



Anno 2 • Numero 05
Marzo 1999 • L. 8.000

OFFICIAL

Nintendo®

Magazine



CASTLEVANIA
La recensione

XENIA
EDIZIONI



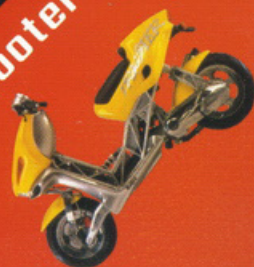
6 11151 920002

VIGILANTE 8
Distruggiamoci
con allegria

LE SOLUZIONI
Extreme G2
Turok 2
Buck Bumble
GoldenEye

Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano

Vinci uno scooter Dragster 50



Non sbagliare più percorso...

MONACO

GRAND PRIX

racing simulation 2

... sta arrivando su Nintendo 64.



In collaborazione con:



NINTENDO 64



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



Sommario

NINTENDO E PRIMAVERA

Odo il cinguettare dei passeri e le rondini svolazzano allegre davanti alle finestre redazionali, mentre un soave profumo di fiori invade il mio ufficio durante la stesura di questo quinto editoriale a sessantaquattro bit... A dire il vero fuori fa ancora un po' freddo, i passerotti cantano dall'interno del CD New Age inserito nel computer e le rondini, se scendono così in basso a Milano, credono di nuotare nella melassa, tanto è densa l'aria. Però se mi sforzo veramente riesco a immaginarmi tutto questo e a piazzarci nel centro voi - eh sì, perché quando leggerete queste righe sarà già marzo, il mese che segna l'inizio della primavera.

Anche se non ci sono più le mezze stagioni (e se si stava meglio quando si stava peggio) questo mese ci porta la nostra buona informata di titoli per le piccole e grandi console della grande N.

Chiaramente il prodotto più importante è Castlevania, giunto in redazione praticamente l'ultimo giorno utile (e a cui abbiamo incatenato per due giorni l'ultimo arrivato, il prode Nicola Martinelli che si è sparato diciotto ore di treno per venire a lavorare in reda), ma la panoramica offerta da questo numero ci preannuncia dei prossimi mesi con scarse ma importanti uscite...

Ecco, teniamo qualcosa per dopo quindi, che è meglio...

Buona lettura.

Alex Rossetto

EDITORE

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

DIRETTORE RESPONSABILE

Roberto Ferri
ferri.xol@galactica.it

CAPOREDATTORE

Alessandro Rossetto
alexol@galactica.it

ASSISTENTE ALLA REDAZIONE

Marco Auletta
rullaxol@galactica.it

REDATTORI

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

SEGRETARIA DI REDAZIONE

Roberta Zampieri

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE

Jekyll & Hyde - Milano
jandh@gpa.it

REDAZIONE

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

STAMPATORE

Rotolito Lombarda SpA
Cernusco sul Naviglio (MI)

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ

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

DISTRIBUZIONE

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

ABBONAMENTI E ARRETRATI

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

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

4 News

- 12 MOVIE MANIA
- 14 KYOTO NEWS

16 La posta del Quore

20 Game Boy

- 20 SHANGHAI POCKET
- 21 SMURFS' NIGHTMARE
- 22 QUEST FOR CAMELOT
- 26 MORTAL KOMBAT 4
- 28 HEXCITE THE SHAPES OF VICTORY

27 Preview

- 27 MONACO GRAND PRIX - RACING SIMULATION 2
- 30 DUKE NUKEM - ZERO HOUR

32 Recensioni

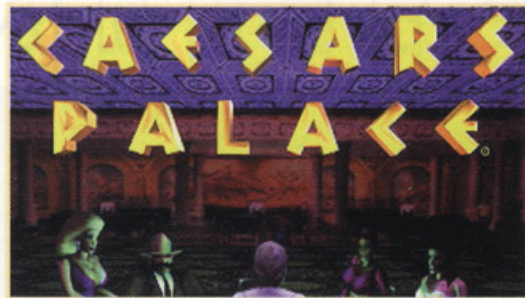
- 32 ALL STAR TENNIS '99
- 36 CASTLEVANIA
- 43 STARSHOT - SPACE CIRCUS FEVER
- 50 VIGILANTE 8

57 Soluzioni

- 57 EXTREME-G 2
- 70 BUCK BUMBLE
- 78 GOLDENEYE 007
- 86 TUROK 2: SEEDS OF EVIL

98 Last Word

NEWS



Caesar's Palace, il gioco che non t'aspetti

Se state leggendo queste prime righe, tenete duro e proseguite almeno un altro po'; dico questo perché conosco la diffidenza che gira intorno alle simulazioni di casinò e quindi già immagino la svogliatezza con cui avete iniziato a leggere questo articolo. Non biasimo affatto la diffidenza di cui sopra, dopotutto il bello del casinò risiede, soprattutto, nel rischiare il proprio denaro per ottenerne altro; quindi il fatto di non rischiare nulla (e di ottenere ancora meno!) relega questo genere di prodotto all'interesse dei soli animali da casinò. Ma in questo particolare caso, c'è qualcosa di nuovo nel menu e il fatto che il gioco sia stato bollato come "M rated" (solo per un pubblico adulto) dovrebbe avervi già insospettito.

Comunque, come premio per la vostra resistenza, ho deciso di farvi soffrire fino alla fine lasciando per ultime le novità di questo titolo; per ora, diamo un'occhiata alle opzioni classiche.

Caesar's Palace vi catapulta nello splendido hotel omonimo (io preferisco il Mirage) situato nella fantastica Las Vegas (la città dei miei sogni) e vi permette di sperperare i vostri iniziali mille dollari in tutti quanti i classici giochi d'azzardo che troverete nei casinò della Strip. Ecco una lista completa.

- Roulette
- Black Jack
- Dadi
- Slot Machine
- Video Poker
- Baccarat
- Carribean Stud (una specie di poker)
- Pai Gow Poker

Il tutto avverrà in un ambiente completamente realizzato in grafica poligonale 3D che promette di ricreare esattamente l'ambientazione originale in stile "Antica Roma" tipica del vero Caesar's Palace. Nel gioco, inoltre, è inclusa l'opzione multiplayer attraverso la quale sarà possibile sfidare un amico in uno dei giochi elencati precedentemente.

Tutti su Internet con il DexDrive!



È prodotta dalla Interact e questa periferica è destinata a cambiare radicalmente le vostre abitudini di gioco. Si tratta di un apparecchio, concepito

per funzionare in coppia con i memory pack, che vi permetterà di scambiare attraverso Internet i vostri salvataggi e i vostri record con tutte le persone che vorrete. I giochi salvati su memory pack diventeranno comuni file che potrete manipolare normalmente: copiarli su floppy, spedirli via e-mail e quant'altro abbiate voglia di fare con essi. In pratica, questa periferica funziona da intermediario tra il vostro Nintendo 64 e il mondo dei vostri amici. Effetto collaterale (neanche tanto) sarà la fine dei vostri problemi d'archiviazione dati sui minuscoli memory pack: ora avrete a disposizione l'intero hard disk



del vostro computer!

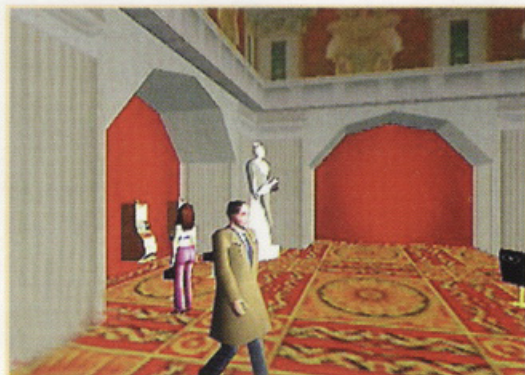
Il funzionamento è decisamente molto semplice: il DexDrive si collega alla porta seriale a nove pin del vostro computer e fa uso di un elementare software compatibile con Windows 95/98 e con NT 4.0.

Nel momento stesso in cui leggete questo articolo il DexDrive dovrebbe già trovarsi nei negozi americani a un prezzo orientativo di 40\$. A presto per una recensione completa.



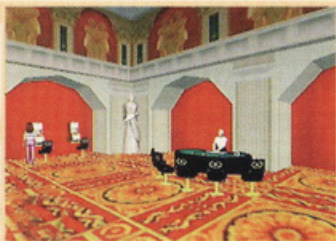
NUOVE INFORMAZIONI SU GAUNTLET

Come promesso nei numeri precedenti, vi aggiorniamo sullo sviluppo di Gauntlet Legends, il rifacimento di uno dei più popolari videogiochi della storia. Come già sapete, il prodotto verrà pubblicato dalla Midway, la quale ha recentemente dichiarato che il nuovo titolo utilizzerà il memory pack in una nuovissima modalità. Si tratterà della possibilità di salvare i propri personaggi (compresi i punti esperienza) per poterli utilizzare, successivamente, all'interno di un altro gioco e di un altro gruppo di avventurieri. Insieme al DexDrive, questa nuova possibilità apre insperati orizzonti per il multiplayer di molti altri titoli. Vedremo se anche le altre software house approfitteranno di quest'innovazione. Per quanto riguarda la release date, ci è stato assicurata l'uscita entro l'anno.





E ora veniamo alla novità: Caesar's Palace non è una semplice simulazione di giochi d'azzardo ma presenta anche una forte (forse prevalente) componente adventure; le vostre azioni all'interno del casinò saranno caratterizzate dalla più ampia libertà di movimento e, come in ogni adventure che si rispetti, potrete interagire in maniera completa con l'ambiente e con i personaggi che incontrerete. Quest'insolita componente non sarà affatto relegata a mero complemento estetico ma



costituirà parte integrante del gioco vero e proprio; sarete quindi coinvolti in storie d'amore, d'intrigo, di spionaggio e, forse, anche d'uccisioni. Personalmente, ritengo l'ambiente di un casinò (specialmente quelli di Las Vegas) uno dei più intriganti in assoluto e penso che ambientare un adventure in una delle case da gioco più famose al mondo sia una scelta tanto ovvia che è quasi stupefacente che nessuno ci abbia ancora mai pensato. Bene, la Lobotomy e la Crave hanno deciso di supplire a questa mancanza e sembra che stiano facendo un ottimo lavoro. Tecnicamente il gioco sembra ottimo, gli ambienti 3D sono realizzati magistralmente e, vista la scarsità di spazio sulle cartucce Nintendo, è stato eliminato il parlato a favore di un'animazione facciale decisamente innovativa in

grado di far esprimere allo stesso viso un centinaio di espressioni diverse. Torniamo ora al gioco vero e proprio. Vi ho accennato del fattore adventure che permea questo gioco ma non vi ho ancora svelato l'obiettivo finale che dovrete raggiungere. In verità, è molto semplice: vincere una mano con una puntata così grossa da garantirvi il trasferimento della proprietà del Caesar's Palace... facile no?

Bene, credo di avervi detto tutto e spero che, come a me, sia venuta anche a voi l'acquolina in bocca. Caesar's Palace è previsto in uscita per quest'estate a un prezzo sensibilmente inferiore rispetto alle solite cartucce N64. La Interplay si occuperà della distribuzione in Europa.



ZELDA SBRICIOLA TUTTI I RECORD

2,5 milioni di copie vendute in meno di due mesi, è una cifra sufficiente a basarvi? No? Allora date un'occhiata alla classifica seguente, nella quale le vendite di "Legend of Zelda: Ocarina of Time" vengono paragonate addirittura ai successi cinematografici usciti nello stesso periodo.

1. 150 milioni di dollari: Legend of Zelda

2. 114 milioni di dollari: A Bug's Life

3. 92 milioni di dollari: Enemy of the State (il nostro "Nemico Pubblico")

In caso questi numeri non siano ancora sufficienti, sappiate che Zelda è stato il videogioco più venduto del 1998, anche se è rimasto in vendita per i soli 39 giorni conclusivi dell'anno.

La Nintendo Of America si dice convinta di raggiungere i sei milioni di copie vendute entro il 31 marzo; sarebbe un record assoluto per il settore dell'entertainment elettronico.



NINTENDO 64 BATTE PLAYSTATION 4-1

Questo è il secco punteggio con il quale le vendite di cartucce per Nintendo 64 hanno stracciato le vendite dei CD per Playstation nel mese di dicembre. Più precisamente, nei primi cinque posti delle classifiche di vendite USA troviamo ben quattro

titoli N64 (capeggiati dallo splendido Zelda) e un solo titolo Playstation (l'eroico Crash Bandicoot Warped, sul terzo gradino del podio). Al secondo posto si è posizionato Star Wars Rogue Squadron mentre al quarto, a un soffio da Crash Bandicoot, l'inossidabile Golden Eye. Inoltre, ricordiamo che "Turok 2:

Seeds of Evil", nonostante ritardi nelle consegne ed esaurimenti istantanei delle scorte, è riuscito comunque a posizionarsi all'ottavo posto. Come dire, un Natale decisamente carismatico per la Nintendo che segna, probabilmente, il primo punto a suo favore nell'eterno confronto con la Sony.

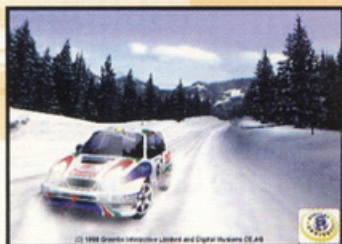
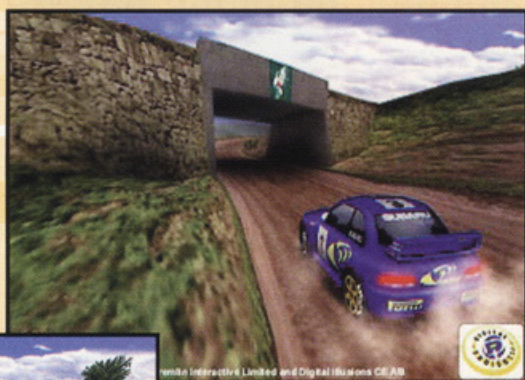


Il Nintendo 64 si butta sul genere horror

Dopo innumerevoli falsi allarmi e voci incontrollate, è arrivato l'annuncio pseudo ufficiale: Resident Evil 64 è in fase di sviluppo. La notizia arriva da

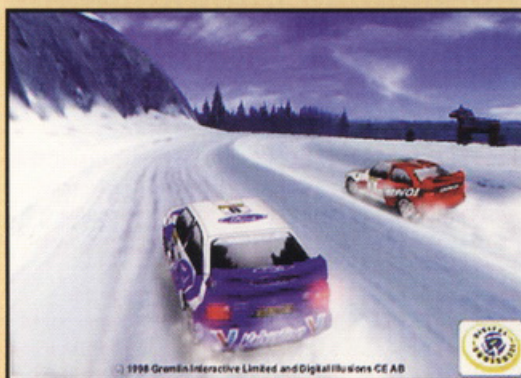
Yoshiki Okamoto, presidente della Flagship (azienda controllata dalla Nintendo che si occupa dello sviluppo di ambientazioni per videogiochi), che ha reso noto il fatto che l'ambientazione è già pronta mentre la programmazione è ancora nella fase iniziale. Okamoto ha anche smentito le voci di una possibile ambientazione nel Giappone preistorico (prima idea subito bocciata per problemi di

implementazione) ma non ha rilasciato dichiarazioni riguardo a una possibile release date. Il titolo, conosciuto in Giappone come Bio Hazard, ha fatto registrare vari record di vendita in tutto il mondo nella sua versione per Playstation e il suo arrivo su Nintendo 64 non farà altro che dare un'ulteriore spinta alla nostra amata console; speriamo solo che non ci faccia aspettare troppo.



Altro rally in arrivo

Dopo l'ormai datato Top Gear Rally, è ora di un nuovo titolo per questo genere. Si tratta di Rally Masters, un titolo multiplatforma (PC, Playstation e N64) in via di sviluppo negli uffici della svedese Digital Illusion (già famosa per Motorhead). Le informazioni riguardo al gioco vero e proprio sono ancora minime: si parla di diverse piste con condizioni meteorologiche variabili, di moltissime macchine e di molteplici modalità di gara. Per ora, godetevi le foto della versione PC, appena avremo nuove informazioni ve lo faremo sapere.



TUROK 3 PER NATALE

In una conferenza tenutasi per rendere pubblici i risultati finanziari della Acclaim (tra l'altro ottimi), Greg Fischebach, presidente della software house americana, ha confermato l'inizio dei lavori sul terzo episodio di Turok e ha preannunciato una release date perlomeno coraggiosa: Natale '99. Dave Dienstbier, capo progetto di Turok 2, per non essere da meno rispetto al suo presidente, si è lasciato sfuggire una piccola indiscrezione sulla trama: alla fine del secondo episodio, il destino dell'Oblivion non è affatto chiaro, dobbiamo aspettarci forse un ritorno?

Questo è quanto sappiamo per ora ma, vista la loquacità delle alte sfere dell'Acclaim siamo certi che altre notizie trapeleranno presto. Vi terremo informati. Da notare, inoltre, che i profitti dell'azienda americana (circa 105 milioni di dollari) sono stati generati per il 60% da prodotti per Nintendo 64 e l'azienda ha confermato il suo impegno nel supportare pesantemente la console della grande N; come dire, possiamo dormire sonni tranquilli.

...



E SOUTH PARK 2 PER INIZIO 2000?

Non contento per aver già stupito il pubblico della conferenza con l'annuncio di Turok 3, Greg Fischebach ha confermato l'uscita del sequel di South Park per l'inizio del 2000. Su questo titolo, purtroppo, i dettagli sono ancora più scarsi rispetto a Turok 3; le uniche due indiscrezioni trapelate riguardano il team sviluppatore (quasi certamente gli Iguana) e il fatto che la priorità temporale verrà assegnata a Turok 3.



Electronic Arts viaggia sul nuovo maggiolino



Tutti aspettavano un nuovo Need for Speed e invece la EA si sta concentrando su un gioco di corse decisamente atipico. Si tratta di Beetle Adventure Racing, un gioco basato sia sulla corsa che sull'esplorazione e che si fregia della

licenza ufficiale del nuovo maggiolino della Volkswagen. Innanzi tutto voglio parlarvi delle piste che costituiscono, a mio parere, la cosa più spettacolare di questo titolo; ecco una lista dei sei mondi principali.

- Coventry Cave: un livello decisamente "europeo". Vi aggirerete per la campagna inglese tra mulini a vento, granai, cascate e farete anche una visitina al mitico Stonehenge.

- Mount Mayhem: il classico livello nevoso di un platform game. Si tratta di un'altissima montagna coperta di neve e circondata da fitta nebbia; i burroni e i tratti ghiacciati si sprecano.

- Wicked Woods: un'ambientazione molto simile alla classica Transilvania di Dracula (che poi magari è un posto splendido in cui splende sempre il sole...). Dopo una lunga corsa in una buia foresta, farete la vostra prima escursione in macchina in una casa stregata.

- Inferno Isle: Una fitta giungla circondata da un recinto elettrificato, fa molto film di Spielberg. Procedendo lungo il tracciato incontrerete un intero villaggio, una città sul mare e anche un vulcano...ovviamente attivo.

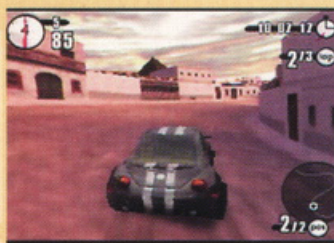
- Sunset Sands: le dune del deserto di questo livello vi lasceranno la più ampia libertà di movimento. Potrete anche entrare nelle piramidi.

- Metro Madness: fantastico, il livello più grande di tutto il gioco. Potrete sfondare le vetrate di qualsiasi edificio e guidare a tutta velocità negli uffici e nei corridoi; ottimo per sfogare la rabbia repressa nel traffico cittadino. Come avrete capito, le piste sono molto varie e realizzate in maniera splendida (spero che le foto rendano giustizia); la Paradigm (già autrice di Pilot Wings 64 e F-1 World Grand Prix) ha sfornato un engine di seconda generazione che permette al gioco di presentare un modello di guida estremamente realistico,

una grafica allucinante (l'aggettivo più consono che mi sia venuto in mente) e una velocità assolutamente rispettabile. Ma tutto questo non è che la punta dell'iceberg perché Beetle Adventure Racing offrirà una modalità multiplayer tra le più coinvolgenti e divertenti mai viste sui nostri schermi. Vediamone una piccola descrizione.

Innanzitutto, i giocatori potranno essere fino a quattro, potranno scegliere il modello a loro più consono (diversi tipi di maggiolino sono infatti disponibili) e dovranno selezionare una delle nove arene create appositamente per il gioco in multiplayer. A questo punto, inizia l'azione vera e propria: ogni giocatore deve recuperare delle icone colorate sparse per tutto il livello, una per ogni colore. I problemi che incontrerete saranno principalmente due: il fatto che le icone cambiano continuamente colore e il fatto che gli avversari cercheranno di impedirvi di raggiungere la vittoria con una serie di trucchi e dispositivi non proprio degni di un premio Fair Play. Stiamo parlando, quindi, di diversi power-up sparsi sul tracciato, eccone una breve lista.

- Mine "travestite" da power-up
- Mystery: con questo power-up potrete rendere la visuale del vostro avversario rovesciata o affetta da nebbia modello Val Padana
- Missili
- Magneti: servono a rubare i power-up altrui
- Salute/Veleno: questo power-up



continua a cambiare modalità, calcolate bene il tempo

- Invincibilità

Ma non è ancora finita. Una volta recuperate tutte le icone, il fortunato candidato vincitore dovrà cercare di raggiungere l'uscita mentre gli avversari lo bersaglieranno per fermarlo o per fargli perdere le icone già raccolte. A questo punto, spero di avervi ingolosito abbastanza. Personalmente, credo che questo gioco potrà candidarsi come esperienza di guida totale per il '99. Attendetevi una preview molto presto, spero firmata dal sottoscritto.

I VERMI NEL NOSTRO NINTENDO 64?

Alla fine, dopo vaghi annunci che esternavano altrettanto vaghe intenzioni, la Team 17 ha, finalmente, confermato l'inizio dei lavori su "Worms Armageddon 64", la versione

N64 del popolarissimo gioco di vermicelli in assetto da guerra. Oltre a questa versione, sono previste conversioni per Playstation e Dreamcast. Mentre è praticamente sicuro che il gioco verrà pubblicato dalla Hasbro, nessun tipo di

indiscrezione è filtrata riguardo alle caratteristiche del titolo. Appena sapremo qualcosa di più sostanzioso vi aggiorneremo; per ora non rimane che incrociare le dita e sperare che il divertimento che il multiplayer di Worms sa regalare rimanga intatto.



CONFERMATO IL SEQUEL DI VIGILANTE 8

Esatto, avete letto bene. Vigilante 8 non è ancora uscito, ma il seguito è già stato annunciato; l'Activision e la Luxoflux hanno già deciso il nome, "Vi-

gilante 8: Second Offense". Come l'originale, il seguito prevederà scontri automobilistici attraverso gli Stati Uniti; le missioni verranno ampliate e rese più profonde grazie a multipli obiettivi. Altre innovazioni riguarderanno i nuovi power-up, nuove armi e modalità di gioco diverse da quelle presenti nell'originale. Anche sotto l'aspetto tecnico ci saranno grossi miglioramenti; fra gli effetti che verranno introdotti segnaliamo nebbia, effetti d'acqua planning ed esplosioni più grandi e particolareggiate. Per adesso, iniziamo a vedere il primo Vigilante 8, a marzo.

Il ritorno di Top Gun

"Perché il ritorno?", chiederete voi con fare stupito. Semplice, dovete sapere che molto prima che il Nintendo 64 apparisse sugli scaffali dei negozi americani, la Microprose aveva annunciato l'intenzione di realizzare un titolo basato sul popolarissimo film proprio per la console della grande N. Poco dopo, iniziarono i grossi problemi che portarono all'abbandono del settore console e all'acquisizione della Microprose stessa da parte della Hasbro. Top Gun scomparve quindi dalla mente degli addetti ai lavori per riapparire oggi sotto l'ala di un'altra software house. Si tratta della Titus, azienda specializzata nell'ottenere licenze, che ha stipulato un accordo con la Viacom Consumer Products per realizzare il titolo basato sul celebre film della Paramount Pictures; l'accordo ha inizio dal primo gennaio 2000. Il gioco verrà prodotto per diverse piattaforme e la versione N64 è prevista per il terzo quadrimestre del 2000. Il presidente della Titus, Hervé Caen, ha dichiarato che l'obiettivo della sua software house è il raggiungimento di un successo paragonabile a quello che ha avuto il film nell'industria cinematografica. Staremo a vedere se alle parole seguiranno i fatti...

Smash Brothers esce in Giappone e vende più delle focacce a Genova

Devo ammettere che il titolo non è il massimo ma rende discretamente l'idea. Ecco i fatti: Smash Brothers è apparso nei negozi di Tokyo alle 09:00 del 25 gennaio (all'apertura in pratica) e alle 11:00 era già esaurito, le postazioni di prova, ovviamente, perennemente occupate. Questo è lo scenario causato dall'uscita del nuovo picchiaduro targato Nintendo; se considerate poi che il lunedì mattina Tokyo presenta (come molte altre città) una calma piatta quasi surreale, avrete un buon quadro della situazione.

A questo punto, ci chiediamo cosa aspetta la Nintendo of America a inserire Smash Brothers nella sua release list per il primo trimestre dell'anno...



Campionati ufficiali di games al FUTURSHOW '99: CENTO MILIONI per giocare!

La notizia è confermata: il secondo CAMPIONATO UFFICIALE DI LGAMES si terrà dal 9 al 12 aprile presso l'area fieristica di Bologna in concomitanza con l'edizione '99 del Futurshow, fiera multimediale di indiscutibile spessore e di consolidato successo.

L'evento sarà di quelli che lasciano il segno e consentirà ai fortunati vincitori di portarsi a casa un montepremi davvero considerevole. Pensate che per il solo torneo di FIFA '99 saranno posti in palio ben 100.000.000 di lire!!! Si potranno inoltre vincere avveniristici scooter Honda, videogiochi, accessori, hardware e un sacco di altri premi. Le gare si svolgeranno su diverse piattaforme di gioco e comprenderanno differenti videogiochi.

Eccone la lista completa:

PC

Calcio - Fifa '99

Deathmatch - Unreal Tournament (dieci postazioni in rete)

DREAMCAST

Guida - Sega Rally Championship 2

NINTENDO 64

Snowboard - 1080°

PLAYSTATION

Combattimento - Tekken 3

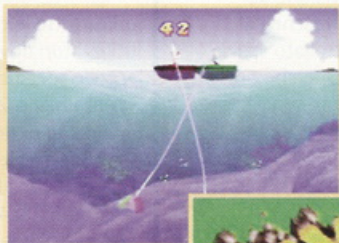
Partecipare sarà semplicissimo e completamente gratuito; non perdetevi il prossimo numero di Nintendo Magazine, perché vi troverete tutte le spiegazioni e in più un ingresso omaggio per la fiera. E poi non dite che non siamo buoni...

La Take 2 ottiene la licenza di Monster Truck Madness

Ve lo ricordate 4x4 Mud Monsters? Ecco, si chiamerà Monster Truck Madness 64 e verrà sviluppato dalla Edge of Reality prendendo spunto dal titolo originale per PC; questo è il risultato dell'accordo siglato dalla Take 2 e dalla Microsoft in questo mese.

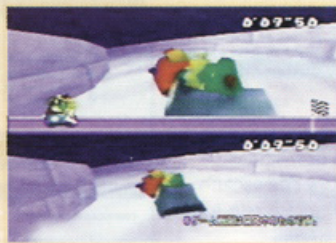
Il titolo proporrà venti veicoli già presenti nella versione originale: Bigfoot, Grave Digger e tutti gli altri mezzi personalizzati da famosi wrestler. Verrà incluso nella versione finale anche il commento di Army Armstrong, la possibilità di giocare in quattro e la riproduzione dei cruscotti originali dei veri Monster Truck.

Un'ulteriore garanzia della qualità di questo nuovo prodotto viene dal nome del capo-progetto: Rob Cohen, ex Iguana (Turok, Quarterback Club). Per ora, questo è quanto possiamo dirvi, restate sintonizzati per ulteriori dettagli.



Mario Party

Ho voluto attendere d'aver informazioni sufficienti prima di parlarvene. Scrivendo le news dei due numeri precedenti mi erano già venute per le mani notizie abbastanza vaghe su questo nuovo prodotto Hudson ma, visto l'entusiasmo che, giustamente, gira intorno all'idraulico più famoso del mondo, ho voluto



aspettare di avere una buona quantità di caratteristiche (e di foto) da proporvi riguardo a questo prodotto. Inizio subito col dirvi di non aspettarvi "Mario 64 2", la Hudson non è né la Nintendo né la Rare, quindi abbassate di un tantino le aspettative e proseguite nella lettura.

Mario Party si sviluppa intorno a un gioco da tavolo nel quale, come al solito, tirerete i dadi per far avanzare il vostro segnalino (da scegliere tra Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Wario e Donkey Kong); le varie caselle della plancia (a proposito, potrete scegliere tra sei plance a tema), ovviamente, riservano sorprese più o meno piacevoli e vi permettono, in vari modi, di guadagnare (o perdere) stelle e monete, necessarie per avanzare nel gioco. Una volta che tutti i partecipanti (fino a quattro) avranno mosso le loro pedine, verrete immersi in uno dei 56 sotto-giochi, molti dei quali fanno uso di

un'antichissima quanto valida formula: quella introdotto dal gioco "Decathlon" per PC. Questa modalità prevede che il giocatore preme uno dei pulsanti o muova il joystick freneticamente da destra a sinistra il più velocemente possibile; più veloce sarà il movimento e migliore sarà il risultato della sua prestazione. Tecnicamente, il gioco è un incrocio tra l'ottima grafica Nintendo e quella solo mediocre della Hudson (vedere Bomberman) ma sono convinto che il punto della questione non sia questo. Il cuore del gioco risiede, infatti, nella presenza contemporanea di quattro



MORTAL KOMBAT, L'ENNESIMA PUNTATA

Iniziamo con il nome: Mortal Kombat Special Forces. Si tratterà, questa volta, di un gioco d'azione alla Tomb Raider in grafica poligonale 3D (anche la visuale sarà la stessa) condito con pesanti e frequenti combattimenti. La storia di Mortal Kombat Special Forces ci propone un prequel della saga; obiettivo del gioco, infatti, sarà fermare i malvagi piani di Kano e, per far questo, potrete scegliere d'impersonare Jax o Sonya, a seconda del personaggio scelto, l'avventura si dipanerà in maniera differente. Ultima nota: il gioco farà sicuramente uso dell'espansione RAM. La release date dovrebbe essere posizionata verso la fine dell'anno. Vi terremo informati su eventuali sviluppi...



STARCRAFT IN ARRIVO, POTENZIATO

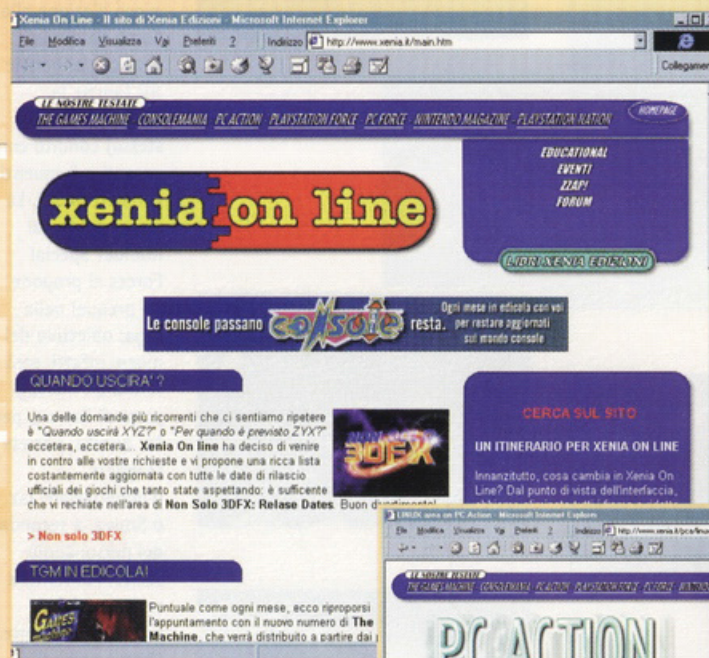
Innanzitutto, spero già sappiate che la Blizzard sta lavorando ad una versione N64 del suo capolavoro strategico in tempo reale; se non lo sapete, ve lo dico adesso.

Comunque la notizia non è questa; il punto è che il gioco, che includerà nuove unità e mappe esclusivamente create

per questa versione, offrirà l'opzione di godere di una risoluzione media attraverso l'uso dell'espansione RAM. Inoltre, sappiate che questa versione di Starcraft sarà pesantemente focalizzata sul multiplayer. Questo è tutto, vi basta? No? Neanche a me, sul prossimo numero prometto di raccontarvi altre novità.

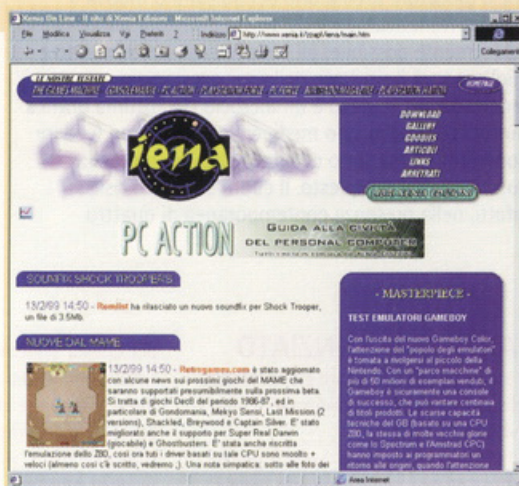
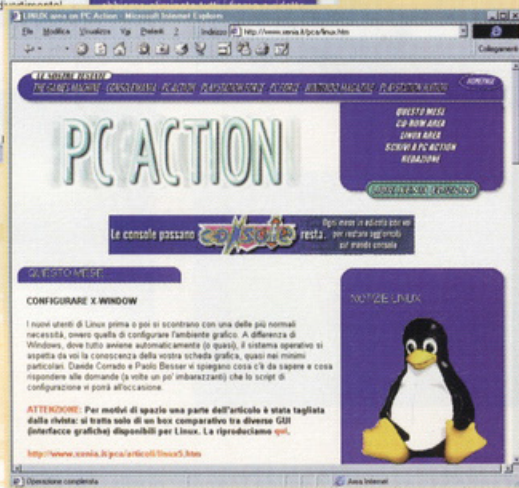
Xenia on Line completamente ristrutturato <http://www.xenia.it>

Nella notte tra il 31 gennaio e il primo febbraio scorso, è terminato il lungo periodo di stasi che aveva caratterizzato il nostro sito Internet, dovuto essenzialmente ai lavori di "rifrattamento" dello stesso. Al rinnovamento totale dell'aspetto grafico (che si fa oggi più aggressivo, leggibile, e perfettamente omologato in tutte le aree del sito) corrisponde una totale revisione dei contenuti, atta a fornire ai lettori delle nostre testate notizie fresche dal mondo di Internet, approfondimenti, articoli che non hanno trovato spazio sulla carta, fix o patch ai programmi pubblicati sui CD ROM e, perché no,



l'elenco dei contenuti di riviste e relativi CD prima ancora che escano in edicola. Inoltre, dal nostro sito è possibile contattare i singoli redattori e i singoli curatori delle aree più importanti delle testate, lasciare i propri suggerimenti, chiedere l'inclusione di questo o quel programma particolare, e osservare le nostre home page personali.

Ogni rivista ha una sua "news agency", vale a dire una pagina aggiornata pressoché quotidianamente ove appariranno le notizie più interessanti relative alle tematiche tipiche della rivista stessa, per capirci, la pagina principale di The Games Machine riporta le novità più fresche nel mondo dei videogiochi per PC e dell'hardware a essi dedicato; la newsagency di PC Action, invece, sarà molto più legata al software professionale e alle implicazioni dell'informatica sulla vita di tutti i giorni (non a caso PC Action è sottotitolata "guida alla civiltà del personal computer"), così come Playstation Nation, Official Nintendo Magazine e ConsoleMania



In arrivo l'emulatore di Nintendo 64 per PC



Si chiama UltraHLE ed è stato realizzato da due fantomatici programmatori conosciuti, per ora, solo attraverso un pseudonimo: Epsilon e Reality Man. Questo software, per adesso shareware, permette di trasformare il proprio PC in un Nintendo 64 e di giocare, senza grossi problemi,

quasi tutte le cartucce N64 oggi sul mercato. Naturalmente gli utilizzatori dovranno possedere anche un PC all'altezza della situazione, ecco le specifiche minime richieste.

- Pentium 2 a 233 Mhz
- 32 mega di ram
- Scheda acceleratrice 3D Voodoo 1
- Pentium 2 a 400 Mhz
- 64 mega di ram
- Scheda acceleratrice Voodoo 2

Le specifiche ideali, invece, sono un po' più esose.

Per finire, il software è compatibile con Windows 95, 98 e con NT e ne sarà presto disponibile una versione Direct3D.

I problemi, però, iniziano a farsi sentire sul lato legale. Se, da un lato, è perfettamente legale comprare una cartuccia, convertirla in immagine ROM e utilizzarla su un programma shareware, dall'altro lato la Nintendo è seriamente preoccupata riguardo al proliferare d'immagini ROM pirata (quelle che si possiedono senza avere acquistato l'originale). Staremo a vedere quali provvedimenti prenderà la casa della grande N al riguardo.

coprono con le loro home page rispettivamente i mercati della Playstation, del Nintendo 64 e delle console in generale (tra cui anche il nuovissimo Dreamcast). Le pagine principali di PC Force e Playstation Force sono invece legate all'area TOP SECRET, che mentre leggete dovrebbe essere già stata completamente rinnovata: trucchi, tips e soluzioni per PC e Playstation.

La classica "vetrina" a cui eravate abituati col vecchio sito Xenia On Line, inoltre, è stata ampliata dei contenuti tipici delle testate, ragion per cui sulla pagina di PC Action, per esempio, i fan del sistema operativo Linux possono trovare una pagina espressamente dedicata a loro, con tutte le iniziative proposte dalla rivista in merito. Allo stesso modo, sulla pagina di TGM è possibile "sfogliare" il contenuto del silver disc o spulciare l'elenco aggiornato delle recensioni per andare a ripescare quell'articolo contenuto su chissà quale vecchio numero della testata. E non è certo finita qui, perché nel corso del mese si aggiungeranno sempre nuove pagine e sempre nuovi contenuti.

Non manca l'ormai storica "e-zine" Zzap!, che cambia anch'essa radicalmente ruolo, impaginazione e impostazione generale: non più solo recensioni veloci dei videogiochi più interessanti sul mercato, ma anche approfondimenti, link, curiosità e molto altro ancora. Inoltre su Zzap! potete ritrovare le due storiche aree "Non solo 3Dfx" (dedicata al mondo dell'accelerazione 3D) e "IENA", il più famoso sito italiano dedicato agli emulatori e a tutto ciò che ne consegue. Per collegarsi a Xenia On Line è sufficiente disporre di un browser capace di interpretare correttamente i fogli di stile (CSS), vale a dire Netscape 4.0x, Internet Explorer 4.x o superiori, StarOffice 4, kfm 1.0 o superiori. La risoluzione predefinita è 800x600 pixel, possibilmente con una palette di almeno 65536 colori (16 bit).

Lo staff di Xenia On Line

Inizia la guerra sul vostro Nintendo 64

Iniziamo con un bel quizzone: qual è il genere che non ha MAI messo piede su una console? Non lo sapete? Ve lo dico io, si tratta degli strategici esagonali, giochi per appassionati guerrafondai che vedono l'utente alle prese con una battaglia (più o meno storica) combattuta a turni su una mappa divisa in decine d'esagoni. Questo genere ha sempre trovato il suo ambiente ideale nel PC, sia per capacità dell'apparecchiatura sia per target di utilizzatori. Le cose, però, sono destinate a cambiare...

La Hudson, infatti, ha reso noti i propri piani riguardanti un nuovo progetto alquanto coraggioso a cui ha recentemente iniziato a lavorare. Si tratta di "64 Wars", una simulazione di guerra a livello strategico che promette, attraverso grafica poligonale e alta velocità, di portare nuova linfa al genere conquistando, allo stesso tempo il pubblico utilizzatore di console. Il gioco girerà come i classici strategici su PC con la differenza che gli scontri tra le unità verranno mostrati in un ambiente poligonale 3D che sfrutterà, quindi, le peculiari capacità della console giapponese.

Il gioco includerà un editor di mappe e sarà presente la possibilità di trasferire i propri salvataggi su Game Boy per continuare la partita anche lontani da casa.

La release date giapponese è prevista per il secondo trimestre del 1999 mentre per quella americana non si hanno ancora notizie certe; vi terremo informati.



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

problema, che sulle prime potrebbe sembrare di poco conto, sono già stati dedicati convegni, conferenze e seminari tecnici su come modificare le lapidi. In Italia credo proprio che un fatto del genere non sarebbe mai potuto succedere: la cultura del largo anticipo, infatti, non fa parte del nostro bagaglio culturale, al contrario della scaramanzia che, invece, ci contraddistingue.

SONDAGGIO RIVELA: IL PRIMO AMORE NON SI SCORDA MAI

Era necessario un sondaggio per esplicitare un'ovvietà del genere? Direi di no, ma la cosa che è recentemente apparsa sulla rivista "Neue Revue" si spinge un po' oltre...
Innanzitutto, la fondatezza del popolare detto viene confermata dai numeri: quasi un terzo degli uomini intervistati (30%) e un quarto circa delle donne hanno ammesso di provare un tonfo al cuore al rivedere il loro primo grande amore; successivamente, il 18% degli uomini intervistati e il 15% delle donne hanno ammesso di amare ancora il loro primo grande amore, che resta sempre il partner ideale per il 16% degli uomini e il 14% delle donne. Lo stesso sondaggio - condotto dall'Istituto demoscopico "Gewis" su un campione di 1026 uomini e donne - ha rivelato poi che il 19% degli uomini e il 16% delle donne sono convinti che il primo partner importante della loro vita abbia influito pesantemente sulle loro scelte future in amore. Come dire, "al cuor non si comanda", la statistica conferma.

IN VENDITA L'ARSENALE KLINGON

Dopo avervi parlato della replica del Noisy Cricket utilizzato in "Men in Black", parliamo, questo mese, di altri dispositivi di distruzione. Questa volta, scomodiamo nientemeno che una delle più famose serie TV degli anni passati, presenti e futuri: Star Trek. L'oggetto che potete osservare nella foto ritrae l'arsenale standard del perfetto soldato Klingon; si tratta delle tre letali Disruptor Pistol inserite in un comodissimo armadietto trasparente facilmente apribile nei momenti d'emergenza. Già vi vedo impugnarle due di queste micidiali armi e affrontare eventuali ladri o malintenzionati che si siano introdotti nella vostra magione... Magari con una maschera potreste cavarvela, vedremo il mese prossimo...

IL BACO DEL 2000 AFFLIGGE ANCHE I CIMITERI

Tranquilli, i computer, questa volta, non sono i colpevoli. Si tratta delle pietre tombali acquistate preventivamente negli anni '50 e '60 da coniugi americani attratti da vantaggiose offerte speciali: tomba prenotata e lapide incisa (con nomi, versetto della Bibbia e data di nascita e di morte) per soli mille dollari, il tutto, ovviamente, con le prime due cifre dell'anno di decesso già incise "19...". Gli americani, da sempre ossessionati dal risparmio e dalle prenotazioni anticipate, hanno però commesso una sventatezza. "Quaranta anni fa nessuno pensava di vivere così" a lungo - si lamenta Jesse Stibitz, 82 anni - Chi pagherà le spese per la nuova lapide?.. Al

"insirl" e "naigleB" che, se letti al contrario, diventato "Italian", "Irish" e "Belgian". I ruoli ai quali sono relegate queste navicelle è decisamente poco lusinghiero: si tratta di navi ribelli appartenenti a una sorta di "mafia spaziale" destinata a essere carne da macello. A completare lo scenario è il fatto che il popolo dei ribelli, che vengono proposti ai giocatori con la cattiva fama di contrabbandieri, si chiama "Airam", che è la versione rovesciata dell'italiano "Maria".
La LucasArts si è difesa spiegando di ritenere che quei nomi non possano in alcun modo essere considerati come "offese razziste"; semmai, avere un'astronave con il nome del proprio Paese è da ritenersi "un onore". Sarà...a me il dubbio rimane.

ANALISI LOGICA: ALLA PORTATA ANCHE DEI BAMBINI DI SETTE MESI.

E' quanto appurato da una ricerca condotta negli Stati Uniti e pubblicata su "Science". Lo studio dimostra che anche bambini così piccoli (nel 90% dei casi) sono in grado di riconoscere delle costanti nei suoni che percepiscono arrivando a riconoscere sostantivi, verbi e aggettivi. Per far questo, i piccoli si servirebbero delle elementari regole d'algebra che sono alla base sia della grammatica sia dell'informatica. Questa scoperta, oltre a suscitare curiosità, tornerà molto utile nella diagnosi e nella cura di alcuni disturbi del linguaggio.
Personalmente, non invidio i bambini utilizzati nell'esperienza che, già da piccoli, hanno dovuto subire la tortura dell'analisi logica.

NUOVO SITO INTERNET PER CURARE LA PAURA DEL DENTISTA

Iniziamo con un dato decisamente interessante: il 60 per cento dei cittadini del Regno Unito si sente perlomeno molto nervoso prima di recarsi dal dentista; di questi, il 23 per cento preferisce non curarsi affatto e, se proprio costretto, si reca dal presunto torturatore in uno stato d'agitazione a dir poco fantozziana (sudori freddi, accelerazione del battito cardiaco e intorpidimento delle mani). Per tutte queste persone è stato inaugurato un nuovo sito (www.healthyteeth.com) realizzato dalla Dapa in collaborazione con IBM che ha fornito il software in grado di gestire il commercio on line. Il sito vende gli strumenti necessari per vincere la paura atavica verso il dentista e i suoi attrezzi di tortura: si tratta di video e audiocassette in cui gli esperti insegnano a controllare l'ansia e le fobie con una serie d'esercizi di rilassamento profondo. Le transazioni sono controllate elettronicamente per salvaguardare entrambe le parti, quindi coraggio, questa volta non avete più scuse, aprite la bocca e guardate in faccia il trapano del vostro dentista!

PROTESTE ON LINE PER GIOCO RAZZISTA SU INTERNET

La denuncia si sta diffondendo in questi giorni via e-mail e riguarda presunti messaggi a sfondo razzista inseriti nel gioco "Balance of Power" della LucasArts. Il punto della questione risiederebbe nei nomi assegnati ad alcune astronavi presenti in certe missioni; i nomi in questione sarebbero "nailati",

Mentre cresce la febbre per l'attesa di The Phantom Menace, ovvero Star Wars Episode One (che qualcuno ha già visto, tanto per rendere la pillola più amara...), alcuni dei più interessanti titoli dello scorso anno arrivano finalmente in videocassetta e DVD.

Sabrina Rossi e Andrea Fattori



Godzilla

Il filmone per eccellenza! Che nessuno venga a dirmi che Godzilla manca di spessore o che la trama del film è piena di buchi... sarebbe come dire che Schindler's List è carente di effetti speciali! In compenso, spettacolarità, violenza gratuita e devastazione sono le parole d'ordine per questo capolavoro dell'immagine, un altro colpo da maestro di Emmerich (a mio avviso la sua opera migliore; peccato solo che finisca male!).

Il mega-lucertolone radioattivo è pronto a entrare anche nelle vostre case, ma non preoccupatevi: tutto sommato occupa poco spazio (e non sporca). In questo mese, oltre all'uscita della videocassetta, è prevista anche quella della versione DVD (incrociando le dita); se possedete un DVD e non avete intenzione di comprare Godzilla, c'è qualcosa che non avete capito nella vita. Protagonista indiscusso della pellicola è un mostro radioattivo di svariate tonnellate, con una predilezione per il pesce, ma non vanno dimenticati Matthew Broderick e Jean Reno, oltre a una camionata di piccoli Godzilla.

Per chiudere con l'argomento, una nota per gli appassionati del Godzilla classico: okay, siamo d'accordo, questo non è il vero Godzilla. Fate finta che si chiami in un altro modo (Shifattorùnt) e godetevi il film!

Small Soldiers

Piccoli soldati crescono. Il successo di questo splendido film in Italia non è stato certo eclatante, forse per la scarna promozione o per l'affollamento di grandi titoli nel momento in cui è stato presentato. Nonostante tutto, Small Soldiers è un piccolo capolavoro, firmato Joe Dante, e vi consiglio di non perderlo, soprattutto se al cinema vi è sfuggito (cosa abbastanza facile, dato che è stato in programmazione veramente per poco tempo). La storia racconta la lotta tra due fazioni di action figure (ovvero pupazzetti di plastica): i marine e i mostri. Il fatto che i primi fossero i cattivi e i secondi gli eroi per me era già motivo sufficiente per vedere questo film, ma di sicuro le note positive non si esauriscono con così



poco. A rendere Small Soldiers davvero interessante è la tecnica con cui è stato girato, utilizzando vere e proprie action figure; un film di pupazzi animati, se vogliamo semplificare all'eccesso un vero capolavoro di animazione in stop motion. Comunque, ne vale la pena.

The Truman Show

The Truman Show approda in videocassetta a marzo. Truman Burbank, una persona comune che conduce la propria esistenza convinto di vivere in una città modello, è in verità una superstar - inconsapevole - della telenovela più seguita d'America. The Truman Show, utilizzando toni leggeri e a volte comici, mette in luce l'incubo che minaccia la nostra società. Truman è infatti continuamente spiato, ventiquattro ore al giorno, senza sosta, e tutto ciò che lo circonda non è altro che un gigantesco palcoscenico, in cui gli attori si sostituiscono agli amici, ai conoscenti e alla moglie. Eccezionale protagonista è un formidabile Jim Carrey, che finalmente entra a far parte delle stelle di Hollywood, insieme al geniale Peter Weir, regista australiano di quello che è stato definito il più provocatorio film del 1998.



Armageddon

Un asteroide di proporzioni enormi è entrato in rotta di collisione con la Terra e, mentre il mondo si prepara all'inevitabile fine, un pugno di eroi si mette al servizio dell'umanità. Capo della spedizione che dovrà atterrare sul corpo stellare e deviarne la rotta è Bruce Willis, che incarna ancora una volta la parte dell'eroe con qualche macchia ma senza paura, pronto a rischiare la propria vita per gli altri.

Se non per la trama, Armageddon merita per gli effetti speciali, veramente eccellenti – ma che forse non hanno giustificato la spesa complessiva della pellicola, costata la bellezza di 135 milioni di dollari. E poi, come potrebbe mancare nella vostra videoteca una chicca come questa, che vede il grande Bruce, ormai a corto di nemici in carne e ossa, alle prese con un gigantesco asteroide?



Arma Letale 4

Mel Gibson e Danny Glover, protagonisti del quarto episodio del ciclo di Arma Letale, questa volta devono affrontare un pericolosissimo esponente della criminalità cinese-americana, che arriverà a minacciare la vita delle famiglie dei due tutori della legge.

Naturalmente lo stile è sempre quello delle precedenti pellicole, tanti effetti speciali e battute a volontà (forse ancora più che nei precedenti, mentre anche i due protagonisti acquistano un po' di spessore).

Il cattivone di turno è interpretato da Jet Li, l'eroe di moltissimi film d'azione made in China, al proprio primo debutto nei panni del malvagio.

Ad affiancare i due agenti ritroviamo il mitico Joe Pesci, nei panni dell'investigatore privato Leo Getz e Rene Russo, la detective Lorna Cole, che dal terzo episodio è sentimentalmente legata a Riggs, oltre naturalmente alla famiglia Murtaught al completo, che per l'occasione ha acquistato un nuovo membro: il comico Chris Rock, padre segreto del nipotino di Roger Murtaught.

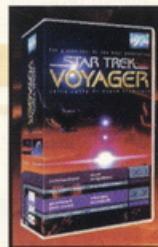
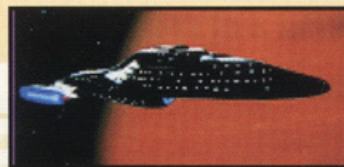
Gattaca

Ambientato in un futuro totalmente governato da individui modificati geneticamente e predisposti ad assumere le cariche più prestigiose della società, dove i comuni mortali, tutti coloro che sono stati concepiti senza l'intervento della scienza – denominati non-validi – vengono emarginati e costretti ad accettare gli

incarichi più umili che la squallida vita offre. In quest'atmosfera agghiacciante, un uomo decide di cambiare il proprio destino battendosi contro la supremazia dell'élite creata dalla genetica per raggiungere il proprio sogno: compiere un viaggio nello spazio, alla ricerca di una dimensione più umana. Grazie alla collaborazione di un biologicamente sano – paralizzato su una sedia a rotelle a causa di un misterioso incidente – che offre la propria identità in cambio di cospicui assegni, l'illusione sarà completa. Protagonisti di questa pellicola di fantascienza noire sono Ethan Hawke e Uma Thurman – compagni anche nella vita.

Star Trek Voyager 2.1/2.2

Dopo il successo ottenuto dalla prima stagione, sono in arrivo – direttamente dal quadrante gamma – le nuove puntate della serie Star Trek Voyager. Da marzo, infatti, saranno disponibili in vendita le prime quattro puntate della seconda stagione, assolutamente inedite per il pubblico italiano, che non ha avuto la possibilità di appassionarsi a questa nuova saga comodamente seduto davanti al televisore. Solo i fanatici più scatenati, che pur di ammirare le prodezze della nave più sfortunata della Federazione hanno ceduto alle videocassette in lingua originale (attualmente sono giunte all'inizio della quinta stagione), hanno potuto gustarsi la serie; tutti gli altri dovranno attendere trepidanti le uscite dei cofanetti in italiano. Ogni singolo cofanetto contiene quattro episodi, pubblicati in ordine cronologico.



Star Trek Rotta Verso la Terra

Dopo aver recuperato il corpo del comandante Spock, il capitano Kirk e il suo equipaggio – per l'occasione formato solo dagli ufficiali della vecchia Enterprise – stanno facendo ritorno a casa, quando, per salvare la vita sulla Terra, vengono costretti a tornare nel ventesimo secolo (accade sempre anche a me...). Sicuramente molti di voi avranno riconosciuto, in queste poche righe, la trama del quarto film di Star Trek: proprio per i vecchi nostalgici, è finalmente in vendita l'edizione speciale – per la prima volta in widescreen – in Dolby Surround di Star Trek - Rotta Verso la Terra. Il cofanetto, nel formato edizione speciale da collezione, conterrà un inedito dietro le quinte di 17 minuti circa, presentato dal regista Leonard Nimoy, che accompagna lo spettatore alla scoperta dei trucchi usati per gli effetti speciali del film.

KYOTO NEWS

NINTENDO SAI È LIMONE

SCIAAAREEE, 000-000...

Se Maometto non va alla montagna, i giapponesi portano la montagna a Maometto: ci credete se vi dico che un matto ha fatto costruire in un palazzo al centro di Tokyo una pista di sci, con tanto di impianti di risalita e neve artificiale? Incredibile, ma vero. Ora probabilmente capirete perché i nostri amici orientali sono così produttivi in fatto di simulazioni di snowboard, quindi è inutile che vi dica che presto ne arriverà una nuova di zecca, ma che quasi sicuramente non ce la farà a competere con 1080. Uomo avvisato, mezzo surgelato...

A cura di TMB

NOOO, BASTA!!!

Roba da matti! In Giappone resiste una fiera dedicata solo a UN gioco! Avete presente il Pikachu, no? Ne abbiamo parlato praticamente sempre su queste pagine: ebbene, sappiate che a fine marzo si terrà il Pokemon Festival '99, dove verrà presentato il line-up completo dedicato a questi mostrilli: chiaramente non mancherà il tanto atteso (almeno dai giapponesi) seguito di Pokemon Stadium, oltre a un flipper per GameBoy Color, intitolato molto originalmente

Pokemon Pinball. E se proprio volete farvi del male, vi consiglieri di non perdersi Pokemon Snap dove, armati di macchina fotografica, dovrete aggirarvi per un'isola stile Jurassic Park, immortalando le varie creature della serie. E giusto per essere cattivi, vi farei notare un paio di gadget da veri otaku: quello con il display a cristalli liquidi è la versione portatile di Pocket Monster, mentre il Pikachu di plastica non è altro che un pupazetto a cui

s'illuminano gli occhi ogni volta che pronunciate il suo nome...
Stommale!



TUTTI A CATECHISMO!

La Atlus sta dando gli ultimi ritocchi a due nuovi RPG destinati a ingombrare i piccoli schermi dei vostri GameBoy Color. Purtroppo non si tratta di chissà quale nuova avventura, bensì del remake di un paio di vecchi titoli usciti nel 1992/93: Last Bible e Last Bible II. Le foto in effetti testimoniano una certa ingenuità nella realizzazione grafica, che se tanto mi dà tanto, è la stessa di sette anni fa, ricolorata per l'occasione. Bah, speriamo che almeno siano divertenti da giocare...

ICE CREAM, ICE CREAM...

Questa è una di quelle citazioni che capiranno in due... Comunque sia i Bitmap Brothers, autori di tutta una serie di capolavori d'altri tempi (un nome su tutti, Xenon II - Megablast), stanno per dare vita a un seguito che personalmente attendevo da un'esistenza: Speedball 2100! Comosso, con le lacrime che mi offuscano la vista, posso solo dirvi che è prevista la sua uscita entro tre mesi, misteriosamente nel solo formato GameBoy Color, almeno per quanto riguarda Nintendo. Comunque, essendo prevista anche la versione PlayStation, ho ragione di credere in una conversione per la nostra console sessantaquattro bittosa. Incrociate le dita e pregate in tutte le lingue che conoscete. E fate niente che questa notizia non c'azzecca niente con il Giappone.





64DD LA SAGA INFINITA

Sembrava ormai cosa fatta: al prossimo Nintendo Spaceworld di Tokyo, previsto per il maggio di quest'anno, doveva per la prima volta essere mostrata al pubblico la versione finale della tanto attesa periferica a dischetti magnetico-ottici, universalmente conosciuta come 64DD. Evidentemente qualcosa non dev'essere andata per il verso giusto, dato che la fiera è stata spostata nientemeno che a settembre. Com'era? "La speranza è l'ultima a morire, ma chi visse sperando morì non si può dire?" {Più o meno... NdAlex}.

A PROPOSITO DI ZOMBIE...

Molto tempo fa (si parla della fine del '96) la Capcom svelò di stare lavorando a un nuovo capitolo della saga di Ghouls'n'Ghost, seguito a sua volta di un capolavoro degli anni '80, Ghost'n'Goblins. In pratica GNG 64 avrebbe dovuto trasformare un buon platform bidimensionale, in un eccitante clone di Mario64... va beh, capisco che la cosa potrebbe anche non esaltarvi più di tanto, ma dovete cercare di capirmi: chi vi scrive è il classico nostalgico dei bei tempi andati che stravede per questo tipo di giochi (che del resto gli hanno segnato l'infanzia come un ferro da stiro caldo sulla faccia di Vlad). Immaginate la delusione quando ho scoperto che quei disgraziati della Capcom hanno "cannato" il progetto, specialmente a seguito dell'andamento non proprio positivo del mercato Nintendo... Certo che anche loro... Come possono pretendere di piazzarsi bene con titoli come Magical Tetris Challenge? E meno male che hanno annunciato Resident Evil 2, se no andavo a prenderli a schiaffazzi sul mento direttamente in Giappone {e quando Mirko s'arrabbia lo fa sul serio... NdAlex}.



L'ORRORE ARRIVA SU NINTENDO!

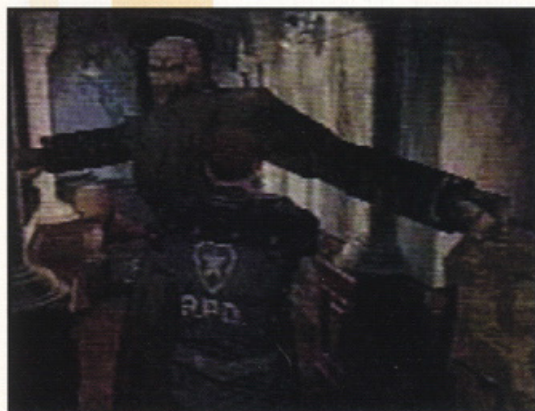
Non ci potevo credere neanche io quando l'ho letto, anche perché questa è una di quelle notizie che ti mandano davvero in fibrillazione: tenetevi forte quindi, perché Resident Evil 2 è in fase di conversione per Nintendo 64!!! No, non è una voce messa in giro dai soliti "bene informati", dato che la notizia in questione arriva direttamente dalla Capcom giapponese che, dopo aver valutato attentamente tutti gli aspetti legati alla conversione, ha finalmente deciso di provarci. In realtà il faticoso compito è stato affidato agli Angel Studios, autori di Ken Griffey Baseball, ritenuti i più adatti per un

compito simile, vista la loro incredibile specializzazione in fatto di tecniche di compressione. Del resto la versione PlayStation occupava ben due CD, qualcosa come 1300MB di dati circa, davvero tanti per essere ficcati in una cartuccia da 128Mbit, che per la cronaca sono appena 16MB! Beh, che ci crediate o meno, i ragazzi dell'Angel Studios sono convinti non solo di riuscire a portare il capolavoro dell'horror sulla nera console Nintendo, ma addirittura di migliorarlo sotto l'aspetto grafico! Sostanzialmente la serie di Resident Evil è sempre stata caratterizzata da fondali pre-renderizzati quando statici, sui quali i personaggi (poligonali) potevano muoversi allegramente: considerate che le locazioni sono davvero tante e qui già s'intuisce la ragione di tante perplessità nei confronti di questa versione. Ciò nonostante, grazie all'efficace compressione JPEG, i grafici stanno addirittura considerando d'implementare l'alta risoluzione, che comunque richiederebbe la presenza obbligatoria del Memory Pak da 4MB (a mio parere un sacrificio accettabile).



Chiaramente uno dei vantaggi principali derivanti dall'uso della cartuccia riguarderebbero la fine dei tempi di caricamento, virtualmente inesistenti; dico virtualmente perché con tutta questa roba compressa, penso proprio che il caro N64 suderà parecchio per riuscire a visualizzare qualcosa (poi magari mi sbaglio, ma il dubbio ragionevole c'è). Una cosa però è certa: ci impiegherà comunque molto meno di un CD, il che non è poco. Rimane come unico neo la presenza o meno dei filmati che tanto hanno fatto scalpore su PSX. Capcom in questo momento sta valutando alcune soluzioni al problema, fra cui

figura anche la conversione MPEG, che in ogni caso, ve lo dico subito per non illudervi, è assolutamente improbabile che venga adottata su N64. Considerate infatti che il Full Motion Video del PlayStation è già di per sé un derivato dell'MPEG e come tale molto compresso: sperare di ottenere risultati migliori via software mi sembra quanto meno fantascientifico, ma tant'è... Solo il tempo comunque potrà risponderci, perciò mettetevi l'animo in pace e attendete con molta pazienza il prossimo Natale. Ah, se fossi in voi farei una buona scorta armi, pare che gli zombie siano particolarmente resistenti al piombo.



La posta del Cuore



LA PAROLA AL VETERANO

Salve a tutta la redazione di Nintendo Magazine, il mio nome è Matteo e sono di Livorno. E' naturale complimentarvi per la cura della vostra rivista nonché la professionalità da voi mostrata, anche se può sembrare scontato (oserei dire in saldo NdRaffo) iniziare la lettera in questo modo.

Sono un appassionato d'informatica e videogame dal lontano 1982, anno in cui acquistai il mio primo computer "Commodore VIC 20". Da allora penso di aver assistito alla completa evoluzione in termini videoludici del mercato casalingo; nel corso degli anni ho seguito il mercato comprando nell'ordine un Commodore 64, uno Spectrum 48k, un Sega Mega Drive e successivamente un Sony PlayStation, affiancato da un PC Pentium. Solo da una settimana, inoltre, ho acquistato un bellissimo Nintendo 64, contenente il gioco dell'immortale idraulico.

Era già un po' di tempo che pensavo di acquistare il Nintendo 64, ma molti dubbi offuscavano la mia mente, tra cui: vale tutto quel che promette? Troverà una via d'uscita dalla limitazione della cartuccia? Svilupperanno software per ancora molto tempo? La Nintendo abbandonerà la console per dedicarsi ad altri tipi di piattaforme a 128 bit? E infine, quanto durerà? Dopo tutte queste domande mi sono detto: "Chi se ne frega?" e ho acquistato il tanto sofferto Nintendo 64. Giudizio sul mio investimento? Ottimo, devo dire; sapevo che era capace di fare grandi cose, ma non immaginavo tanto "grandi". Abituato a PlayStation, dove esistono una miriade di titoli di cui poi in definitiva solo il 20% si rivela interessante; nel Nintendo 64 invece, ho trovato spettacolare qualsiasi gioco su cui abbia messo mano. Per carità, non ho avuto la "fortuna" di provare molti giochi ma, per esempio, se confronto Doom 64 con quello per PlayStation, quest'ultimo può anche nascondersi. Per non parlare poi del gioco "Banjo-Kazooie"... dove lo trovo un titolo così su PlayStation? Non lo trovo, sicuro. "Zelda 64", poi, mi fa impazzire. Tutto ciò ha confermato il mio acquisto in maniera più che positiva, ma le domande da me prima menzionate rimangono tali.

Come mai una console come il Nintendo 64 dev'essere superata da una come il PlayStation? Sarà forse per causa della cartuccia? Sarà forse la pubblicità che fa sembrare la console Nintendo solo un giocattolino per bambini (vedi tra le tante in TV della GIG dove ci sono tre o quattro ragazzini che urlano in coro: "Nintendo 64! Artiglia la potenza!") e invece la Sony fa sembrare la sua console (e devo dire giustamente) un oggetto "professionale" che non ha età? I costi? Il videogiocatore medio compra PlayStation perché tanto sa che poi ci fa mettere un chip... Nel Nintendo 64 il problema pirateria esiste solo al 10%; vedi un prodotto, pubblicizzato su Internet, che riporta il contenuto della cartuccia su un dischetto lomega Zip, per quasi un milione, e altre periferiche più o meno simili.

In definitiva la mia paura è che il N64 vivrà per poco, visto che la Nintendo non sembra essere intenzionata a dare una "smossa" a questo mercato ormai predominato

Dabella raga sono il postino, questo mese, come potete vedere, abbiamo ampliato lo spazio dedicato a questa rubrica - come mai?

Ma è chiaro, perché voglio guadagnare più soldi. Comunque, a parte questo, le decine di lettere destinate a questo spazio che giorno dopo giorno hanno invaso la redazione, hanno convinto il pelliccioso Alex a dedicarmi più spazio. Bravi raga, continuate così, e vedrete che entro un paio di numeri "La posta del cuore" diverrà il sessanta per cento della rivista (scherzo, scherzo).

Che altro dire, il Futur Show si avvicina (3-8 aprile), quindi cominciate a prepararvi psicologicamente, perché organizzeremo il campionato di videogiochi più colossale della storia (cento milioni al vincitore) e inoltre potrete insultarci di persona, meglio di così...

Raffo

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

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

da Sony e soprattutto in questo momento che stanno uscendo console a 128bit (vedi Sega Dreamcast). A pensare che quando usci il N64 avrei dato per scontato il suo successo e il calo di vendite da parte Sony... Tutto questo non ha senso: non ha senso che la Nintendo non abbia lanciato il tanto atteso 64DD che, a detta di tutti, doveva portare il N64 alle stelle; non ha avuto senso il supporto di giochi su cartuccia su una console a 64 bit; non ha senso la filosofia di mercato che ha svolto e sta svolgendo la Nintendo per la sua console; e infine non ha senso permettere che non sia la regina del mercato una console fantastica come il N64. Spero quest'anno di assistere alla "rivolta" di questa stupenda macchina, perché se lo merita davvero, il N64 è per me al momento la piattaforma da gioco per eccellenza... vedremo tra qualche mese con il Dreamcast. Per concludere vorrei porvi alcune domande fuori oggetto da quanto sopra descritto:

- 1) Verrà mai fatta, secondo voi, una conversione di Metal Gear Solid su N64?
- 2) Un ottimo titolo di gare automobilistiche?
- 3) Per far funzionare giochi d'importazione sulla mia console PAL cosa devo fare?
- 4) Qualche buon titolo per cui vale la pena di avere il N64?
- 5) Inutile chiedervi novità sul 64DD, vero?
- 6) E' vero che esiste un emulatore per cartucce Game Boy da collegare al N64? E se sì, funziona perfettamente?

Grazie molto per l'attenzione e buon lavoro!

Matteo (MaTT's)

Che la console di casa Nintendo sia partita maluccio è ormai un fatto acquisito; è altrettanto vero, comunque, che nel corso dei mesi ha avuto una crescita esponenziale nelle vendite e questo non può che portare a un maggiore interesse da parte degli sviluppatori alla produzione di titoli, con il conseguente incremento nelle vendite (è la solita catena, insomma).

Per quanto concerne la pirateria, il problema è sempre quello: se si compra software pirata si commette un reato ma, al di là di questo, si gode di un beneficio momentaneo, perché se le software house non guadagnano denaro dalle loro produzioni hanno meno soldi da investire per programmare altri giochi, con la logica conseguenza che col tempo non c'è più alcun gioco da comprare perché alle case produttrici non conviene più realizzarne. Ragazzi, non comprate software pirata, o in poco tempo avrete per le mani una bella scatola di plastica che non servirà a nulla.

- 1) Non si sa.
- 2) V-Rally, pur essendo piuttosto difficile è senza dubbio il miglior gioco automobilistico per Nintendo 64.
- 3) Ti devi comprare un N64 americano o giapponese, non esistono infatti adattatori di sorta.
- 4) Avrei voluto dirti Choro-Q 64, ma purtroppo non ce la fa; comunque direi che una softeca che si rispetti dovrebbe essere composta (oltre ai giochi da te già citati) da titoli quali Golden Eye, Diddy Kong Racing, Wipeout 2097, F-Zero, Mario 64, MicroMachines 64 Turbo, Fighters Destiny (l'unico picchiaduro degno di questo nome), Rogue Squadron, Turok 2 e Mission: Impossible.
- 5) Vero.
- 6) Esiste, ma non è un prodotto ufficiale Nintendo e noi non lo abbiamo mai provato.



LE IMPRESSIONI FANNO IMPRESSIONE

Ciao Raffo, ti scrivo per dare un paio di impressioni sulla situazione della nostra console preferita. Preciso che ho un Nintendo 64 da solo due mesi e posso quindi esprimermi solo sul poco che ho visto finora (ho anche un PC con 3Dfx, ma non c'entra), e beh, quel poco mi basta per dire che è un vero peccato che una console dalle indubbie qualità tecniche come questa sia stata trattata (anche dalla casa madre...) così ingiustamente, e mi riferisco non solo alla penuria di titoli, ma anche alla qualità altalenante degli stessi. E poi la pubblicità: la PS-X è presente ovunque, fra poco anche nelle patatine troveremo un Dual Shock! E la grande N cosa fa? Inizia a supportarla a due anni dall'uscita! Scusa lo sfogo, ma quando si gioca a titoli come Golden Eye, Zelda o Mario 64 e poi si legge che sta console è in crisi, beh, girano le cosiddette. Spero che la situazione migliori nel futuro prossimo (un po' come successe col SNES, snobbato all'inizio e poi idolatrato grazie a titoli come Street Fighter 2 e Castlevania) perché, ripeto, questa "scatoletta" ha davvero tanto da mostrare (e ve lo dice uno con l'occhio clinico allenato a contare i fotogrammi dei giochi per PC)(ma guarda che bel passatempo! NdRaffo) e non vorrei che finisse nel cestino delle occasioni sprecate insieme a 3DO e Saturn, anche perché titoli ottimi ce ne sono, e basta aumentarne la frequenza per cambiare un po' le carte in tavola.

Ho letto una pessima recensione (da parte di qualcun altro) di Mission: Impossible, ma allora, com'è sto gioco veramente?

Puoi dirmi se mi conviene prendermi un Rumble Pack o è solo un'altra vaccata?

Ti ringrazio per l'attenzione e, soprattutto, per l'impegno messo nella realizzazione della rivista. A risentirci.

Azzy

Tralascio commenti sulle tue considerazioni nella prima parte della missiva perché mi sembrano condivisibili; per quanto riguarda la recensione su Mission: Impossible, posso dirti solo una cosa: vatti a leggere quella fatta dal sottoscritto sul numero 2 di Nintendo Magazine, lì troverai la risposta alle tue perplessità.

Il Rumble Pack, per chi non lo sapesse, è un aggeggino piuttosto simpatico che contribuisce ad aumentare il realismo trasmesso da un videogioco. Su prodotti specificamente dedicati, il Rumble Pack (che si inserisce nella parte bassa del joypad) trasmette delle vibrazioni al controller quando ad esempio si va fuori strada con la propria vettura o si viene colpiti in uno shoot 'em up. Il risultato è nel complesso simpatico e devo dire che in molti giochi non riesco più a farne a meno.

Va considerato inoltre il fatto che particolari modelli di Rumble Pack fungono anche da Memory Pack. [Inoltre ringraziare Raffo per la rivista mi sembra eccessivo...

Facesse almeno qualcosa J NdAlex]

MI FAI ESSERE AMICO DELLE TUE AMICHE?

Caro Raffo Moretti, o preferisci che ti chiami Mr. Dream? (caso mai Dreams. NdRaffo). Tu non mi conosci, ma i lettori sì, io sono Hypercat, ricordati di questo nome, perché lo leggerai spesso, te lo posso assicurare (uhm, suona come una minaccia. NdRaffo). Ritengo superfluo dirti che possiedo un Nintendo 64, ma cosa non è superfluo in questa pseudo società del cavolo a merenda? Ho anche un Game Boy (il modello più "antico", normale, grigio), la console più snobbata dalle riviste seppur ancora la più diffusa (dopo il PlayStation. NdRaffo). Posseggo ancora il SNES, che non ho avuto il coraggio di vendere e che, devo ammettere, mi ha dato più soddisfazioni di quante me ne stia dando il N64. A parte il fatto che, anche se sono il primo a dire che la pubblicità non fa il prodotto, vedere PlayStation dappertutto e Nintendo 64 quasi da nessuna parte ti lascia un po' perplesso. Due mie amiche (ho realizzato solo di recente di avere più amiche che amici, e la cosa più inquietante è che riesco a parlarci per ore senza pensare ad altro, è grave?)(Beh, dipende da quanti anni hai, NdRaffo) hanno una PlayStation a testa e forse (non l'ho mai calcolato per timore dei risultati) passo più tempo sulle loro console che sulle mie (forse sono più comode. NdRaffo). Anche loro giocano spesso, anzi spessimo sul mio Nintendo 64 (insomma non vi incontrate mai. NdRaffo) nella modalità multyplayer e forse questo è uno dei motivi per cui ancora lo tengo. Tante lodi alla Nintendo per aver pensato subito a questa possibilità.

E' vero: Super Mario 64 e Banjo-Kazooie non prevedono la possibilità di giocare con degli amici, e infatti è proprio questo il loro punto debole: finché c'è ancora qualcosa da scoprire sono assolutamente grandiosi da giocare, ma una volta terminati in tutte le loro parti lasciano un grande vuoto e non vengono più dissepoliti dalla polvere se non occasionalmente (beh, trovami un platform game decente che permetta di giocare in due... NdRaffo). Non è il caso invece di giochi come Mario Kart e Diddy Kong Racing: praticamente eterni finché si ha qualcuno da sfidare. Lo stesso discorso si può fare per i picchiaduro a incontri; a tal proposito un'altra delle cose che mi disturbano è che Nintendo e RARE hanno tutte le carte in regola per realizzare dei picchiaduro in grado di stroncare Tekken e compagnia bella; per esempio basterebbe utilizzare l'engine di Banjo-Kazooie -se sfruttato nel medesimo contesto- per battere i migliori picchiaduro su PlayStation. Detto questo, se da un pezzo, all'estero, la stampa videoludica si è accorta dell'esistenza del Nintendo 64, sono felice che qualcuno se ne sia accorto anche qui in Italia; "occhio di gatto", però, perché non siete i soli, ergo datevi da fare, unò, due, unò, due, passooo! (tutto questo mi è al quanto familiare. NdRaffo).

Hypercat

Mi esprimo solo sulla questione picchiaduro, perché per tutto il resto non mi viene nulla di intelligente da dire (beh, in effetti non dico mai nulla di intelligente): ebbene, non si sa come e non si sa perché, ma il Nintendo 64 ha sempre snobbato questo genere di giochi, eppure dovrebbero richiamare parecchio pubblico; sta di fatto, comunque, che l'unico beat 'em up decente (a parer mio, intendiamoci) rimane il vecchiotto Fighters Destiny, che tra le altre cose possedeva una struttura nella gestione degli incontri piuttosto innovativa - da allora il vuoto. Effettivamente non ci dovrebbe voler molto a produrre un bel picchiaduro, ma a quanto pare ci dovremo accontentare (almeno per ora) delle varie simulazioni di wrestling.





VENIAMO GIU' DAI MONTI...

Salve, mi chiamo Antonio e vi chiamo dai pendii (poco) nevosi delle nostre belle (?) Dolomiti. Volevo, come di consuetudine, farvi i complimenti per la rivista, che, per altro, ci voleva proprio, vista la totale mancanza di una testata in grado di fornire informazioni decenti sulla mia console (il N64, non l'avevate ancora capito, vero?)(avevo solo qualche vago sospetto. NdRaffo). Bella lì e avanti così (chicchirichi. NdRaffo). Volevo farvi qualche domandina, la prima riguardo a un certo giochino, tal Metroid: lo vedremo mai per N64? Passiamo ad altro: su Internet ho trovato informazioni (da fonte:

www.geocities.com/timesSquare/labyrinth/4959/Nintendo2000/index.htm) riguardo alla nuova console della "Big N", chiamata Nintendo 2000, allo sviluppo della quale dovrebbe partecipare sia la SGI che la famosa ArtX (e chi la conosce?).

Riguardo a ciò mi si è accesa una lampadina in testa che non vuol sapere di spegnersi... mi spiego meglio: la nuova console dovrebbe essere compatibile (così afferma la fonte) con N64 (bang!), questo significa che A) la Nintendo userà di nuovo (speriamo di no) il formato su cartucce; B) La nuova console si "collegherà" direttamente al nintendone. Sinceramente spero per la seconda, e sapete perché? (no, perché? NdRaffo).

La Rare non sta forse sviluppando un sequel di Banjo-Kazooie che dovrebbe lavorare in coppia col prequel, rendendone accessibili alcune località non raggiungibili normalmente (tipo la chiave dietro al muro di ghiaccio nella caverna di Wozza)?

E come pensano di realizzare ciò? Cartucce a incastro? Naaa, una roba del genere potrebbe essere realizzata avvalendosi del 64DD, che però è defunto. Oltre tutto, la data di uscita del sequel è fissata per il novembre '99. Che per caso il 64DD stia subendo una metamorfosi tecnica? Sinceramente spero di sì!

Ah, per condire il tutto sembra che la Square stia sviluppando il seguito di "Chrono Trigger" per N2000 (questa è veramente grossa, però sembra vera! Ciò potrebbe anche confermare l'intenzione della Nintendo di cambiare media per la sua nuova console).

Ma smettiamola di giocare ai Nostradamus (finalmente. NdRaffo), e proseguiamo la mia tempesta di domande: avete provato demo giocabili di Castlevania 64? Se sì, com'è? Dovrebbe essere già uscito, nevrero? E inoltre, cosa mi sapete dire di Perfect Dark?

Beh, credo che basti così, però avrei ancora qualche informazione da chiedervi (e ti pareva. NdRaffo): sul primo numero della testata (sui denti) dicevate di aver bisogno di redattori. Vi darei volentieri una mano (anche due), però non vivo vicino a Milano. E' un problema? Con questo vi saluto.

Con questo vi saluto.

Antonio

Spinto da grande curiosità ho provato a recarmi nel sito da te indicato, ma Netscape mi ha detto che non esisteva. Intendiamoci, non metto in dubbio le tue parole, ma semplicemente non ho potuto verificare di persona quanto da te affermato, esorto comunque voi lettori a tentare di caricare tale sito, chissà che non siate più fortunati.

Non mi resta quindi che trarre le mie conclusioni in base alle notizie fornite dalla casa madre, che corrispondono a zero. In effetti il portavoce dell'azienda giapponese ha ammesso che prima o poi salterà fuori una nuova console (fa parte della naturale evoluzione videoludica), ma null'altro è dato sapere. Resta il fatto che sono fermamente certo che nessuna console targata Nintendo vedrà la luce prima del 2000 (anzi, lo stesso PlayStation 2 non si sa ancora bene quando verrà immesso nel mercato), quindi mi sembra che avremo tutto il tempo per avere, nel corso dei mesi, delle notizie un po' più precise a riguardo.

Non chiedetemi quindi quale sarà il bittaggio di questa fantomatica console o se prevederò l'utilizzo di cartucce o CD, perché siamo in piena fantascienza. Anche se non sono io, ma Alex che dovrebbe farti questo discorso, posso dirti che siamo sempre in cerca di menti fervide e brillanti (infatti ancora mi chiedo cosa ci faccio io qui)[non è ancora arrivato qualcuno in grado di sostituirti: il signor Michele fa già le pulizie da noi e non gli interessava prendere il tuo posto... NdAlex], questo a patto che si posseggano i soliti simpaticissimi requisiti:

- 1) Saper scrivere in italiano correggiuto.
- 2) Disporre di un computer (Mac o PC) sul quale scrivere i pezzi e possibilmente di un accesso a Internet
- 3) Avere una buona cultura videoludica
- 4) Essere di Milano o dintorni, questo perché, anche se si possono tranquillamente spedire i testi via Internet, i giochi bisogna venire a vederseli in reda, e molto spesso bisogna essere pronti per correre in ufficio per vedere un titolo appena arrivato e del quale bisogna fare una recensione lampo
- 5) Conoscere l'inglese
- 6) Essere maggiorenni
- 7) Molto importante, avere sorelle o delle amiche maggiorenni da presentare, in caso comunque che si disponga di molte amiche si può anche fare a meno di sapere l'Italiano o di avere una buona cultura videoludica.

Per concludere con le due domande su Metroid, Castlevania e Perfect Dark: del primo non si sa un tubo; per quanto riguarda il secondo è già nei negozi, ma noi non abbiamo ancora avuto modo di vederlo; non è da escludere, comunque, che la recensione potrebbe esserci già su questo numero. La "Posta del cuore", infatti, viene consegnata molto prima che avvenga la "devastante" distribuzione dei titoli da recensire. Perfect Dark, infine, è un gioco in stile futuristico piuttosto simile a Golden Eye e prodotto dai RARE. Ancora non si conosce la sua data di uscita.

Finitooo! Prima di salutarvi e mandarvi alla lettura delle recensioni (perché lo so che questa è la prima cosa che leggete della rivista... va beh, forse ho esagerato) ci tengo a citare due curiosi personaggi che mi hanno "assalito" con almeno una decina di missive una più demente dell'altra; questi due figure (poi forse ce n'è anche un terzo) prendono il nome di Begio e Cazuie: raga siete fuori, e di brutto, ma fino a quando non mi manderete una lettera "umana" non vi pubblico, comunque vi stimo molto.



COLLEZIONALI TUTTI

MCSPORTS per PlayStation

MEMORY CARDS

SPORT PAD

SPORT PORT

MCSPORTS per Nintendo 64

MEMORY RUMBLE PACK

SPORT PAD CON MEMORY PACK

Una serie di accessori indispensabili a tutti gli amanti dello sport. Per i possessori di PlayStation cinque memory card da 15 blocchi a forma di pallone da calcio, da rugby, da basket, di palla da baseball e da golf, pad e multiport per collegare fino a quattro dispositivi alla tua console.

Per Nintendo 64 quattro rumble pack da un mega a due velocità e un grintoso pad.

Un vero e proprio must per giocatori e sportivi appassionati: prendeteli e non ve ne pentirete!



www.3dplanet.it

Distribuito da



EMOZIONI MULTIMEDIALI

Shanghai Pocket

Sunsoft per Game Boy e Game Boy Color



MAI DIRE, SHANGHAI!!!

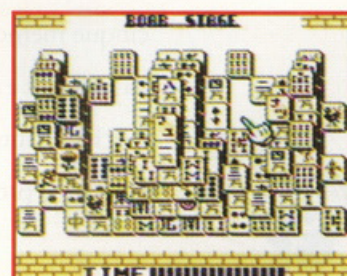
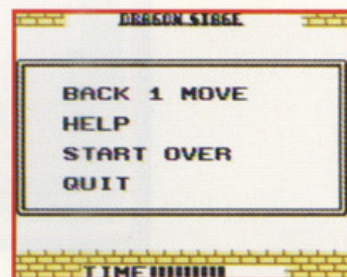
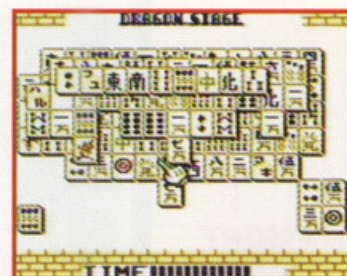
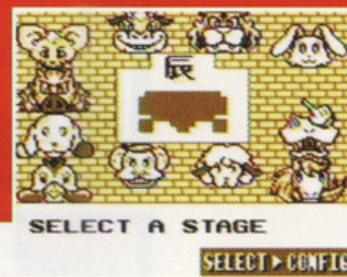
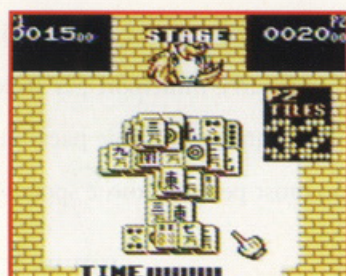
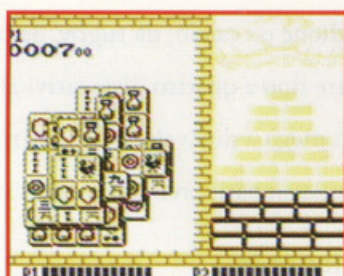
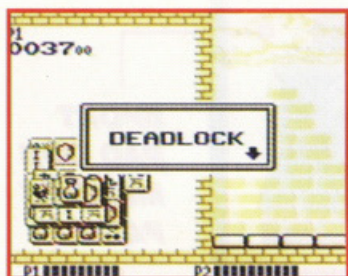
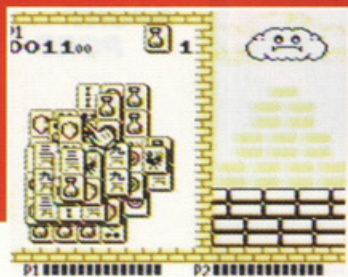
Il puzzle game è un filone che si è sempre trovato a suo agio su Game Boy; questo perché, in fondo, la filosofia che sta alla base di questo genere di giochi ha parecchi punti di contatto con il piccolo Nintendo: semplicità, immediatezza e giocabilità sono i tre aggettivi che meglio descrivono questa vicinanza ideologica. Ma se questa 'formula magica' da un lato ci ha regalato alcuni prodotti davvero interessanti, dall'altra ha portato, soprattutto negli ultimi tempi, a un discreto affollamento di cartucce tutte abbastanza simili e ripetitive.

Con questa premessa, il compito di Shanghai Pocket, di ritagliarsi un suo spazio ben definito si presenta arduo e alle prossime righe è affidato l'onere di raccontarvi se è riuscito nell'impresa.

La struttura del gioco è ben nota e non penso necessiti di particolari disquisizioni; basta trovare le coppie di tessere uguali presenti nella struttura secondo poche e semplici regole, questo fino a liberare completamente lo schermo; ma se il concept di fondo è tutto sommato poco originale, ben altri sono i punti di forza dell'ultima fatica targata Sunsoft. La grafica è coerente e ben realizzata e la sensazione generale che trasmette è di spensieratezza e allegria; i menu sono semplici e intuitivi e gli schemi di gioco sono nitidi e ben leggibili, nonostante il gran numero di pezzi visualizzati.

Nel confronto tra Game Boy Pocket e Color, non ho notato particolari differenze che mi facessero preferire una versione rispetto all'altra; in fondo i colori non incidono più di tanto sulla riconoscibilità dei pezzi (a testimonianza del buon lavoro svolto) e l'unica differenza degna di nota è la maggiore sensazione di profondità, che aiuta a individuare più velocemente a che livello si trovano le varie tessere. Ma se la grafica può non essere l'elemento di maggior importanza di un titolo per Game Boy, altrettanto non si può dire per la giocabilità; come dicevamo nell'introduzione, infatti, questo elemento è l'arma vincente non solo per i giochi, ma anche per la stessa console che, per le sue caratteristiche, non può (e non vuole) rivaleggiare con i suoi concorrenti mangia bit (N64, PSX, ecc.). Da questo punto di vista, Shanghai Pocket è davvero un piccolo gioiellino; le partite filano via velocissime una dietro l'altra, tenute insieme da una grande immediatezza e semplicità. Le tre modalità di gioco (classica, King Kong e Gold Rush) assicurano parecchie ore d'impegno e consentono di sfidare la CPU, o un amico, in gare contro il tempo o all'ultimo tassello. Le musiche sono davvero ottime, molto orecchiabili e spensierate; sono un ottimo accompagnamento per le partite e non passano certo inosservate. Per concludere, questo Shanghai Pocket è un prodotto davvero interessante, che grazie a una notevole cura nella realizzazione può vantare una giocabilità da primato e che non mancherà di entusiasmare anche chi non è particolarmente attratto da questo genere; il gioco è adatto a tutti, da chi cerca solo uno 'scacciapensieri' fino ai veterani dei puzzle game. Un saluto.

Matteo Leccardi





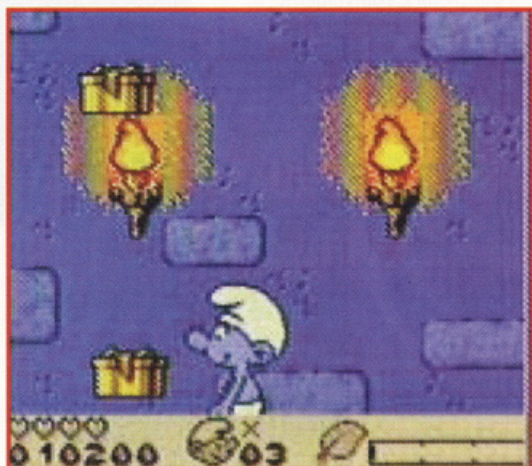
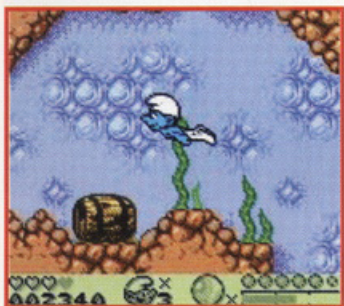
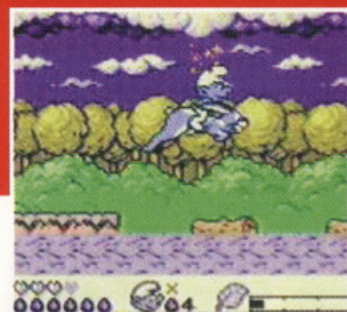
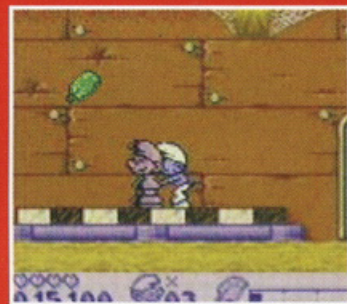
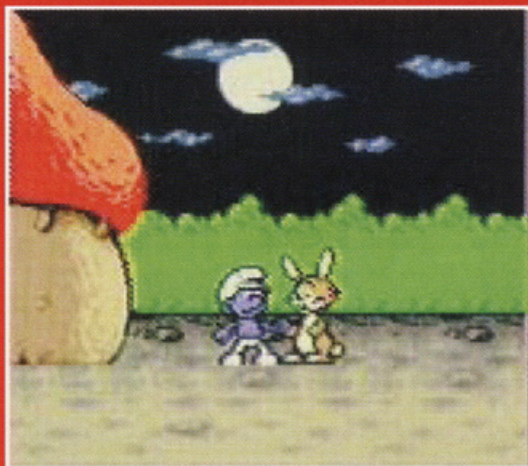
Infogrames per Game Boy Color

Smurfs' Nightmare

PRIMA O POI DOVEVA SUCCEDERE...

Se vi state chiedendo a cosa si riferisca il titolo, allora proseguite nella lettura; se invece, questa domanda non vi ha neanche sfiorato, probabilmente siete appena stati sottoposti a una lobotomia (complimenti!). Il titolo in questione, comunque, riguarda due cose in particolare, entrambe legate a questo giochillo. La prima, è che dovevamo aspettarcelo un gioco sui Puffi (non sapevo che in inglese si chiamassero Smurfs); con le oltre 450 cartucce che compongono il catalogo Game Boy, era ovvio che qualcuno, in pieno deficit ideologico [mmm, siamo sicuri che sia questo il termine adatto? NdAlex], prima o poi sarebbe andato a tirare fuori i famosi M.I.B. (Men In Blue). Così, la palma d'oro per il gioco meno fantasioso dell'anno spetta alla cara Infogrames, che si è premurata di regalarci questo puffoloso platform di cui parleremo tra qualche riga. Nel frattempo, v'illustro il secondo motivo che mi ha portato a scegliere il titolo della recensione: questo è il primo gioco che mi capita tra le mani (ma sono convinto che altri siano in fase di sviluppo) a essere stato realizzato solo ed esclusivamente per Game Boy Color. Avete capito benissimo, questa cartuccia non funziona con la versione a

toni di grigio del piccolo Nintendo; beh, forse, visto il gioco, non è poi una così gran tragedia, ma è indicativo di quello che ci attende nei prossimi mesi. Sono convinto, infatti, che i titoli utilizzabili con entrambi i sistemi tenderanno a diminuire, fino a lasciare il campo alle sole versioni a colori; tale conclusione appare ovvia, se si pensa che, per le software house, l'obbligo di mantenere la compatibilità con tutte e due le versioni del Game Boy non permette di spremere tutte le potenzialità della nuova versione, dovendosi limitare al minimo comune denominatore. Sicuramente non sarà una cosa che accadrà dall'oggi al domani ma, in ogni caso, penso che il nostro futuro sarà dominato dal colore. Lo spazio stringe in maniera paurosa e io non vi ho ancora parlato del gioco; rimedio subito. Quel babbione di Gargamella ha fatto un incantesimo ai Puffi, intrappolandoli, durante il sonno, all'interno dei loro stessi incubi; il nostro compito è di sorbirci i 16 livelli,

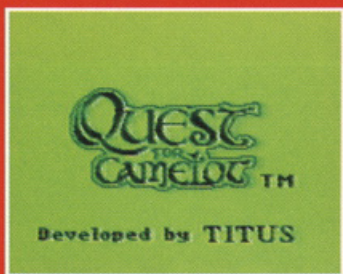


che ci permetteranno di liberare i nostri puffamici, zoppettando allegramente a destra e a manca. Viste le premesse, il gioco dovrebbe sfoggiare una grafica da urlo; invece, quello che ci si trova davanti non è niente di così eccezionale e si mantiene su una decorosa sufficienza. Gli elementi caratteristici del genere platform (salti, bonus, power-up, acrobazie varie, ecc.) ci sono tutti, ma non vantano un'implementazione particolarmente originale. La longevità è inversamente proporzionale al numero di platform che già possedete, mentre la giocabilità scompare nel limbo della mediocrità. Effetti sonori insipidi e musiche in puffotema, completano un quadro non particolarmente entusiasmante; il gioco, viste le scarse attrattive, è riservato solo agli amanti del genere, tutti gli altri possono rivolgersi verso produzioni più interessanti. Concludo svelandovi un segreto; sapete perché Gargamella cerca in tutti i modi di catturare (e bollire) i Puffi? Gli servono come ingrediente per il Viagra... Un saluto.

Matteo Leccardi

Quest for Camelot

Titus - Warner Bros per Game Boy e Game Boy Color



IL MANUALE DEI GIOVANI CAVALIERI DELLA TAVOLA ROTONDA...

Trasposizione elettronica di un film d'animazione uscito qualche tempo fa sotto l'etichetta Warner, Quest for Camelot narra le avventure di Kayley, una ragazza che vuole diventare un cavaliere della tavola rotonda, proprio come lo era suo padre prima di venire ucciso dal perfido Sir Ruber. Questi non solo si è macchiato dell'omicidio di Sir Lionel (il padre della suddetta), ma vuole anche impadronirsi del regno di Camelot, regalando a Re Artù un viaggio di sola andata per il triangolo delle Bermude (beh, forse non è proprio così, ma il senso c'è).

La nostra eroina, (scusa...c'hai mica un po' di moneta), aiutata dall'immane Merlino, dovrà quindi superare mille avventure per riuscire a sconfiggere il malvagio Sir Ruber e salvare, così, il regno di Camelot.

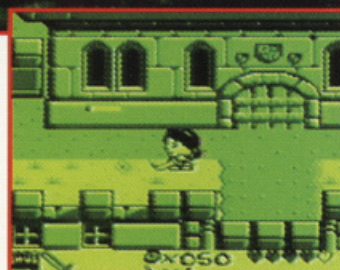
La pietra di paragone per questo titolo è sicuramente l'ottimo The Legend of Zelda: Link's Awakening, di cui abbiamo parlato il mese scorso; le similitudini, infatti, non si limitano solo al genere di appartenenza, ma anche alla struttura di gioco stessa (un modo molto velato per dire che, secondo me, hanno scopiazzato a piene mani).

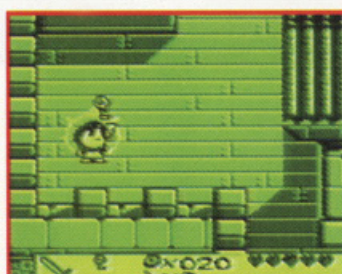
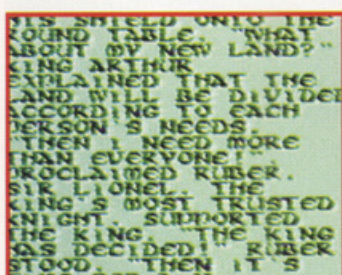
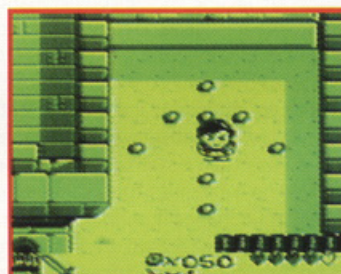
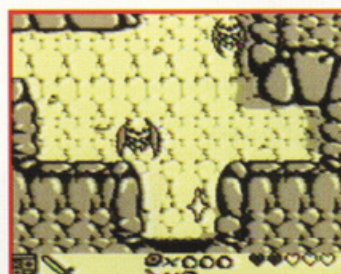
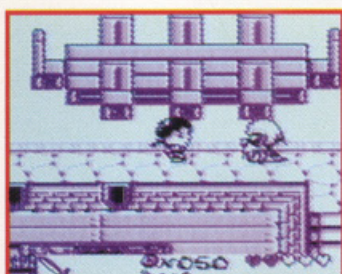
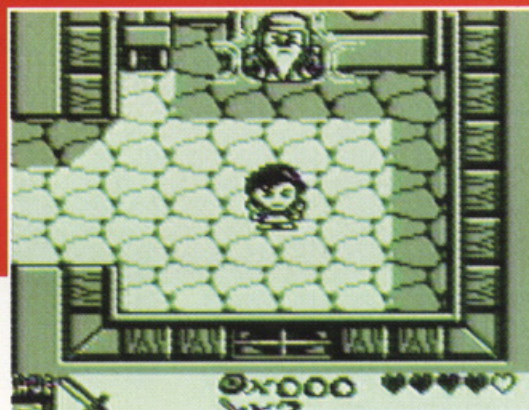
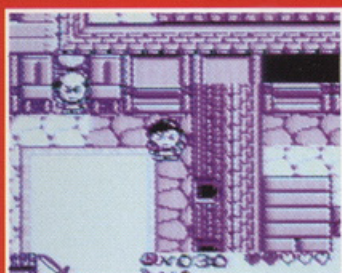
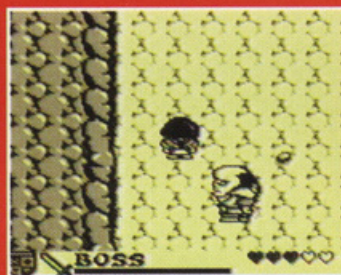
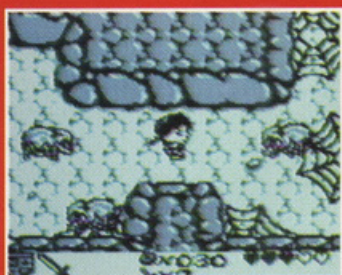
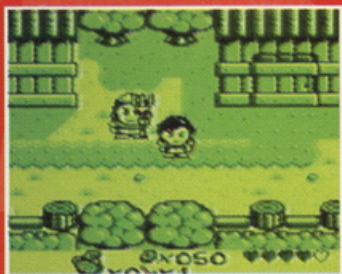
Vista la vicinanza delle due recensioni e i numerosi punti in comune, direi che ci possiamo permettere un bel test comparativo al fine di stabilire quale, tra i due, possa essere considerato l'attuale punto di riferimento per il settore degli RPG. L'introduzione di Quest for Camelot è sicuramente più spettacolare di quella di Zelda, ma questa può contare su una migliore narrazione e fruizione, anche a fronte delle troppe schermate di testo, tra

un'immagine e altra, che caratterizzano il primo titolo.

Dal punto di vista della mera realizzazione tecnica, la vittoria spetta, con un netto distacco, a Link's Awakening; infatti, la grafica di Quest for Camelot è notevolmente meno definita e curata. Non mi riferisco solo ai protagonisti, ma anche alle locazioni da esplorare e alla scelta cromatica; se con Zelda, l'utilizzo del Game Boy Color permette di gustarsi l'avventura in maniera più piena e coinvolgente, al contrario, le avventure di Kayley non traggono un vantaggio poi così evidente dalla policromia. Non dico che con i toni di grigio sia la stessa cosa, ma i colori non migliorano più di tanto una grafica che poteva essere decisamente più efficace; inoltre, anche i personaggi sono realizzati in maniera approssimativa, hanno tutti una grossa testa, che li porta a sembrare versioni super deformed di se stessi.

Visto l'obiettivo di fondo (confermato anche dall'introduzione), di ricreare il più fedelmente possibile personaggi e atmosfere del cartone animato, il risultato finale appare davvero fuori luogo. Infine, devo segnalare una carenza abbastanza sorprendente per un gioco su Game Boy: nei momenti di maggior affollamento dello schermo si assiste a sensibili rallentamenti, accompagnati da qualche scomparsa. Poiché quella in mio possesso è la versione definitiva e visto che nel suo diretto concorrente quest'inconveniente è praticamente assente, Quest for Camelot perde qualche punto anche





sotto quest'aspetto. La giocabilità è buona e il conforto determina una situazione di sostanziale pareggio; oggetti da raccogliere, punti esperienza da guadagnare e artefatti magici, sono ingredienti ormai d'obbligo in ogni RPG che si rispetti e sono inseriti in maniera appropriata all'interno della storia. L'unica cosa da segnalare è la mancanza di una mappa che ci permetta di tenere sotto controllo i nostri progressi. Se dovessimo misurare la longevità solo in base al numero di ore di gioco che un titolo può offrire, anche in questo caso ci troveremo di fronte a una situazione di parità; se, invece, il giudizio deve tenere conto anche della capacità di coinvolgimento, allora Quest for Camelot può apparire un po' carente. Il discorso riguardo a 'rumori e canzonette' vede trionfare nuovamente Zelda; non tanto per gli effetti sonori, che sono ugualmente insignificanti per entrambi, quanto per le musiche. Infatti, le melodie che ci accompagnano nelle nostre avventure, non riescono minimamente a rivaleggiare con le atmosfere dolci ed eteree di cui abbiamo discusso nel numero precedente; questo non solo per i meriti da attribuire a Nintendo, ma anche perché i motivi preparati da Titus non riescono ad andare oltre una piena sufficienza.

Arrivati alla fine di questo testa a testa, appare chiaro come il vincitore della sfida sia il piccolo Link che, grazie a una realizzazione completa e curata, riesce a primeggiare dove la produzione Titus-Warner mostra qualche carenza. Ciò non vi faccia pensare che Quest for Camelot sia da trascurare, anzi, è un buon titolo che saprà appassionare non solo chi ha visto il lungometraggio (pochi, immagino) ma anche chi, all'oscuro di questo, cerca solo una buona avventura in cui cimentarsi.

Quello che, invece, questo confronto ha dimostrato chiaramente, è che, nonostante i pregi di entrambi, Quest for Camelot, è maggiormente indicato agli avventurieri di professione, mentre chi si cimenta per la prima volta nel mondo dei giochi di ruolo è meglio che si indirizzi verso la saga di Zelda.

Nota polemica finale: Zelda (solo inglese), tutti i capitoli di Final Fantasy (solo inglese), Quest for Camelot (inglese, francese e spagnolo); c'è la daranno prima poi un'avventura tradotta in italiano? Ai posteri l'ardua sentenza.

Matteo Leccardi

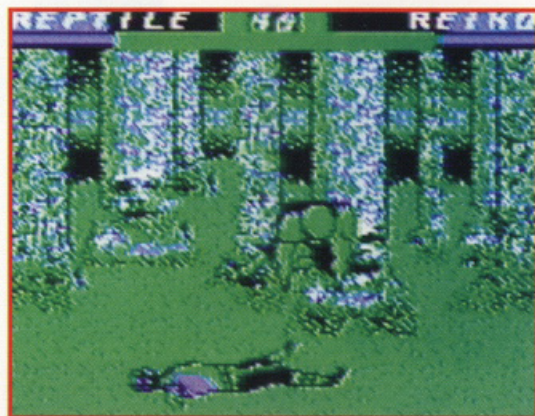
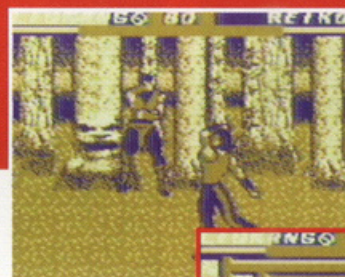
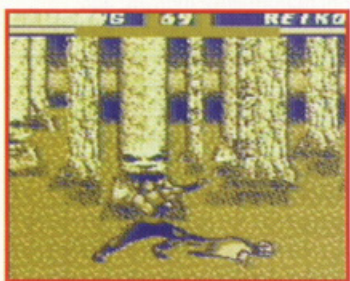
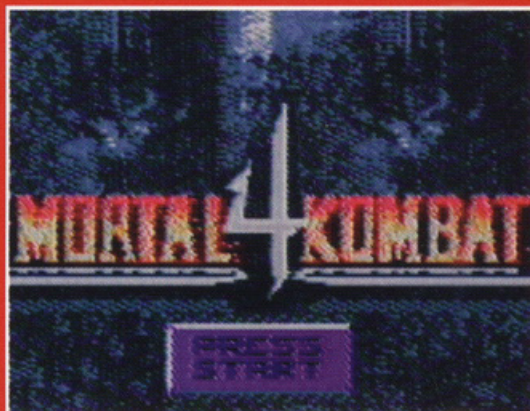
Mortal Kombat 4

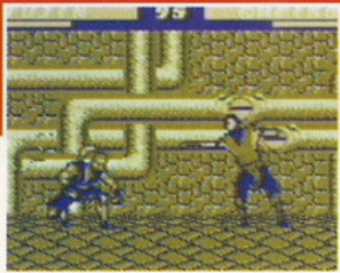
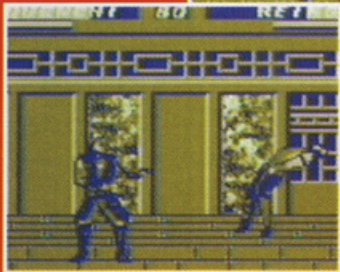
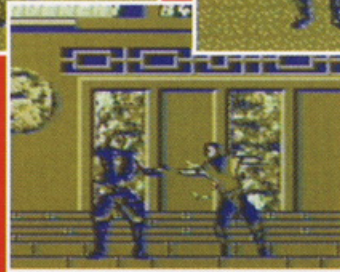
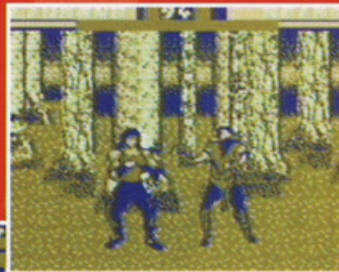
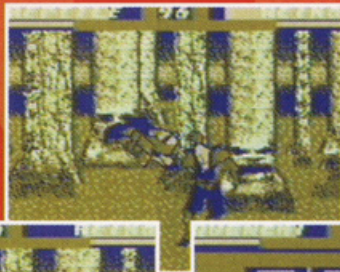
Midway Games - Digital Eclipse
Software per Game Boy e Game
Boy Color

A VOLTE RITORNANO...

Citazione da un libro del maestro dell'orrore Stephen King, per un titolo che calza a pennello con l'arrivo su Game Boy (dopo quello N64 di due numeri fa), di uno dei picchiaduro più famosi e longevi mai apparsi sulla faccianza del nostro pianetucolo. Infatti, a fronte di 2 film (il secondo non l'ho ancora visto, ma il primo non è che mi avesse acchiappato più di tanto), conversioni per un numero spropositato di sistemi di gioco e altri ammennicoli per fan sfegatati (fumetti, carte, ecc.), è innegabile che questo simulatore di mazzate sia riuscito a creare un'ondata d'entusiasmo e coinvolgimento di notevole portata. Se questo preambolo vi è sembrato fin troppo entusiasta, vi invito a non preoccuparvi; nelle prossime righe tirerò fuori i famosi 'artigli del redattore massacrati' (famosa e temutissima fatality, dagli effetti disumani) per fare pelo e contropelo all'Eprom che, ancora fumante per le violenze subite, riposa placida nella mia piccola console. A prescindere dal fatto che il Game Boy non è certo la migliore console per cui sviluppare un picchiaduro (anche se bidimensionale) e che le precedenti esperienze in tal

senso (vedi Killer Instinct) non mi avevano fatto certo gridare al miracolo, non posso ritenermi completamente soddisfatto da quello che ho appena visto. Infatti, al di là degli sforzi dei programmatori, il gioco in sé presenta parecchie lacune che ne condizionano pesantemente le possibilità di successo; come prima cosa devo segnalare la spiacevole sensazione di déjà vu che ho provato nell'accendere il piccolo Nintendo. Se l'intento di Digital Eclipse era di ricreare il più fedelmente possibile l'atmosfera e l'ambientazione del primo Mortal Kombat, allora l'obiettivo è stato grossolanamente mancato; quello che n'è venuto fuori sa molto di minestra riscaldata e manca di mordente e novità; qualcosa di positivo, come vedremo, c'è, ma nascosto in mezzo a molti aspetti poco convincenti. Iniziamo dalla grafica; i personaggi sono fin troppo grandi e, se in certi giochi si ha bisogno della lente d'ingrandimento per capire cosa appare a video, qui ci troviamo di fronte a combattenti grandi quasi come l'intero schermo. Il risultato di questa scelta non è dei più felici; i lottatori hanno un design grossolano e mal definito e i loro movimenti sono goffi e scattosi. I fondali e i menu di gioco non se la cavano meglio e non si discostano molto dalle valutazioni fatte fin qui; come ogni titolo per Game Boy, ho provato il





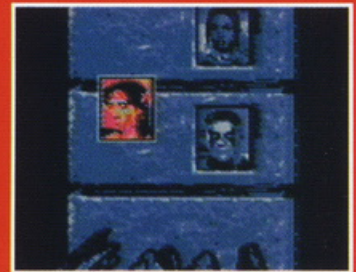
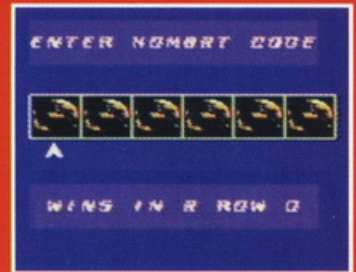
FREEING EARTH FROM THE HANDS OF SHINNOK. LIU KANG HAS ALSO UNKNOWINGLY FREED THE REALM OF PRINCESS KITANA, ASKING HIM TO BE BY HER SIDE. LIU KANG MUST REFUSE IN ORDER TO BE EARTH'S CHAMPION AND PROTECTOR SHOULD IT FALL UNDER ATTACK AGAIN.

gioco sia con i tradizionali toni di grigio sia con la nuova versione Color, per valutare eventuali differenze e migliorie. Con la policromia, effettivamente, la situazione si risolveva un po'; la fluidità dell'azione aumenta sensibilmente e la qualità dell'immagine rende meno angosciante i fondali; rimane tristemente invariata, invece, l'approssimativa realizzazione dei personaggi. La longevità è appena sufficiente; infatti, nonostante i tre livelli di difficoltà, la sfida non si presenta mai troppo impegnativa e, una volta apprese un paio di mosse giuste, si riesce ad avere ragione anche degli avversari più coriacei.

Tutti questi elementi, purtroppo, vanno ad incidere inevitabilmente anche sulla giocabilità, che ne esce alquanto malconcia; un vero peccato, perché il sistema di controllo, per quanto limitato dalla presenza di soli due tasti, è semplice e intuitivo ed è una delle cose meglio riuscite in assoluto. Le mosse a nostra disposizione presentano il solito catalogo di pugni, calci e salti; non mancano, inoltre, le celeberrime fatality, che, purtroppo, si sono rivelate piuttosto insipide e che di spettacolare hanno solo lo scarso numero di frame d'animazione. Anche il sonoro, inoltre, non è certo massimi livelli e tenta di difendersi come può; le musiche sono piuttosto anonime e piatte, tanto da passare quasi inosservate; gli effetti sonori sono notevolmente sotto la media, ma non sono certo la pecca maggiore di questo gioco. Da segnalare il tentativo di introdurre il parlato a commento delle varie fasi di gioco (inizio round, inizio combattimento, ecc.), con un esito complessivo che è più interessante come prova, che come reale risultato.

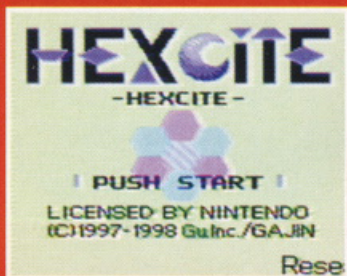
Di fronte a quanto detto, potete capire benissimo come tutto questo non riesca a coinvolgere più di tanto il giocatore medio, determinando un prematuro abbandono della cartuccia. Questo Mortal Kombat, quindi, è un gioco riservato ai fan della serie o a chi non possiede un picchiaduro nella sua collezione, ma non vedo a chi altri potrebbe interessare un titolo che non riesce ad avere abbastanza buone idee per farsi giocare per più di un paio d'ore. Per quanto mi riguarda, avrei chiuso la serie dei sequel di Mortal Kombat già parecchio tempo fa, ma, come si dice, al cattivo gusto non c'è limite; mi auguro almeno, che nessuno abbia la funesta idea di regalarci un ulteriore capitolo che sarebbe non solo inutile, ma anche fuori luogo su una console che non è certo nata per questo genere di giochi. Alla prossima.

Matteo Leccardi



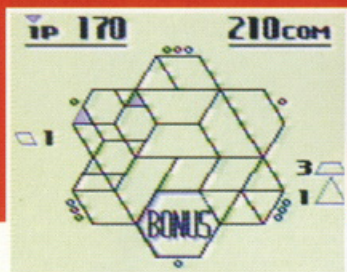
Hexcite the shapes of victory

NEC - Ubi Soft per Game Boy e Game Boy Color



LA CALMA È LA VIRTÙ DEI FORTI

Con la fine delle festività, il panorama videoludico presenta sempre trend abbastanza particolari. Come ricordava Alex nell'editoriale del mese scorso, i progetti per N64 hanno trovato il loro momento di massima frenesia e concentrazione proprio durante il Natale; a questa corsa per arrivare in tempo sugli scaffali è seguito, inevitabilmente, l'attuale periodo di (relativa) calma. In questi mesi i programmatori per il nero 64bit stanno valutando i risultati dei loro sforzi e, se alcuni si stanno dando amichevoli pacche sulla schiena per i lusinghieri dati di vendita, altri si stanno ancora leccando le ferite per le mazzate ricevute. Ma se per loro questi sono giorni di riflessioni e bilanci, per noi, irriducibili sostenitori del piccolo di casa Nintendo, sono l'occasione per godere di maggiore attenzione da parte delle software house. I generi toccati da tutta questa abbondanza, però, sono quelli 'tradizionali'; se a distanza di un solo mese da Link's Awakening potete trovare la recensione-confronto con un altro RPG (Quest for Camelot), in questo numero abbiamo a che fare addirittura con due puzzle game. Il riferimento è, ovviamente, a quell'ottimo Shanghai Pocket, che vedete nelle pagine qui intorno, di cui questo Hexcite dovrebbe essere un diretto concorrente.

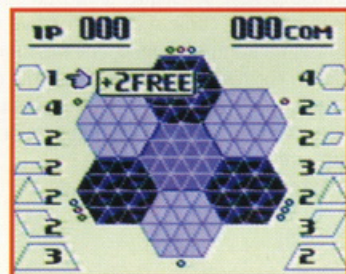
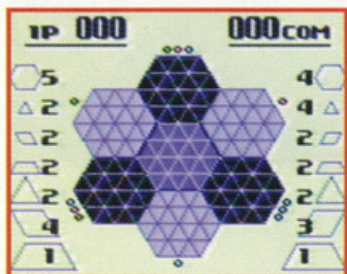
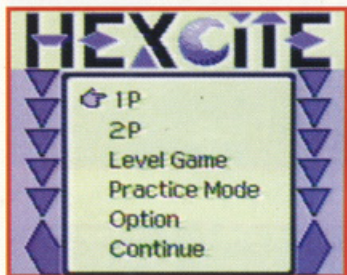
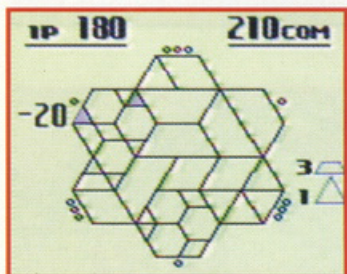


Il condizionale è d'obbligo, non solo perché così dimostro di sapere cos'è, ma anche perché i punti in comune si limitano davvero a pochi elementi. Lungi da me l'idea di un confronto tra i due giochi; se quello tra i titoli d'avventura trova la sua ragion d'essere nel differente numero di pubblicazione, per fare un confronto tra Shanghai Pocket ed Hexcite basta voltare pagina. Inoltre, la differenza di concept tra i due renderebbe il tentativo piuttosto difficoltoso; se Shanghai Pocket fa della sua bandiera l'immediatezza e la velocità, Hexcite richiede parecchia calma, una buona dose di strategia e un discreto uso del craniozozzo di cui madre natura ci ha dotati. Infatti, se nella produzione Sunsoft i tasselli vanno fatti sparire dallo schermo il più velocemente possibile, in quella NEC, bisogna posizionarli, nell'area di gioco, nel modo più efficace possibile. A voler fare un paragone che denoti tutta la mia alienazione mentale e lo stato di precarietà della mia psiche, si potrebbe affermare che Shanghai sta a Hexcite come la Dama agli Scacchi. Se le partite della prima filano via con una certa disinvoltura, i secondi possono rivelarsi scontri titanici tra menti superiori, in cui non conta il tempo, ma solo l'intelligenza e la riflessione. A questo punto vorrei fare a me stesso i complimenti per la mia coerenza: vi ho detto nell'introduzione che non volevo fare un confronto diretto tra i due giochi e, invece, mi sono appena accorto di aver occupato metà dello spazio a disposizione proprio in questo modo. Portate pazienza, vi

prometto che da qui in poi non leggerete più il nome di Shanghai Pocket (acc! l'ho appena scritto, maledizione). Come potete vedere dalle immagini a corredo, lo scopo del gioco è di posizionare, su un quadro composto da 7 esagoni, 18 tasselli che si differenziano tra loro per forma e colore. Ogni pezzo vi farà guadagnare un certo punteggio a seconda della sua posizione rispetto alle altre tessere; vi consiglio caldamente di fare un po' di pratica con il tutorial prima di buttarvi nella sfida vera e propria; alcune regole alla base del gioco non sono molto intuitive e a un prima occhiata le mosse della CPU potrebbero sembrarvi prive di senso. Una volta presa confidenza con il sistema di gioco, invece, la sfida si fa davvero interessante e coinvolgente, permettendovi di dare libero sfogo alle vostre doti di stratega. Per vincere una partita non vi basterà solo cercare le combinazioni più 'remunerative', ma dovrete anche impegnarvi nel prevenire le mosse dell'avversario ed eventualmente giocare il tutto per tutto tentando di 'incastarlo'. Infatti, alla fine d'ogni round, i pezzi che non saranno stati piazzati, verranno sottratti dal punteggio, permettendovi di ribaltare l'esito di partite che ormai sembravano inevitabilmente segnate (con questo trucchetto si ottengono oscillazioni anche di 30/40 punti alla volta). Non manca la solita possibilità di multiplayer via link, mentre ho apprezzato l'opzione che permette di giocare in due sulla stessa console; a ogni turno l'azione si ferma e il Game Boy passa all'altro giocatore, che può effettuare la sua mossa. A volere cercare il classico ago nel pagliaio, devo registrare una certa lentezza di risposta della CPU (soprattutto quando la si mette alle corde), ma per il resto non ho altre lacune da segnalare. Come ho già avuto modo di argomentare, ritengo che la giocabilità e la longevità siano requisiti fondamentali per ogni titolo Game Boy, persino più importanti dell'aspetto grafico. Dello stesso parere devono essere anche programmatori di NEC; ma se i livelli (anzi, il livello, perché l'area di gioco è sempre la stessa) possono apparire fin troppo scarni, tutto ciò che è di contorno all'azione (menu, opzioni, ecc.), può vantare una realizzazione davvero curata ed elegante. Con queste premesse appare chiaro che il gioco non presenta particolari benefici derivanti dall'uso del Game Boy Color, l'unico aspetto di rilievo è la maggiore nitidezza dello schermo, ma niente di più. Il sonoro non è molto vario e le musiche sembrano volutamente

modeste, come se non volessero influenzare la concentrazione del giocatore. Il gioco è consigliato a tutti, senza riserve; semplice e divertente, per chi cerca solo uno 'scacciapensieri', si rivela un osso duro per chi vuole mettere sotto torchio la propria logica e calma. Provare per credere.

Matteo Leccardi

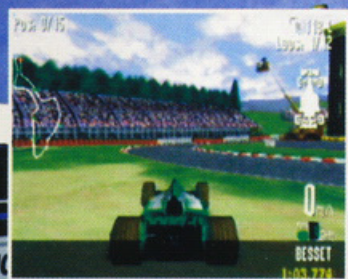


MONACO

GRAND PRIX

racing simulation 2

E' in arrivo l'ideale seguito
di F-1 Pole Position.
Wrooommm,
eccolo che è passato...



Monaco
Grand Prix
Racing Simulation 2

Sviluppatori: Ubi Soft

Tipo di gioco: Simulatore
di Takaya Todoroki

N° Giocatori: 1-2

Flusso di coscienza; con quest'espressione, una volta, la mia prof d'inglese cominciò una spiegazione su alcuni scrittori di cui non ricordo più il nome (Doris Lessing? Joyce?). A dire il vero mi è rimasto impresso ben poco di quella lezione perché, come al solito, mi addormentai immediatamente; ma prima di cadere tra le braccia di Morfeo (la cui moglie si chiama Amorfa e la figlia Morfina), riuscii a carpire queste poche parole dal fascino oscuro. Eppure, a distanza di anni, niente descrive meglio il fiume di idee, domande e speranze che mi affollano con prepotenza la mente ogni volta che mi capita tra le mani un nuovo gioco ispirato alla F1. Così inserisco la cartuccia, poso il dito sul tasto start e improvvisamente si fa silenzio intorno e dentro di me: clack, uno scatto sordo, poi un'ondata d'energia m'investe e non vedo più nulla [Ok, mi sa che la prossima volta l'articolo lo fa qualcun altro... NdAlex]. Chiudo gli occhi, li riapro, il teletrasporto è riuscito; sono al volante di una monoposto, sono entrato di nuovo nel mondo dei videogiochi; che l'avventura abbia inizio.

Ok, quest'introduzione è un po' 'strana' (chi è che ha detto 'da fuori di testa?'), ma è solo un modo per descrivere la mia passione per i videogame. Del resto una sparata del genere era un po' che la 'covevo', proprio come un'influenza, e l'elemento scatenante è stato l'arrivo in redazione della versione preliminare di questo Monaco GP. Non vi nascondo infatti che le due categorie di giochi che più mi appassionano sono gli sparatutto in soggettiva e le corse automobilistiche. Di ore a bordo di macchine da rally, gran turismo e monoposto ne ho un discreto numero alle spalle, ma non abbastanza da avermi saziato del tutto e non certo sufficienti da impedirmi di rimanere stupefatto di fronte a un buon titolo.

Cosa ci aspetta con questo Monaco GP? Riuscirà a emergere in un settore che, su N64, ha goduto di alterne fortune? Alla recensione il verdetto finale; per il momento accontentiamoci di dare una sbirciata a quello che Ubi Soft sta confezionando per noi. Come prima cosa, vorrei illuminare tutti quelli che si stanno chiedendo quale sia il numero "1" di cui questo gioco dovrebbe essere il successore; infatti, in tutto il catalogo Nintendo questo è l'unico Monaco GP e nel capello l'ho definito il 'seguito ideale' di F1 Pole Position. E' molto semplice, il primo GP Racing Simulation non vide la luce sul nero 64bit, ma sul cugino picci qualche tempo addietro e aggiungo che, per fortuna, il gioco promette molto di più di quel F1 Pole Position che ebbe come unico pregio di essere il primo di questo genere su N64. Intendiamoci, non è questa la sede per raffronti con altri titoli o precise valutazioni ma, sapete come si dice, se il buono giorno si vede dal mattino... La realizzazione tecnica si preannuncia entusiasmante e quello che mi sono trovato davanti mi ha procurato un incontrollato aumento della salivazione. La grafica, benché non ancora nella sua veste definitiva, era già di notevole livello e promette di essere uno dei punti di forza del gioco. Le texture presenti erano realizzate veramente bene e le ritroveremo sparpagliate lungo tutte le piste del campionato. A proposito di queste, i programmatori si stanno impegnando al massimo per riprodurre con estrema precisione tutti i circuiti più importanti; un gran lavoro sarà dedicato anche agli altri elementi visivi: pubblico, edifici, alberi; insomma tutto ciò che è di 'contorno' sarà reso il più realisticamente possibile. La gestione delle ombre e delle

sorgenti luminose potrà contare sulla stessa cura; le vetture saranno modellate da un gouraud shading molto efficace (è l'effetto che serve per dare maggiore volume agli oggetti aggiungendo delle ombre sulla loro superficie) e da una gestione dinamica della luminosità. Le condizioni atmosferiche non saranno costanti (beh, questa non è certo una novità) e nell'effettuare i settaggi delle vetture saremo



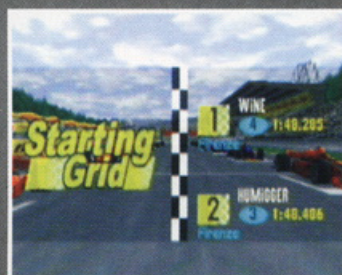


imperialistiche (vedi anche il titolo del gioco). L'incredibile numero di settaggi, non dovrebbe pregiudicare il divertimento anche per chi cerca un titolo arcade, la possibilità di accettare alcuni valori predefiniti ci permetterà di scendere in pista con un paio di pressioni del tasto start. Concludendo, questo Monaco Grand Prix- Racing Simulation 2 (ma... un titolo più corto?), ha tutte le potenzialità per diventare il nuovo punto di riferimento in fatto di simulazioni automobilistiche. L'uscita è prevista a breve (si parla del mese prossimo) e ci dirà se le prossime ore davanti al TV le passeremo a bordo di questi mostri da centinaia di cavalli; io sono qui che aspetto e intanto comincio a scaldare i motori.

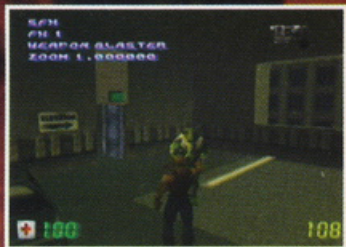
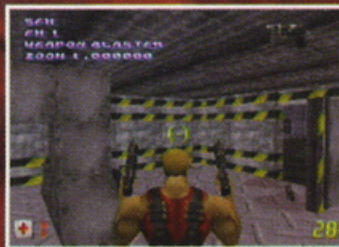
Matteo Leccardi

chiamati a tenere conto anche di questo. Purtroppo la fluidità, e di conseguenza la sensazione di velocità, non era ai massimi livelli, nel complesso rientravamo nella sufficienza ma, in alcuni casi, i rallentamenti erano fin troppo evidenti; vedremo cosa ci riserverà la versione definitiva. La press release che accompagnava la cartuccia, sbandierava ai quattro venti altre due caratteristiche: il design delle vetture e i cosiddetti 'effetti speciali'. Con quest'ultimo termine si identifica tutto ciò che contribuisce ad aumentare la sensazione di realismo del gioco (fumo, scintille, sgommate, ecc.) e che, ci viene assicurato, sarà di una qualità mai vista. Discorso a parte per le monoposto: l'impatto visivo era sicuramente ottimo, senza possibilità di smentita, ma le proporzioni mi sono sembrate piuttosto sfalsate; nella vista più sopraelevata rispetto all'abitacolo, l'interesse preleva eccessivamente lungo e le dimensioni dei pneumatici fin troppo generose. Gironzolando per i menu non ho trovato nessuna voce che mi indicasse il supporto per l'alta risoluzione; certamente è prematuro fare qualche considerazione in questo senso, ma sono convinto che i 4MB aggiuntivi sarebbero davvero una marcia in più (che battuta squallida!); teniamo le dita incrociate. I salvataggi delle partite saranno fatti direttamente nella cartuccia e questo ci eviterà di trafficare continuamente con il Rumble Pack, ovviamente supportato (altrimenti avrei gridato allo scandalo).

E adesso, per la gioia di grandi e piccini, un po' di numeri... Nella versione definitiva troveremo: 16 piste, 11 scuderie, 22 vetture e 3 livelli di difficoltà. A questo bisogna aggiungere 7 possibili visuali di gioco, 3 livelli di danni alle vetture (indistruttibile, intermedio e realistico) e 8 tipi di parametri da modificare per variare l'assetto delle monoposto (alettoni, sospensioni, pneumatici, freni, sterzo, ecc.). Se pensiate che sia tutto qui, vi sbagliate di grosso; ci saranno 5 modalità di gioco che comprenderanno: la gara singola, il classico campionato, la carriera (da pischello su 4 ruote a campione del mondo...interessante), il time attack (queste possibilità l'hanno fatta per me, sapendo che io mi piacerò a Monza e passerò le ore a limare di qualche secondo i miei tempi) e la modalità a due giocatori in split screen. Non c'è che dire, di roba per tenerci impegnati ne avremo parecchia e soprattutto la parte sui settaggi farà la felicità di tutti gli appassionati delle simulazione



DUKE NUKEM ZERO HOUR



Duke Nukem Zero Hour

Sviluppatori: 3D Realms

Tipo di gioco: Sparatutto
Violento

N° Giocatori: 1-4



Scrivo questa preview in condizioni pietose; una mia amica ieri mi fa: "Raffo, sei un po' bianchino, domani ci andiamo a fare una lampada", mi guardo nello specchietto laterale di una macchina parcheggiata e in effetti rasento il cadaverico, del resto è sempre per me una tortura andarmi a "lampadare", quindi lascio sempre perdere. Questa mattina, però, ci sono andato e, bianco come un Certosino, mi sono fatto venti minuti a tre centimetri dal vetro dell'infernale marchingegno... risultato, sono praticamente ustionato, gonfio come solo un pesce palla saprebbe fare, con gli occhi che a malapena riescono a stare aperti e in più davanti a un bel monitor. Bello, alla grande, comunque io sono un professionista, magari non serio, ma un professionista e visto che Alex, se domani non gli porto questi cinquemila caratteri, mi spara con la sua odiosissima pistola giocattolo, eccomi qui, a fare il mio lavoro... e pensare che poi c'è gente che vuole fare il redattore, valli a capire (in realtà più passa il tempo e più mi rendo conto di quanto mi piaccia stare qui a scrivere). Siamo comunque qui riuniti ad anticipare l'uscita di Duke Nukem Zero Hour, ultimo episodio della saga sempre fortunata del buzzurrone tamarrissimo chiamato Duke.

La struttura è -come testimoniano le bellissime foto fatte da me- presa dall'ultima fatica dei 3D Realm, e cioè Duke Nukem Time To Kill (visto solo per PlayStation), quindi non più con la visuale in soggettiva ma in terza persona. Mi occupai io al tempo di recensire Duke Nukem Time To Kill, e rimasi entusiasta non solo dall'ottimo sistema di controllo e dalla grafica comunque piuttosto curata, ma anche perché rappresentava un'alternativa per "duri" a Tomb Raider, gioco che, almeno per visuale, possedeva palesi analogie con il titolo targato 3D Realms.

Dicevamo dunque che anche quest'ultimo Duke possiede una visuale in terza persona, ma direi che le cose qui si fanno un po' differenti, e anzi, l'azione e lo scopo del gioco ritornano ai vecchi sistemi, dove non dovrete più saltare qua e là e risolvere degli enigmi (anche se elementari) per avanzare, ma dovrete più che altro tenere il dito sul grilletto per riuscire a finire il gioco. La versione da me visionata, pur essendo evidentemente incompleta, poteva già dare un'idea piuttosto precisa sulla qualità del prodotto e su quello che bisognerà fare nella copia finita, quindi, pur non potendomi sbilanciare in affermazioni di origine tecnica, di certo vi posso anticipare che sarà un sparattutto molto interessante, e che andrà a riempire un buco che nella softca per Nintendo 64 si cominciava a fare un po' troppo profondo: quello degli sparattutto ignoranti e divertentissimi.

Parliamoci chiaro: fino a ora abbiamo avuto Golden Eye (un capolavoro assoluto), nel quale bisognava si sparare come dei dannati, ma che in certe fasi richiedeva una strategia di attacco molto raffinata (tra l'altro, non so voi, ma non sono ancora riuscito a finirlo nella modalità più difficile); poi è stata la volta di Mission: Impossible, e qui proprio il fatto di sparare passava decisamente in secondo piano, richiedendo invece uno studio molto accurato di ogni situazione; beh, cavolo, mancava proprio uno sparattutto come questo, nel quale il pensiero più ricorrente sarà quello di trovare la via d'uscita per il livello successivo e di fare fuori più maiali (sono questi alla fine i nemici più "gettonati") possibile, per aprire la tanto sospirata macelleria a conduzione familiare.

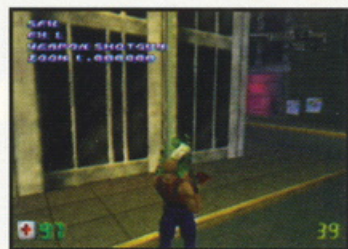
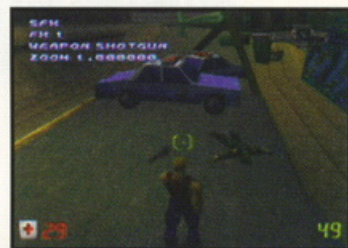
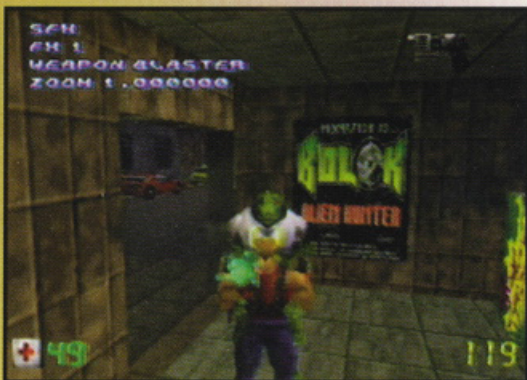
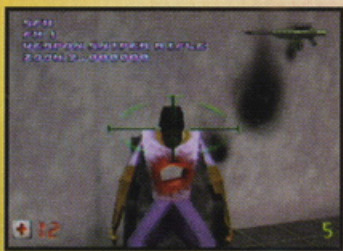
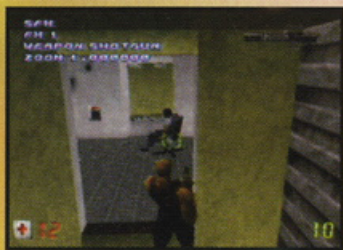
Certo, i piccoli enigmi non mancheranno, ma si limiteranno al dover recuperare la tale chiave per aprire la porta corrispondente, tutto lì. Come vuole la tradizione di Duke Nukem, anche in questo episodio avrete a disposizione un arsenale di armi da far invidia alla Svizzera, e che passerà dalla quasi innocua pistola al bazookone che disintegrerà tutto quello che i suoi enormi proiettili andranno a incontrare. Chiaramente anche il liquido

rosso sarà impiegato in dosi industriali e, a seconda delle zone corporee in cui verranno colpiti i nemici, si comporteranno di conseguenza... per esempio sparando alla testa sarete molto più efficaci, mentre sparando alle gambe vi ci vorranno molti più proiettili per far fuori il porcello di turno.

Beh, la preview è finita e questo è un bene perché il gonfiore agli occhi mi faceva vedere come attraverso una tapparella, non mi resta che altro da dirvi che Duke Nukem Zero Hour è atteso per la fine di marzo, non ci resta che aspettare per dare inizio al massacro. Comunque mi sento di dirvi che il titolo GT Interactive, già da adesso, sembra un successo (e ho fatto pure la rima, va' che bravo).

Raffaele Sogni

In questo mondo sporco non si rispetta il porco, in questo mondo infame, viviamo di maiale

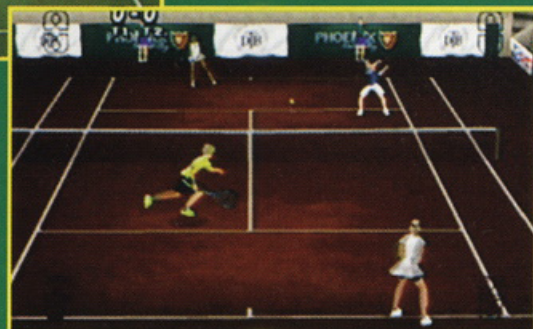
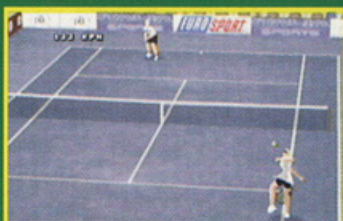
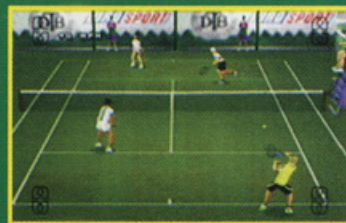
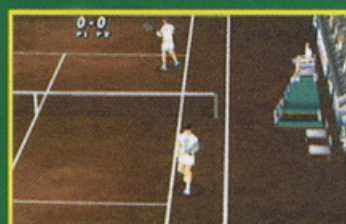
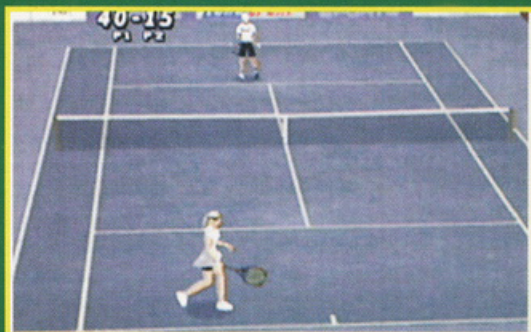


All Star Tennis '99

Ecco un gioco che vi terrà impegnati fino all'ultimo set (o ot o nov)

Oh, finalmente anche il Nintendo 64 ha il suo bravo gioco di tennis, sinceramente non mi ricordo altri titoli dello stesso genere per questa console ma comunque, se ne sono usciti, dovevano essere parecchio brutti per essere stati così in fretta dimenticati. Quindi partiamo da zero e vediamo un po' cosa dovrete fare in questo simpatico prodotto targato MI 123654 RS, ehm... volevo dire Ubi Soft.

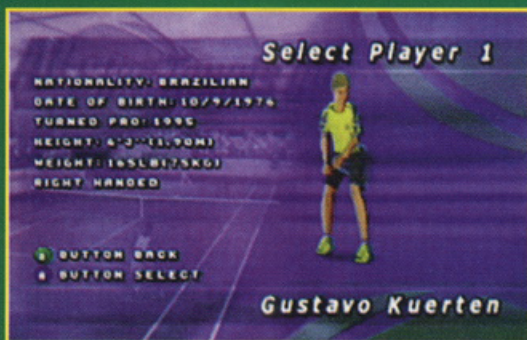
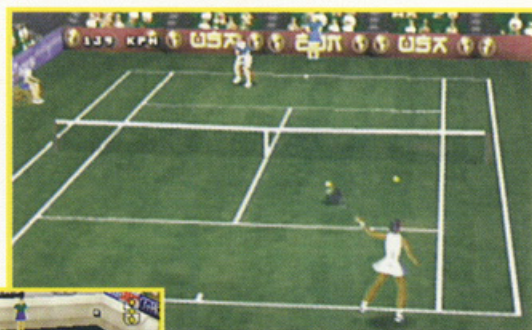
Tutti sapete cosa fare in un gioco di tennis giusto? A no? Non lo sapete? Ma cavolo, che coincidenza, si dà il caso infatti che io sia la massima autorità redazionale in materia, ho praticato per molto tempo questo sport e una volta ho pure rotto la racchetta sulle gengive del mio avversario (un caro amico che saluto e che da allora si chiama Scisci, ma starebbe per Gigi). Comunque le regole di questo entusiasmante sport nato non mi ricordo dove e quando, sono molto semplici: la partita si svolge all'interno di un bel rettangolone diviso in due parti da una rete; per sapere quando la pallina da tennis esce fuori dalle righe sono appunto state messe delle righe bianche, mentre per sapere quando va contro la rete è stata messa una rete. Sono bravo con le spiegazioni, eh? Ma calma, non è mica finita qui, quel geniaccio che inventò il tennis pensò anche che era logico farci giocare due persone, altrimenti sarebbe stato molto complicato attribuire la vittoria a



All Star Tennis '99

Sviluppatori:	Ubi Soft
Tipo di gioco:	Giochetto Der Tennis
N° Giocatori:	1-4
Grafica:	8.4
Sonoro:	8.5
Giocabilità:	8.5
Longevità:	8.5

8.5



uno dei due tennisti e che avrebbero dovuto colpire la pallina da tennis con due racchette, ma non da due racchette qualunque, bensì da due racchette da tennis. Uhm... vediamo un po' cos'altro si potrebbe dire... ah, sì, che i maschietti indossano i pantaloncini e che le femminucce la gonnellina.

Bene, queste sono le regole "base" del gioco, adesso che sapete come funziona, posso permettermi di entrare un po' più nello specifico e di parlarvi delle numerose modalità di gioco che questo All Star Tennis '99 possiede (tre).

Partiamo con quella che rappresenta la più grande innovazione del secolo, la modalità di gioco che non mancherà di far strappare i peli delle orecchie a vostro nonno e i baffi al vostro gatto: "Bomb tennis". Bella storia eh? E pensate come sarete emozionati quando vi avrò detto in cosa consiste: praticamente voi condurrete una partita normale, ma quando la pallina rimbalzerà per terra lascerà sul campo una bomba che esploderà dopo un paio di secondi. Chiaramente, se voi sarete nei paraggi quando questo accadrà, il vostro avversario guadagnerà un punto... ma non è fantastico? A dire il vero ero vagamente ironico: non reputo in effetti di grande utilità (ai fini del divertimento) un'opzione come questa, comunque se c'è qualcuno che si strappa a vincere o a perdere facendo saltare l'avversario, buon per lui, ha trovato il gioco della sua vita.

Ci sono comunque altre due modalità, che vi permetteranno di condurre una partita "classica", e cioè "Smash tennis" e "Arcade". Nel primo caso potrete anche decidere se giocare una partita singola e da soli, in doppio, di disputare un campionato o addirittura un match in quattro. Altra opzione interessante che vi offrirà la modalità "Smash Tennis" è il campionato a

eliminazione diretta (che potrete disputare anche coi vostri allegri amichetti) che vedrà la partecipazione di otto giocatori (di cui sette potranno essere guidati dalla cpu) e che, incontro dopo incontro, decreterà il vincitore della sfida (ma che strano, eh?).

Nella modalità "arcade", invece, dovrete semplicemente il compito di scegliere il tennista da utilizzare e di sfidare, uno dopo l'altro, tutti gli avversari che il computer si metterà in testa di mettere sulla vostra strada; va detto inoltre che in qualsiasi momento potrete abbandonare la competizione salvandola, per ricominciarla -dopo una cinquantina d'anni- anche assieme ai vostri nipotini.

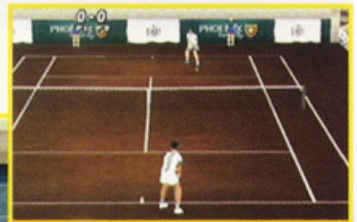
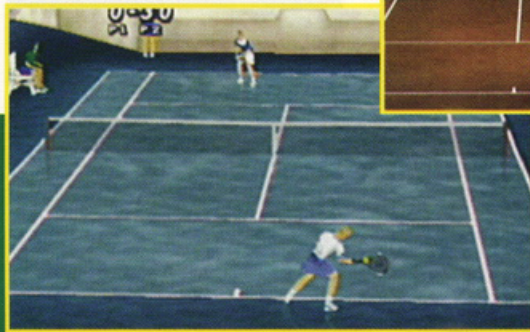
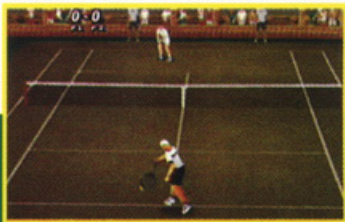
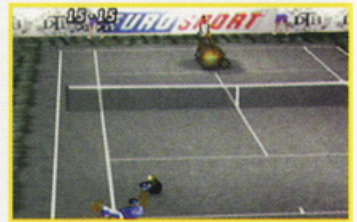
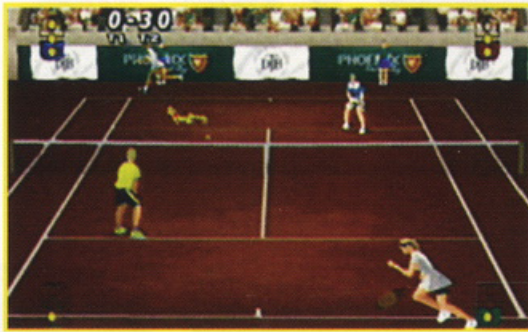
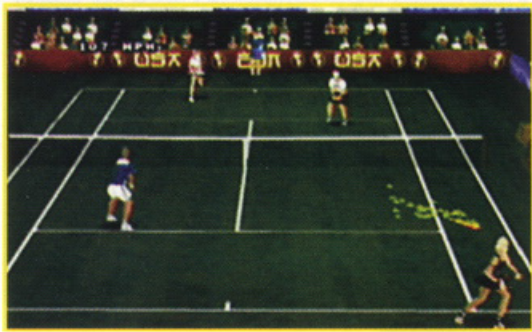
I tennisti che potrete scegliere saranno in totale dodici: cinque signorine e sette ometti: i nomi che possiedono sono tutti inventati (o comunque io non li conosco) a parte uno che risponde quando lo si chiama Michael Chang (ma non era Jackie Chan? Mah). Ad ogni modo, testando le loro caratteristiche sul campo, non ho trovato differenze tra un atleta e l'altro, quindi la vostra scelta sarà esclusivamente di origine estetica. I movimenti che potranno compiere non si differenzieranno per il sesso ma ognuno di loro, oltre alle varie volè, smash, dritti e rovesci, potrà compiere anche dei colpi "speciali", che imprimeranno alla pallina una forza spropositata e degli effetti imprevedibili.

Prima di iniziare a giocare, inoltre, sarete chiamati alla scelta della superficie (sempre che non si tratti della modalità "arcade") che, a seconda della nazione in cui deciderete di giocare, potrà essere in terra, erba, tartan, cemento e addirittura (in Australia) di un composto molto lucido del quale non sono riuscito a determinare la composizione.

La schermata delle opzioni è piuttosto scarna, comunque vi permetterà di scegliere i vari effetti e musiche e se mantenere o escludere il Tie Break.

Mi sembra giunto il moneto di giudicare quest'allegro gioco di tennis, e come al solito lo farò partendo dalla grafica: gli scenari sono molti (otte), ma alla fine quello che vedrete sarà solo il campo, quindi non credo si possa parlare, in questo caso, di qualità degli scenari; gli sprite si muovono discretamente bene, ma la qualità di poligoni con cui sono costituiti è un po' scarsina, e inoltre le texture che li ricoprono sono piuttosto grossolane. Che altro dire? Beh, i replay sono ben fatti, anche se intervengono saltuariamente e ben presto farete a meno di considerarli.

Il pubblico a volte rumoreggia in maniera molesta e di tanto in tanto avrete l'onore di sentire anche la suoneria



di un telefono cellulare; come solo i migliori attori oratoriali saprebbero fare, a questo punto entra in gioco la carismatica figura dell'arbitro che si mette a sbraitare ripetutamente "Quiet please!"...

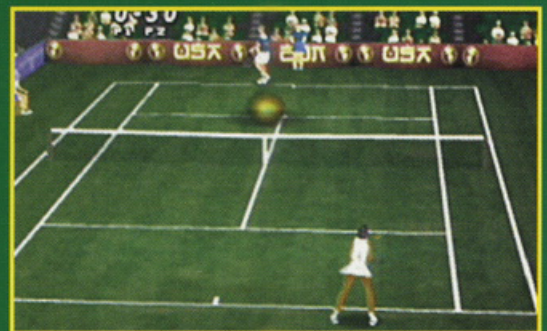
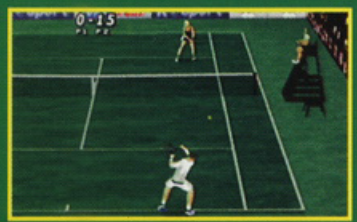
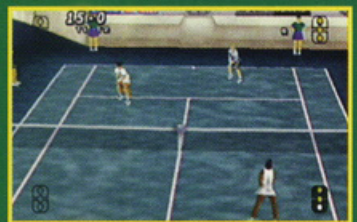
Dopo aver detto quello che ho detto sulla parte grafica e uditiva, vi va di sentire anche qualcosina sulla giocabilità? Dai, lo so che non state più nella pelle (come disse mamma serpente ai serpentini al loro primo "cambio" stagionale); va beh, non voglio farvi attendere oltre, quindi vi dico subito che non è un capolavoro di divertimento. Eh, lo so, voi ci tenevate così tanto, ma la realtà è questa; intendiamoci non è una schifezza, solo che possiede qualche difettuccio che gli impedisce di assurgere a capolavoro del genere: per prima cosa non ho mai capito come mai, giocando da soli contro il computer, non ci sia la possibilità di stare sempre nella parte bassa dello schermo, ma si cambi di campo esattamente come nelle partite vere. Quello che voglio dire è che l'inquadratura televisiva non mi ha mai convinto molto ai fini della giocabilità; certo, contribuisce ad aumentare il realismo, ma giocare dal lato lontano del campo risulta davvero scomodo e poco funzionale, mah (c'è anche da dire che è una modalità offerta dalla maggior parte dei titoli in circolazione).

Un'altra cosa, giocando invece nella parte bassa del campo, quando la pallina si trova esattamente davanti a voi, non la potrete vedere, quindi nove volte su dieci vi verrà addosso consegnando il punto all'avversario... e pensare che sarebbe bastato mettere una visuale un po' più alta (ce ne sono due in tutto). Detto questo, bisogna fare un po' di abitudine alla reattività dei giocatori, che ci metteranno sempre qualche istante prima di capire che hanno ricevuto il comando di colpire la palla, ma effettivamente è solo questione di fare un po' di pratica. La difficoltà di gioco è ben calibrata e permette di disputare una partita senza che si venga colpiti da attacchi di isterismo o da colpi di sonno. La quantità di avversari disponibile, inoltre, vi terrà impegnati per parecchio tempo.

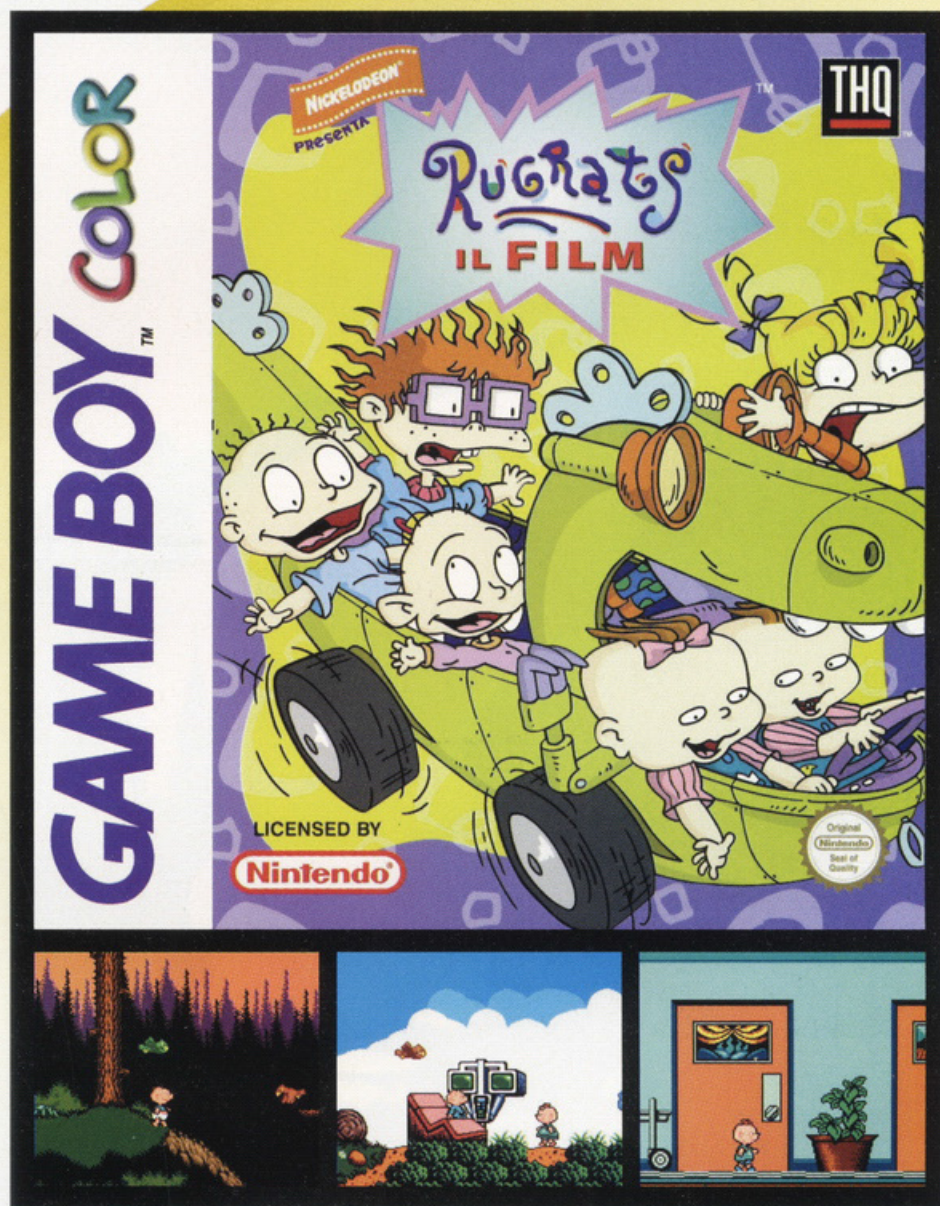
Qualche perplessità rimane per la modalità "Bomb Tennis", che risulta all'inizio una simpatica novità, ma che possiede lo spessore di un foglio di carta velina; in un paio di partite vi sarete bell'e che rotti le scatole di saltare per aria, del resto la pallina può essere colpita solo posizionandosi in un determinato punto, e se di mezzo c'è una bomba, voi non potrete farci niente.

In definitiva si tratta di un gioco di tennis onesto, che non rappresenta certo l'essenza di questo sport fatto videogame, ma che in virtù del fatto che di giochi del genere per Nintendo 64 ce ne sono davvero pochi -se non nessuno- dovrebbe risultare un acquisto indicato per gli appassionati del genere.

Raffaele Sogni



UN'AVVENTURA PER CHIUNQUE ABBIA INDOSSATO UN PANNOLINO



MANUALE
IN ITALIANO



Per
COLOR GAME BOY

Compatibile anche con
B/N GAME BOY



www.3dplanet.it

© 1999 Viacom International Inc. Tutti i diritti sono riservati. Accordato in licenza alla THQ Inc. Nickelodeon, Rugrats e i relativi titoli, loghi e personaggi sono marchi registrati della Viacom International Inc. Creato dalla Klasky Csupo Ltd. THQ e il logo THQ sono marchi registrati della THQ Inc.

Distribuito da



EMOZIONI MULTIMEDIALI

Castlevania™

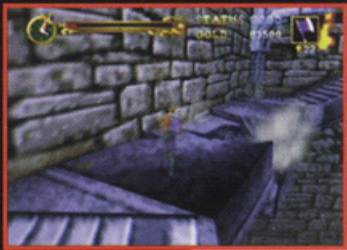




Castlevania	
Sviluppatori:	Konami
Tipo di gioco:	Ammazzavampiri
N° Giocatori:	1
Grafica:	9.0
Sonoro:	9.3
Giocabilità:	9.3
Longevità:	8.9
9.0	



Una cicca di aglio, un paletto di legno di frassino e un bel crocifisso in oro massiccio. Se a questo aggiungete un bel litro di Acqua Santa credo proprio che il Conte Dracula abbia le ore contate!



Inizio in maniera un po' anomala questa "prosperosa" recensione, dettata inizialmente dal mio semplice gusto anticonformista che tende sempre (nei limiti possibili) a "esiliare" al di fuori dei tradizionali schemi di stesura; in un secondo momento, poi, il mio è andato a farsi benedire, principalmente da esigenze masochiste (il nostro simpatico capo me l'ha appioppata senza possibilità d'appello, vero Alex?) {devo ammettere che è andata così - del resto non posso non agire secondo il personaggio... NdAlex}.

Premesso tutto questo, passo immediatamente a descrivere uno spaccato della vita redazionale, una di quelle sere in cui regna l'odio profondo per il lavoro e la fantasia è parcheggiata sotto i piedi di ognuno di noi, quindi aprite bene le orecchie e spalancate le vostre palpebre: 20 febbraio - ore 20:30 e tutto sembrava tranquillo, tutto filava liscio come l'olio (seee magari!). Il sottoscritto era intento a

spulciare in condizioni disumane l'ultima produzione di casa Konami; Raffo nel frattempo, in compagnia della "Nebbia", provava in tutti i modi a portare a termine un titolo che, a mio parere, non merita tutto questo sforzo. Accanto a me, Teo (il gigante buono), che ormai era diventato una nuova periferica della Playstation, con tanto di vibrazioni e gemiti in Dolby Surround (aveva Final Fantasy VIII!) e, ovviamente, LALEX (sì, non ho scritto male, è proprio così!), che ci coccolava i padiglioni auricolari mettendo canzoni che spaziavano dalle sigle dei cartoni animati (giapponesi) alle lagne di Laura Pausini.

All'unanimità si decide per un break e così nel giro di pochi secondi eravamo tutti seduti intorno a una tavola imbandita (a parte Alex che doveva finire un lavoretto e ci ha raggiunto dopo).

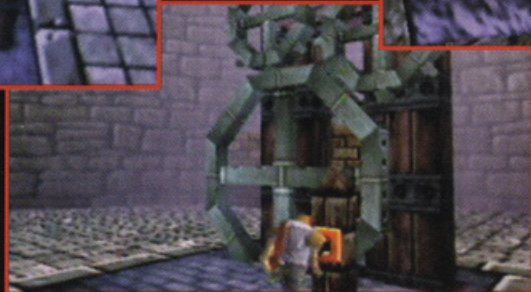
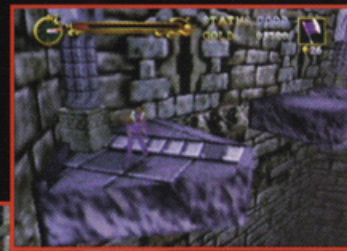
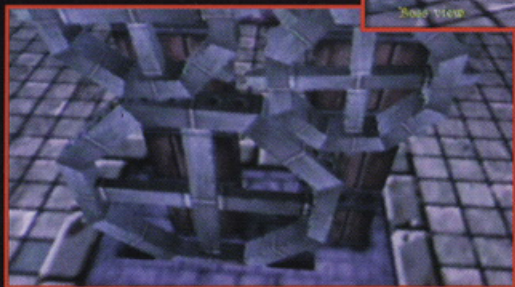
Dagli gnocchi (e le cameriere gnocche) di Raffo e della Nebbia ai panini imbottiti del sottoscritto e di Teo, si arriva alla fine della serata.

Conto, baci e abbracci (a proposito, devo dieci carte alla Nebbia!) ci si incammina per il viale del tramonto.

Seduto di nuovo davanti al mio PC, opero una visione del mio banco di lavoro: caffè, ciambella (Deh! Hi! Hi! Oh!) e il pupazetto di Yoshi. Ok, possiamo cominciare.

Come ho già accennato, il titolo in questione rappresenta l'ultima fatica della sempreverde Konami (ISS98?), e anche ultimo capitolo della saga più famosa dedicata ai vampiri.

Dopo una timida apparizione, avvenuta due anni fa al Tokyo Game Show, il gioco ha avuto





tutta una serie di posticipazioni, dovute essenzialmente a un completo restyling grafico e all'implementazione della struttura di gioco.

Dopo i vari successi e riconoscimenti da parte della critica e del pubblico delle versioni su Playstation e Saturn, Castlevania 64 sbarca, finalmente, sulla piattaforma della Nintendo e lo fa a modo suo.

Le precedenti versioni prevedevano un struttura di gioco bidimensionale, forse un po' retrò, ma pur sempre accattivante; lo schema di gioco era composto da vari stage (non sto a dirvi quanti, perché non me lo ricordo) e una giocabilità decisamente ben fatta.

Questo sta a significare, seguitemi

bene, che coloro che sono alla continua ricerca di un'esperienza diversa dai soliti "must" non necessariamente devono tuffarsi in oceani di poligoni e texture da oscar.

Dicevo, quindi, che il gioco ha abbandonato la classica struttura 2D per sperimentare una più attuale e più "scenica" terza dimensione.

Prima che me lo dimentichi, dopo aver inserito la cartuccia nello slot ci si para davanti a una bella presentazione, ricca di dettagli a riprova che il titolo in questione è stato realizzato in maniera soddisfacente, almeno dal punto di vista grafico.

La storia narra di un tempo ormai remoto, in cui regnavano pace e prosperità e nessun sembrava preoccuparsi del futuro.

Intorno alla metà del 19° secolo, un'ombra oscura, maligna, scese in Wallachia (Transilvania), terra dominata da temibili vampiri e creature fuori dall'immaginario. Dopo cento anni di assoluto (e direi anche meritato) riposo si risveglia il re del male, un essere di assoluta potenza, amante del buio e del sangue delle sue numerose vittime e

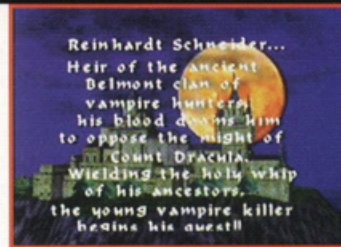


capace di trasformarsi sia in pipistrello che in un bel lupacchiotto.

Il Conte Dracula (no, Teo, quello è il personaggio dei cartoni animati, Dacula!), il Signore delle Tenebre e il Padrone del Castello della Morte è... risorto!

Questa, in breve, la storia che accompagna il gioco. Voi potete scegliere di vestire i panni di Reinhardt Schneider o Carrie Fernandez, nel tentativo di spedire di nuovo nella bara il conte transilvano.

Il primo è l'ultimo (eh, che gioco di parole!) esponente del clan dei Belmont, antica famiglia avente come unica ragione di vita quella di eliminare dalla faccia della Terra i succhiasangue; la seconda è una splendida pulzella dotata di poteri magici e una voglia infinita di rompere la capoccia del Conte



(che, tra l'altro, pare che sia un lontano parente del Conte Ugucione!)

Peccato che la cosa non sia tanto facile come sembrerebbe a prima vista: infatti il nostro compito sarà quello di penetrare la fortezza del Conte e affrontarlo in una lotta all'ultimo sangue (se perdete lui se lo beve!). Cosa da poco, vero?

L'esercito di nemici che dovremo affrontare è molto vasto, feroce e intelligente (beh, forse quest'ultimo aspetto è un po' troppo sopravvalutato); non mancheranno delle vere e proprie imboscate di esseri maligni che daranno del filo da torcere durante il corso dell'avventura e sarete proprio voi a porre fine al male.

Il "parco" avversari comprende una serie di esseri immondi, tra i quali scheletri armati, lupi mannari, vampiri dall'aria zombie e tanti altri.

Un aspetto che mi preme sottolineare è l'importanza del fattore tempo che tanto aveva fatto gridare al miracolo quando uscì quel capolavoro assoluto della Nintendo (Zelda?): infatti, anche in questo caso vedremo scorrere il tempo in maniera dinamica e questo determinerà in maniera quasi obbligatoria il cammino verso il vostro acerrimo nemico. Durante la notte i vampiri saranno più forti che mai e useranno tutto il loro repertorio di magia oscura.

Di giorno, invece, potrete dedicarvi all'aspetto



esplorativo ma, non per questo, sarete esenti dagli attacchi dei mostri che troverete, anche se più vulnerabili, nascosti per bene nelle zone d'ombra.

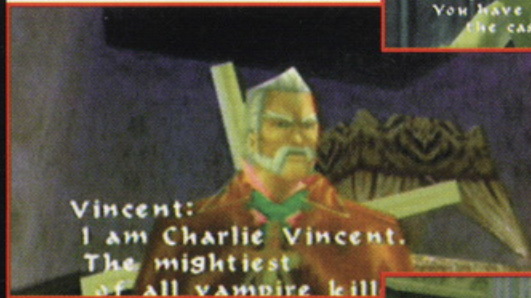
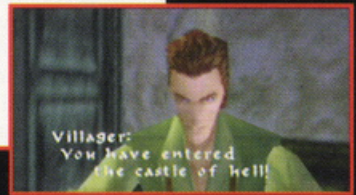
E per far fronte all'attacco oscuro?

Bella domanda a cui io, servilmente, rispondo: l'arma preferita dal nostro eroe Reinhardt (prendo solo lui in esame, perché mi è più simpatico) è un bella frusta, lunga e incisiva (ehi, cosa pensavate?), con la quale frantuma le povere ossa degli scheletri e non solo. Per gli "incontri ravvicinati" usa un discreto spadino, non molto potente ma pur sempre efficace;

Oltre a queste avrete tutta una serie di oggetti e azioni utili: la scivolata spezza-zampine in pieno stile Cannavaro, saltare, accucciarsi, possibilità di lanciare oggetti con cui eliminare i cattivi in maniera alternativa (coltelli, asce, acqua santa e crocifissi) e bonus che rivitalizzeranno il vostro stato (polli arrostiti, kit medici...), reperibili in diversi modi; e ancora sacchetti di monete, con cui fare la spesa, chiavi che vi serviranno per accedere a locazioni particolari, ecc. Insomma tante belle cose.

Tra i bonus segnalo la presenza di ampolle purificatrici, da usare nel caso in cui qualche vampiro buchi il vostro collo con i propri dentini. Così vi trasformerete anche voi in un vampiro dall'aria inquietante e il color della pelle grigio-topo. In questo stato non sarete abilitati all'uso della vostra frusta. Troppo bello!

Tecnicamente si nota il bel lavoro svolto dai programmatori anche se, almeno per quanto mi riguarda, mi aspettavo una realizzazione alla Zelda, più "ampia" e con una struttura degna di un vero capolavoro: la visuale è alle spalle del personaggio (chi





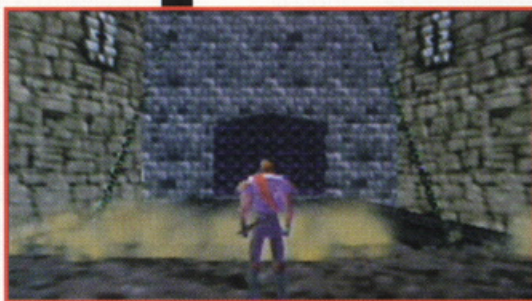
indovina il gioco che ha lanciato la moda vince...una pacca sulle spalle!), che si muove in un raffinato mondo tridimensionale, magistralmente curato e pieno zeppo di effetti. Le animazioni dei personaggi sono buone (salvo qualche difettuccio, ma nulla di grave) e convincenti: i mostri si muovono in maniera fluida, danno la netta sensazione di cattiveria e incutono una bella dose di paura. Non vi nascondo che una volta sono sobbalzato dalla sedia in seguito a un attacco: uno scheletro-bomba che si è scaraventato a mo' di kamikaze verso di me, facendomi perdere una discreta dose di energia. D'effetto anche il segno della croce che Reinhardt si fa all'inizio della



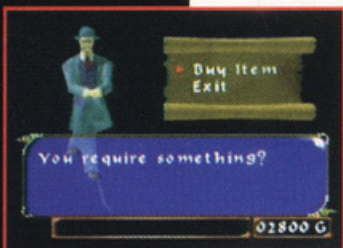
missione.

I fondali sono ben realizzati, in puro stile gotico, ma è sempre vivo l'effetto nebbia (aaaarghh!) che, soprattutto negli spazi aperti, gode di piena libertà ed espressione.

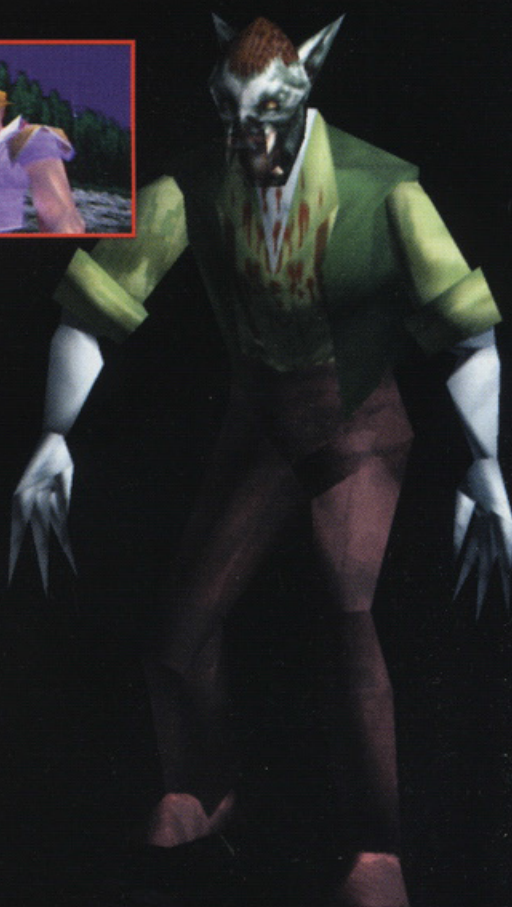
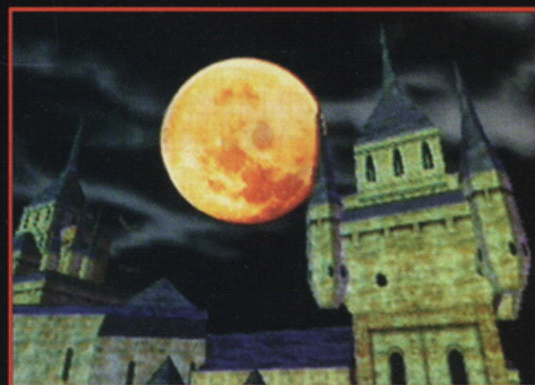
Esplosioni, effetti di trasparenza e luci dinamiche meritano la mia considerazione e, vi assicuro, ribilanciano il voto in maniera decisamente positiva. Provate a gettare a terra una bottiglia di Acqua Santa e vedrete i vostri nemici perdere sensibilmente punti vita nelle belle fiamme blu. Se non ci credete, allora, checkate la foto e rendetevne conto da soli, infedeli! Esistono anche i vari filmati,



realizzati egregiamente, che servono principalmente a illustrarvi tutte le fasi di gioco e, ovviamente, allo sviluppo della trama (un esempio: appena entrati nel castello un uomo vi indicherà il luogo d'incontro con una splendida ragazza e voi, quindi, dovrete andare all'appuntamento per proseguire nell'avventura). Quasi dimenticavo l'opzione per



portare la visuale a una prospettiva in prima persona, importante per verificare, per esempio, la profondità di una scarpata o la presenza di punti d'appoggio in alto. Aspetto sonoro: alle ambientazioni che richiamano inequivocabilmente lo stile particolare e raffinato dell'ottocento non si poteva che abbinare delle musiche appartenenti a un repertorio classico, in cui si fa largo uso di strumenti importanti come violino (suonato nella presentazione del gioco) e pianoforti. L'atmosfera che viene ricreata è indubbiamente affascinante e palpabile in ogni secondo di gioco. Qualcuno di voi potrebbe obiettare che alla lunga i motivi possono risultare monotoni e poco stimolanti, portando il giocatore ad abbassare il volume del proprio televisore, ma





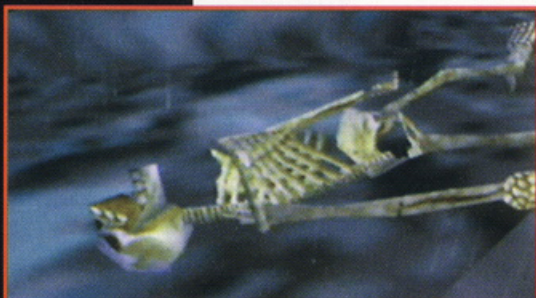
vi assicuro che è tutto una questione soggettiva e, personalmente, a me sono piaciuti moltissimo.

Altro elemento interessante è la parte dedicata agli effetti sonori, realizzati magistralmente e curati sotto tutti i punti di vista: tanto per fare qualche esempio segnalo l'ottima riproduzione della notte tempestosa nel primo livello (con tanto di acqua che scende giù da enormi nuvoloni) in cui, dopo i primi passi, verrete sconvolti dal rumore assordante di un fulmine che trancia in due un povero albero! Stupendo!

Oppure i versi emessi dai vari nemici, che provocheranno un

sicuro senso di

inquietudine nei vostri animi, il rumore emesso dalla frusta di Reinhardt che si stampa sul corpo di un lupo mannaro



o che rompe in mille ossicine degli scheletri. Semplicemente fantastico!

A questo aggiungete la clausola "dialoghi", ben fatti e dotati di sottotitoli per chi con l'inglese parlato (o con l'inglese in genere) non è in buoni rapporti.

Ogni livello, in definitiva, presenta particolari missioni da eseguire, se così posso definirle, che variano a seconda del personaggio che voi sceglierete, senza intaccare lo spirito che sta alla base del gioco: il Conte!

Presenti diversi Save Point (rappresentati da gemme azzurre) e gli immancabili Boss di fine livello: come al solito grossissimi, cattivissimi e apparentemente indistruttibili.

A questo punto la fase di gioco incrementa l'interesse del giocatore e lo direziona verso una sete di vendetta, soprattutto se alla prima occasione di sfida il bossone ha la meglio.

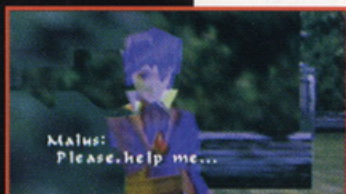
La longevità è garantita dalla presenza di due livelli di difficoltà e da un buon numero di quadri; per il salvataggio dei dati bisogna utilizzare la memory card (oggetto diventato quasi indispensabile e non più un semplice accessorio) in uno dei tre slot disponibili e, per questo, bisogna riservare nove pagine.

Opzioni varie (suono, configurazione del controllo, ecc.) come sempre presenti, ma non aggiungono nulla di nuovo.

Sommando tutti questi elementi ne viene fuori un bel titolo, intrigante e tecnicamente brillante, che riuscirà ad appassionare tutti (o quasi) coloro che si sono stancati di aspettare il nuovo capitolo di una delle saghe più longeve del mondo videoludico (assieme a quella di Mario, Zelda e così via).

Io ho già prenotato una copia e consiglio di farlo anche a voi. Ne rimarrete entusiasti!

Nicola "the Luke" Martinelli





Venghino, venghino, Siore e Siori. Solo per oggi, sul vostro bel pianeta si esibirà il Circo Spassiale, che come dice la parola è spassiale veramente. Venghino, venghino....

A me il circo non piace. Non l'ho mai associato al divertimento, anzi, per me il circo è sempre stato l'antitesi della felicità. La vita di chi fa questo mestiere è piena di sacrifici, da nomade; con case che si muovono su un paio di ruote, come le gabbie degli animali che portano in giro. E alle volte la differenza tra le due è troppo poca e si finisce per pensare che, come loro, si è solo un numero dello spettacolo; ma se nei

loro sogni, tigri e leoni possono ancora correre per le grandi pianure cui appartenevano, forse alle

persone neanche nel sonno è concesso abbandonarsi alle speranze. Ma soprattutto mi ha sempre rattristato il pagliaccio o clown, chiamatelo come volete, con il suo trucco, pesante come il lavoro che fa e che lo costringe a sorridere anche quando è a pezzi per la fatica. Una sfilata di città che ti passano davanti una dopo l'altra, troppo in fretta per ricordarle tutte e che ti accolgono

con la stessa domanda: riusciremo a racimolare un po' di quattrini stasera?

Già, perché il circo non è neanche una miniera d'oro, anzi, spesso è un pozzo senza fondo che sembra fatto apposta per inghiottire le speranze e le risorse degli uomini. Ma forse mi sbaglio, forse la vita circense è ricca d'emozione, di successo e dell'inebriante sensazione di uno scroscio d'applausi che, con il suo calore, ti asciuga il sudore dal viso.

E All'Infogrames che cosa ne pensano della vita d'acrobati e saltimbanchi? In fondo il loro videogame non si basa proprio su questo?

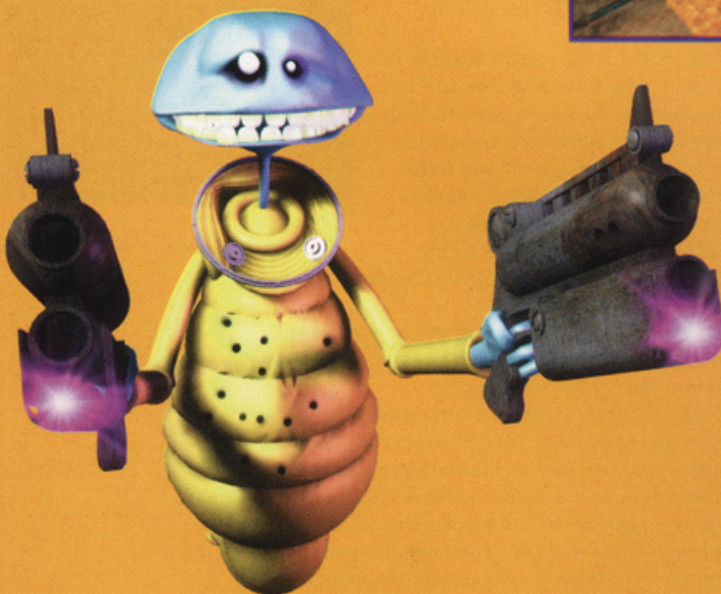
Probabilmente, anche loro non hanno una visione del circo poi così immacolata e la trama che fa da collante alle vicende del piccolo Starshot ne è una conferma. L'introduzione ci mostra l'astronave del Circo Spaziale, di cui il nostro eroe fa parte, entrare nell'orbita del pianeta Tensuns; da qui, come sempre, lancia il suo missile pubblicitario in modo da richiamare un po' di pubblico allo spettacolo. Ma il missile appena atterrato è subito distrutto, gettando nel panico i membri del



Starshot

Sviluppatori:	Infogrames
Tipo di gioco:	Mario va al circo
N° Giocatori:	1
Grafica:	7.9
Sonoro:	8.6
Giocabilità:	7.8
Longevità:	8.0

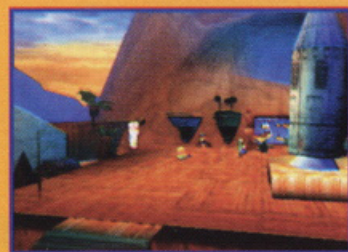
7.9



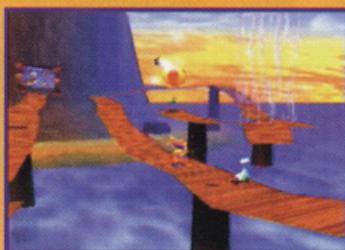
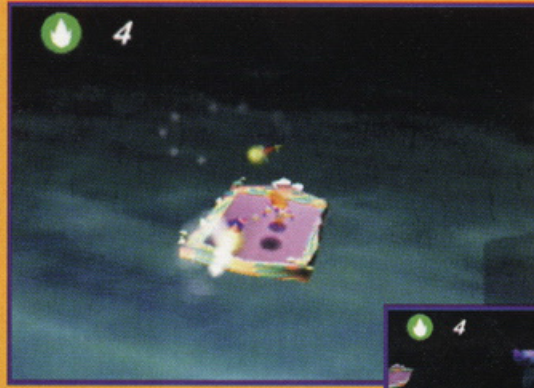
carrozzina spaziale e, mentre a bordo ancora tutti si stanno chiedendo che ci sia dietro a tutto ciò, sull'oloproiettore appare il volto del malvagio von Ravel. Il proprietario del Virtua Circus dichiara senza troppi giri di parole le proprie intenzioni: non vuole concorrenza e minaccia della stessa sorte toccata al razzo chiunque oserà atterrare sul pianeta. Le parole di von Ravel, però, non fanno certo cambiare idea a Starcash (proprietario dello Star Circus), che non ha nessuna intenzione di sottomettersi ai metodi crudeli e spietati del malefico rivale; Starshot e il suo amico Willfall, vengono così spediti sul pianeta per ricambiare la 'gentilezza' con tanto di interessi.

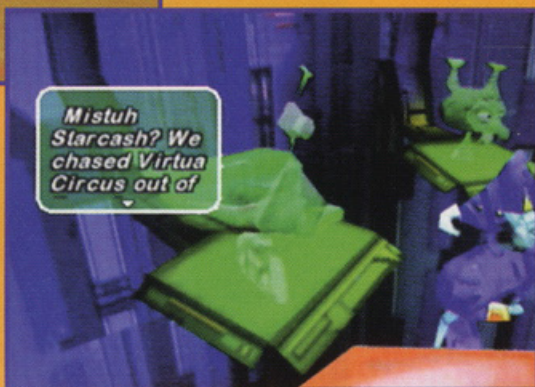
Una volta portato a termine questo compito, che in pratica occupa tutto il primo dei 7 livelli, la storia subirà un'ulteriore incasinamento e porterà il piccolo spara-stelle a spasso per galassie e pianeti; tutto ciò nel tentativo di salvare lo Space Circus, che rischia di essere distrutto a causa di un mega-debito fatto dall'impresario per poter superare il difficile momento economico.

Come potete vedere anche dalle immagini a corredo, il gioco rientra nel genere dei platform tridimensionali; categoria non molto affollata ma dominata da quei due mostri sacri di Mario e Banjo Kazooie, di cui questo prodotto riprende molti dei concetti di fondo. Uno di questi è sicuramente la realizzazione tecnica: anche qui troveremo una bella compilation di mondi tutti colorati e pieni di nemici buffi (ma non per questo meno letali), in un susseguirsi di salti, trabocchetti, oggetti da cercare e bonus. Ma se il gioco si limitasse a riproporre la sua versione dei suddetti elementi, il voto non sarebbe poi molto basso, al massimo avrebbe perso punti sul piano dell'originalità ma niente di più; Starshot presenta invece, insieme a molte buone idee, anche alcune lacune



che compromettono in maniera determinante il giudizio complessivo. Come dicevo, comunque, la grafica dei livelli è decisamente buona e alcuni sono realizzati veramente bene; la gestione delle sorgenti luminose è appropriata e l'intelligenza artificiale rientra nella media. Le texture utilizzate sono realizzate in maniera efficace e si integrano perfettamente con la palette di colori scelta. La caratterizzazione dei personaggi è ottima; il protagonista è simpatico e grintoso, i suoi compagni d'avventure sono uno più schizzato dell'altro e basta un attimo per affezionarsi all'allegria brigata del circo spaziale. Se questi elementi si dimostrano ben realizzati altri, invece, arrivano a stento alla sufficienza; come prima cosa il motore grafico è risultato carente e le sue modeste prestazioni non trovano molte giustificazioni. Il gioco non è in alta risoluzione, i livelli non comportano mai la gestione di grandi quantità di poligoni e i titoli dello stesso genere, già presenti sul mercato, sono un ottimo punto di riferimento per ogni sviluppatore; eppure, il frame rate subisce cali evidenti, il clipping è al limite del fastidio e l'orizzonte visibile è troppo limitato. Inoltre la giocabilità, aspetto fondamentale nei platform, viene pesantemente condizionata da due fattori: il sistema di controllo e la gestione della visuale. Per quanto riguarda il primo aspetto, devo riportare una certa lentezza nella risposta ai comandi, che si nota maggiormente in quei passaggi in cui coordinamento manuale e azione del personaggio sono fondamentali (come salti ripetuti o di precisione). A parte questo, però, le possibilità di azione del nostro eroe sono molto ampie; tra queste vi segnalo il poter svolazzare (grazie all'apposito bonus) e lo sparare addosso ai nemici le stelle raccolte strada facendo. La gestione delle telecamere virtuali, comunque, è irritante; sono d'accordo che i programmatori hanno cercato di renderla il più libera possibile, lasciando al giocatore una possibilità di regolazione molto più ampia dei suoi predecessori, ma questo deve essere un vantaggio, non una fonte di frustrazione. Se io voglio vedere il



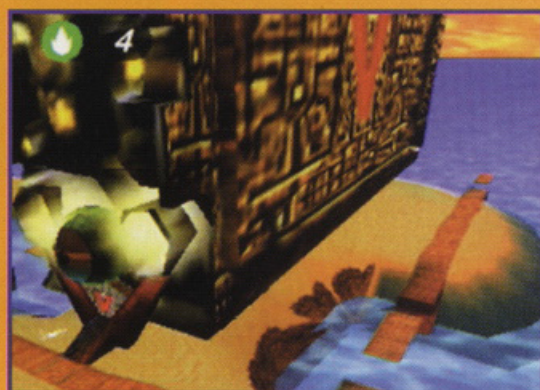


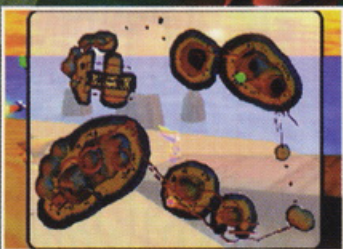
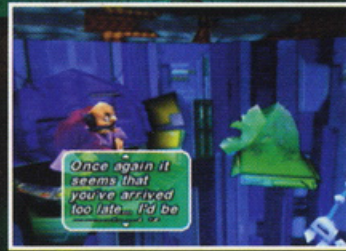
personaggio lontano e da destra, non capisco perché da un momento all'altro, questa impostazione mi venga cambiata in maniera del tutto casuale. Certo, non si può pensare di finire tutto il gioco con un unico punto di vista ma sarebbe bello che le scelte del sistema non fossero, come spesso avviene, controproducenti; troppe volte Starshot è sparito dietro elementi del paesaggio e troppe volte una serie di salti si è conclusa in un bel volo nel vuoto solo perché non era possibile vedere come si sviluppava il percorso.

I 7 sette livelli di gioco assicurano una buona longevità; la curva di apprendimento è distribuita abbastanza bene ma la difficoltà tende a salire rapidamente e alcuni passaggi si sono rivelati abbastanza impegnativi. Le musiche sono in linea con le atmosfere allegre e scanzonate e, anche se non entreranno mai in classifica, sono un ottimo accompagnamento per le nostre traversie; gli effetti sonori sono nella media e fanno il loro onesto lavoro. In definitiva, le avventure del nostro giocatore spaziale hanno come target di riferimento chi si è divertito per ore e ore con i già citati Mario e compagnia bella; purtroppo però, l'obiettivo di raggiungere la stessa notorietà è compromesso da alcune lacune abbastanza evidenti.

Il gioco, quindi, è riservato a chi ha già finito Banjo 27 volte e si trova in crisi d'astinenza, mentre per tutti gli altri è un acquisto che va ponderato.

Matteo Leccardi





Gioca e vinci

Gioca con

Nintendo

MAGAZINE

e vinci fantastici premi!

Partecipare è semplicissimo:

- compilate il coupon allegato
- incollate le due prove di acquisto di DUE DIVERSE riviste Xenia Edizioni coinvolte nell'iniziativa Gioca e Vinci (The Games Machine, Consolemania, PC Action, Playstation Nation, PC Force, Playstation Force, Nintendo Magazine)
- inviate il tutto in busta chiusa all'indirizzo: CONCORSO GIOCA E VINCI, CASELLA POSTALE n° 16096 20160 MILANO entro il 31/03/99 (farà fede la data riportata sul timbro postale).

L'estrazione sarà effettuata entro il 30/04/99 fra tutti i coupon validi pervenuti e ne sarà data comunicazione sul numero di Maggio 1999

I vincitori saranno avvertiti tempestivamente con raccomandata postale.

Saranno considerati validi ai fini dell'estrazione solo i tagliandi compilati in ogni loro parte e completi di due prove di acquisto differenti.

Aut. Min. Rich. Scade il 30/04/99

La partecipazione al presente concorso implica il trattamento dei dati personali ai sensi della legge n. 675 del 31/12/1996.

1° PREMIO



scooter Dragster by Italjet

Dinamico e dalla linea futuristica, con un look da effetti spaziali, DRAGSTER 50 è lo scooter della nuova generazione: raffreddamento a liquido, doppio freno a disco e sistema indipendente di sterzo SIS

**TROVA LA SECONDA PROVA
D'ACQUISTO SU UNA DELLE ALTRE
RIVISTE XENIA EDIZIONI**

**PLAYSTATION
FORCE**

PC Force

**CONSOLE
MANIA**

PC ACTION

**THE
GAMES
machine**

**PlayStation
nation**

2° PREMIO



PERSONAL COMPUTER PII

basato su processore Pentium II 450 Mhz, 64MB di RAM, monitor 15", lettore CD 32x, scheda audio, HD 8,5 GB, scheda video Matrox G100

3° - 7° PREMIO

RIVA TNT

by Creative Labs
Acceleratore grafico AGP 2x 16MB + Incoming, Forsaken e Scala



8° - 12° PREMIO



Sound Blaster LIVE

by Creative Labs
Sound Blaster LIVE:
la nuova dimensione dell'audio per personal computer

23° - 32° PREMIO



SCARS per Playstation

by Ubisoft
Una battaglia entusiasmante a bordo di auto... animalesche

13° - 22° PREMIO

SPEED BUSTERS

per PC by Ubisoft
Sfrecciate con il più bel gioco di corse arcade



43° - 52° PREMIO



COMMANDER PACK per PC

by Halifax
Total Annihilation + Core Contingency + Battle Tactics tutto in italiano

33° - 42° PREMIO

SKULL CAPS per PC

by Ubisoft
Gestione, strategia e umorismo in tempo reale sui vostri monitor



WILD NINE PACK by Halifax

Azione non stop + maglietta omaggio

53° - 62° PREMIO



RITAGLIA E SPEDISCI QUESTA PROVA D'ACQUISTO

italjet
moto



CREATIVE

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

HALIFAX

nome

coɡnome

via

cap.

citta

telefono

Gioca e Vinci

Spedire in busta chiusa a:
CONCORSO GIOCA E VINCI, CASELLA
POSTALE N° 16096, 20160 MILANO

La partecipazione al presente concorso implica il trattamento dei dati personali ai sensi della legge n. 675 del 31/12/1996.

NB Se non si desidera ricevere questo tipo di trattamento barrare la seguente casella

incollo qui le due diverse prove d'acquisto

VIGILANTE 8BS



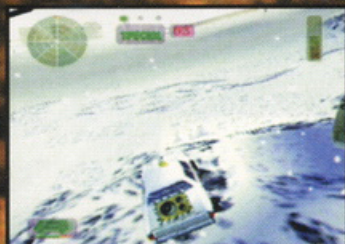
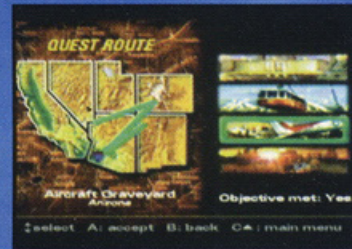
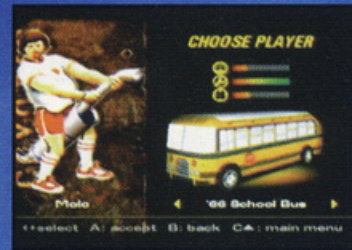
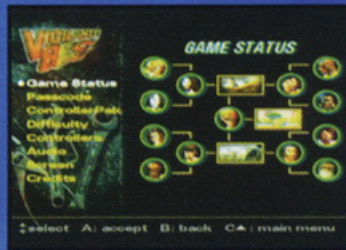
Non potete più sopportare gli automobilisti maleducati e prepotenti? Le lunghe code in macchina vi angosciano? Il traffico è il vostro incubo peggiore? Montate un lanciamissili sulla vostra auto, ritroverete il piacere della guida.

Vigilante 8

Sviluppatori:	Luxoflux C.- Activision
Tipo di gioco:	Turok ha preso la patente
N° Giocatori:	1-4
Grafica:	9.2
Sonoro:	9.1
Giocabilità:	9.0
Longevità:	8.6

9.0







Il N64 è entrato nella piena maturità. Ho deciso di iniziare la recensione con questa frase perché, mentre raccoglievo le idee su Vigilante 8, stavo riflettendo sull'evoluzione che la console della grande N ha subito in questi ultimi mesi. Non c'è bisogno di andare troppo indietro nel tempo, è tutta storia recente e per rendersene conto basta una breve carrellata di ciò che c'è passato davanti nel periodo che va da un mesetto prima del Natale a oggi. Sono comparsi i giochi della seconda generazione (Zelda, Banjo,



Turok 2) ed è cominciato, finalmente, un flusso costante di titoli di elevata qualità (e non mi riferisco solo ai mostri sacri appena citati); l'utilizzo dei principali accessori (memory pak, Rumble pak) si è fatto intensivo e proficuo e l'arrivo dell'espansione da 4MB ha elevato la grafica (se mai ce ne fosse stato bisogno) a un gradino ancora più alto. La concentrazione di questi avvenimenti in un periodo relativamente breve ha segnato un cambiamento, una specie di 'giro di boa', abbastanza netto ed evidente che ha portato alla definizione di nuovi standard qualitativi. Se ci pensate bene, però, questa ondata di innovazione ha coinvolto maggiormente i generi Nintendo più tradizionali: RPG, platform e soprattutto in soggettiva. I confini estremi dell'universo videoludico ne

DIMMI COSA GUIDI E TI DIRÒ CHI SEI

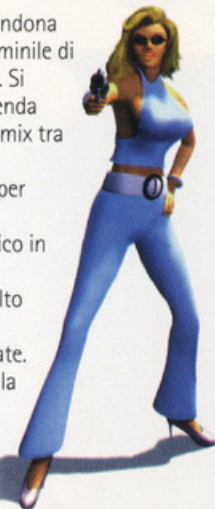
Vista l'ottima caratterizzazione dei personaggi e le splendide vetture che avremo occasione di guidare, un box su quest'argomento era quasi d'obbligo. Forse, le figure che troverete qui di seguito vi potranno sembrare un po' stereotipate ma, se ci pensate, sono proprio le immagini che la cultura americana ha sempre divulgato nel mondo in maniera più o meno consapevole. Vi stupirete di scoprire quanto vi siano familiari e, perché no, simpatiche. Di fianco al nome del veicolo troverete quello del pilota e, oltre alle principali caratteristiche di entrambi, i miei soliti commenti, tanto fuori luogo quanto immancabili. Buona lettura.

• **Rattler '69 – Chassey Blue:** guidato da una biondona niente male che si propone come controparte femminile di Sean Connery (scoprirete che è un agente segreto). Si tratta di un coupé cattivo e intrigante in una stupenda livrea blu. La velocità è ottima e presenta un buon mix tra resistenza e maneggevolezza. Tra le vetture immediatamente selezionabili è una delle migliori per prendere confidenza con il sistema di controllo.

• **Clydesdale '70 – Slick Clyde:** fuori strada classico in un bruttissimo 'carta da zucchero'. Nonostante il pessimo colore però, è un mezzo graficamente molto accattivante ed è quello in cui velocità, maneggevolezza e resistenza sono meglio equilibrate. Slick è un truzzo con dei fulmini che gli escono dalla mani; si sospetta una parentela con Rayden di Mortal Kombat.

• **Strider '74 – Sheila:** buggy rinforzato e incattivito al punto giusto, la sua dote principale è la maneggevolezza mentre resistenza e velocità sono a livelli minimi. Per quanto mi riguarda, ho preferito concentrarmi più su Sheila, una tipetta niente male, molto punkosa a cui, ovviamente, è associata la musica più rock di tutta la colonna sonora. Nessuno ha il suo numero di telefono? Volevo mostrarle la mia collezione di farfalle, ehm....

• **Jefferson '69 – John Torque:** avete presente nei film americano, il





classico capo banda di colore che gira su un macchinone lungo ventisette metri? Bene, proprio lui. Ovviamente il suddetto transatlantico è estremamente corazzato e abbastanza veloce ma lascia desiderare in quanto a maneggevolezza.

• **Glenn 4x4 '73 - Loki:** jeep di chiara derivazione militare può contare su un'ottima manovrabilità e una discreta corazzatura. Chi la guida è un stonato che nei menu si mostra abbracciato a un missile; ci ho giocato poco ma mi è bastato per dire che sia lui che il suo trabiccolo mi stanno proprio sulle orecchie (per non dire di peggio).

• **Palamino '74 - Houston 3:** una splendida ragazza inguainata in abiti di pelle nera (oh, mia regina) alla guida di un mezzo veloce e maneggevole; che accoppiata fantastica! Ve la ricordate la macchina di Bo e Duke nel telefilm Hazzard? La Palamino è uguale al generale Lee, solo con una livrea differente.

• **Leprechaun '76 - Boogie:** uno scantabrone di macchina con un tizio che sembra John Travolta con i baffi e 30Kg in più. E' proprio vero che non c'è limite al cattivo gusto; passiamo oltre che è meglio.

• **Stag Pickup - Beezwax:** su cosa sia un pick up non penso ci sia molto da dire, a parte che il fatto che è ben corazzato e che lascia desiderare quanto a maneggevolezza e velocità. Portato in giro da quell'orso del signor Ceradapi (questa la traduzione di Beezwax), il suddetto camioncino ha come arma speciale lo spara api; un solo commento, orrido.

• **Van '70 - Dave:** Ed eccoci arrivati al primo dei personaggi segreti, infatti, i mezzi che troverete da qui in poi compariranno nel menu di selezione a mano a mano che completerete il gioco in modalità quest con i vari protagonisti. Prendendo a piene mani dalla filmografia statunitense, il paragone è con il furgone dell'A-team; chi non se lo ricorda verrà punito con la visione di tutti i film di Takeshi Kitano con i sottotitoli in coreano.

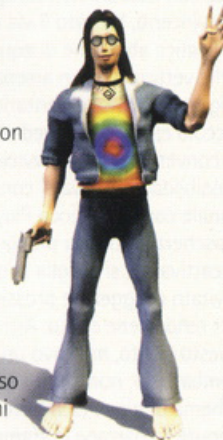
Giusto due parole su Dave: convinto sostenitore dell'esistenza degli alieni, tenta in ogni modo di contattarli e alla fine ci riesce pure; cose dell'altro mondo (che battuta fetente...).

• **Math Truck '72 - Convoy:** forse molti di voi non sanno che esiste anche un campionato ufficiale di motrici che, a causa dell'enorme potenza che possono sviluppare, vengono autolimitate a 180Km/h per non mettere in eccessivo pericolo l'incolumità dei piloti; che storia malata! Convoy è il solito buzzurro camionista, vestito da cowboy con relativa panza da birraio in callito, rabbriviamo.

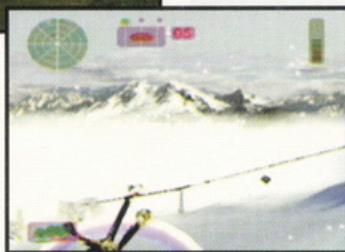
• **School Bus '66 - Molo:** oh! Finalmente mi posso scatenare, era tutto il box che aspettavo di potermi accanire con la scuola bus e il suo fetido conducente. Ma andiamo con ordine e partiamo dal veicolo. Con una maneggevolezza pari a quella del Titanic nel porto vecchio di Desenzano del Garda e la stessa velocità di un gatto di marmo, lo scuola bus è dotato di una resistenza mostruosa che lo porta a essere più coriaceo di un grattacielo di 50 piani. Ma tutto il disgusto va a quello schifido di Molo, il classico bamboccione sudato e appiccicoso con il moccio al naso e le mani unte; cosa dire di più, è l'anello di congiunzione tra il muflone e il totano.

• **Manta '69 - Sid Burn:** grande! Solo questo aggettivo posso usare per descrivere la coppia migliore di tutto il gioco. La Manta è un coupé cattivo e grintosissimo, tutto nero con delle favolose fiamme disegnate sul cofano; velocissima, ipermaggevole e ben corazzata è lo stato dell'arte sotto tutti i punti di vista. Mr. Burn è un vero duro, con la faccia troppo cattiva; è il classico simpaticone che prima spara e poi fa le domande. Altro che Mario...

• **Luxo Soucer '64 - "Y" the alien:** cosa ci fa un disco volante in gioco come questo? Una gran bella figura. Veloce e resistente, lascia un po' a desiderare quanto a maneggevolezza; non avendo né l'iperguida né la possibilità di raggiungere velocità di curvatura, non mi intriga più di una 500 truccata. Y, invece, sembra uscito da un film degli anni '50: carnagione grigiastrea e grossi bulbi oculari neri, privi di palpebra. Recentemente è stato ingaggiato per una puntata di X-Files in cui dovrà impersonare se stesso... capirai che sforzo.

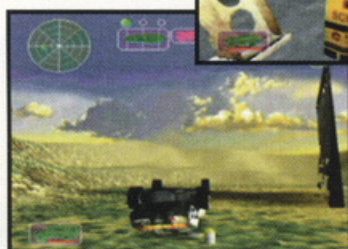
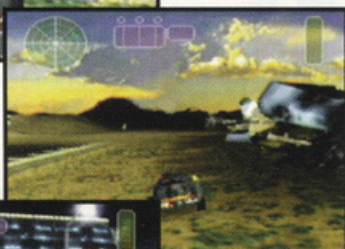
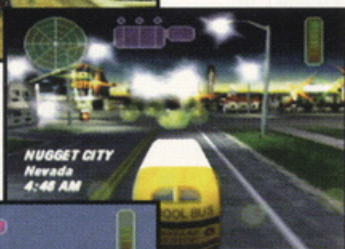


sono stati toccati in maniera ridotta o nulla e chi ne fa parte si è limitato a proseguire placidamente lungo la sua strada, invece che seguire il nuovo cammino evolutivo. Ma le cose sembrano destinate a cambiare e Vigilante 8 potrebbe essere il precursore di una nuova tendenza; per la prima volta un titolo che apre un genere inedito su N64, i combattimenti automobilistici, promette non solo una grande originalità, ma anche una realizzazione tecnica coi fiocchi. Prima di passare a un'analisi dettagliata dei vari aspetti di questo cartuccione, penso sia necessaria qualche nozione (storica) di base. Vigilante 8 arriva su N64 a circa 6 mesi dalla versione PSX; non certo l'unica in casa Sony, visto che possiamo citare almeno un altro titolo, Twisted Metal



che, con risultati non sempre convincenti, ha dato il via alla simpatica abitudine di equipaggiare delle vetture con un arsenale che non sfigurerebbe nell'inventario di un piccolo esercito. Chi vede in una data di conversione così ravvicinata la possibilità di ritrovarsi con una banale copia del gioco Playstation, mascherata solo da una grafica più accattivante, si sbaglia di grosso ed è invitato a leggere le prossime righe per rendersene conto. Arrivati a questo punto, mi trovo un po' combattuto; non so se parlarvi dello schema di gioco (semplice e lineare) oppure se narrarvi la trama (semplice e inutile) che i tizi di Luxoflux hanno preparato a sostegno delle nostri stragi a base di lamiere contorte. Nel dubbio mi cimento in un azzardato mix prendendo la parte di migliore di entrambe le cose; sono sicuro che il risultato sarà lineare e inutile allo stesso tempo.

Una base militare americana viene invasa da una banda motorizzata detta i Coyote; il saccheggio è inevitabile e molte armi estremamente pericolose finiscono nelle mani sbagliate. Per frenare i Coyote nella loro frenesia distruttiva, viene creata una milizia di cittadini chiamati appunto i Vigilantes; voi, come membro di questa allegra brigata, sarete chiamati a mazzuolare i tamarri di cui sopra. Terminato questo passaggio di rito, direi che ci possiamo addentrare nei meandri elettronici dell'ultima uscita Activision. Una delle cose meglio riuscite del gioco è l'ambientazione spazio-temporale in cui è inserita l'azione. Le varie arene (più di una dozzina, come i veicoli) sono alcuni stati dell'America del Sud-Ovest (Oregon, Arizona, Utah, ecc.) tutti ben riprodotti e caratterizzati. Tra questi vorrei segnalare il bellissimo livello ambientato in montagna (su una pista da sci) e, tra quelli segreti (ce ne



sono 3 in totale), la notevole riproduzione della mitica base di Area 51 (non per niente il protagonista di questo livello è un alieno); mi sono limitato solo ai più interessanti ma l'elenco si potrebbe facilmente allungare. Oltre a definite coordinate geografiche, Vigilante 8 si svolge in periodo abbastanza preciso, gli anni '70'; cosa che contribuisce non poco a creare la splendida atmosfera seriosa e scanzonata che ci accompagna nel corso delle avventure. Il design dei veicoli, i vari personaggi che li guidano e le loro vicende personali, sono tutti intrisi di un gusto che va dal kitsch al retrò, passando per atmosfere da guerra fredda, spionaggio alla 007 e da figli dei fiori. C'è ne davvero per tutti i gusti e se saprete entrare in sintonia con questo universo ideologico, vi assicuro che il coinvolgimento ne guadagnerà parecchio; in ogni caso non si tratta di un'operazione difficile, tra tutti i personaggi creati per noi da Luxoflux (bel nome, complimenti!) impiegherete tre secondi e mezzo per trovarne uno in sintonia con il vostro carattere. Come potete vedere dal voto, la realizzazione tecnica del gioco è davvero buona; vediamone insieme gli aspetti salienti. Ogni elemento grafico è ricoperto da texture di ottima fattura; sono molto varie e curate e l'unico appunto che si può fare è di essere realizzate con una palette cromatica non troppo efficace. Certo, i livelli sono tutti ben strutturati e differenziati ma, per alcuni di essi, la gamma cromatica si è rivelata poco convincente. In particolare mi riferisco a Las Vegas, riprodotta da un'ambientazione troppo cupa e oscura, in cui zone di eccessiva illuminazione sono affiancate in maniera poco armonica a tratti bui e confusi. Ma si tratta di casi isolati, rispetto a una qualità visiva molto al di sopra della media. Oltre ai paesaggi, ben dettagliati e riprodotti, va segnalato anche l'ottimo design dei veicoli; intriganti e divertenti, sono la perfetta trasposizione meccanica dei loro



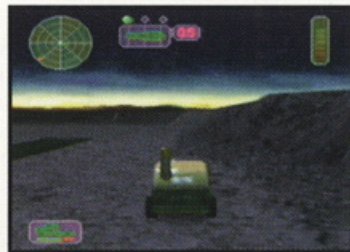


guidatori e vanno dal pullman scolastico alla giardinetta da famiglia medio-borghese, passando per fuoristrada e cattivissimi spider. All'apposito box è affidata una descrizione più accurata di tutti i mezzi.

Come vi ho già anticipato nell'introduzione, Vigilante 8 può vantare il supporto per tutti quegli accessori che ultimamente hanno alleggerito le tasche di noi giocatori, ma che ormai sono diventati pressoché indispensabili per godersi appieno gli ultimi prodotti arrivati sul mercato. Morale della favola, oggi la 'valigetta del piccolo nintendomane' comprende: un memory pak per effettuare i salvataggi a mano a mano che completate il gioco con i diversi personaggi (e accedere così ai livelli e alle auto segreti), un Rumble Pak, non strettamente necessario ma che si rivela sempre un accessorio interessante e, last but not least, l'expansion pak. Eh si, gente; l'espansione di memoria serve, eccome se serve. Il gioco è ottimo anche in bassa risoluzione, ma in alta è davvero una gioia per gli occhi. Infatti, grazie all'ottimo engine poligonale, non solo la grafica appare incredibilmente più brillante e definita, ma il frame rate non ne risente minimamente. Avete capito bene, mentre in Turok 2 e Star Wars l'alta risoluzione andava incidere, anche se di poco, sulla fluidità, in questo caso l'ottimo lavoro del team di sviluppo ha permesso di fruttare questa opzione senza alcun decadimento delle performance.

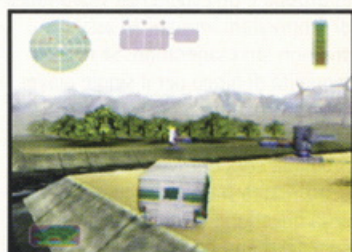
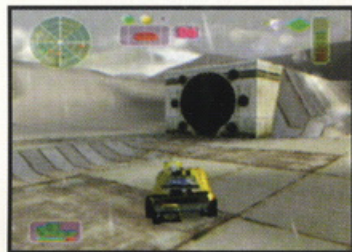
Dietro a questo risultato non si nasconde nessun mistero, ma solo l'abile utilizzo delle ottime capacità di filtraggio e trasparenza del N64. Del resto la vastità delle arene e la possibilità di colpire i nemici anche da lontano mal si conciliavano con l'eventualità di dover riempire i livelli di nebbia (il famoso fogging) per mantenere delle prestazioni accettabili; l'espedito utilizzato è molto semplice, le texture in lontananza vengono sostituite dal solo colore e ridefinite a mano a mano che ci sposta nell'area di gioco. Il risultato è davvero azzeccato, per niente fastidioso e ci permette di potere vedere tutto ciò che ci circonda anche a grande distanza (il livello sulla neve ne è l'esempio migliore). Giudizio positivo anche per la gestione delle sorgenti luminose: esplosioni, scie dei missili, distribuzione delle ombre, insomma ogni evento che comporti la variazione della quantità di luce è coordinato in maniera eccellente.

Già che siamo in tema di esplosioni et similia direi che



possiamo dare un'occhiata al nostro arsenale; ci troveremo di tutto: missili terra-aria, a ricerca termica, cannoni (miii, che sballo!) di piccolo e medio calibro, mine, mortai e via dicendo in un crescendo di potenza e devastazione. E con questo termine non mi riferisco solo ai malcapitati che incroceranno la nostra strada, ma anche a tutto quello che ci starà attorno. Dovete sapere, infatti, che potrete impegnare il vostro volume di fuoco non solo contro i veicoli nemici, ma anche verso le costruzioni che riempiono le arene: palazzi, case, aeri, recinzioni, niente potrà sottrarsi alla vostra innata sete di distruzione. Se poi pensate che all'interno degli edifici si trovano tanti bei bonus (scudi d'energia, armi speciali, ecc.) che non aspettano altro che un missile per diventare vostri, è chiaro che un po' di demolizione gioverà non solo ai vostri sogni di sterminio ma anche alla potenza del vostro mezzo.

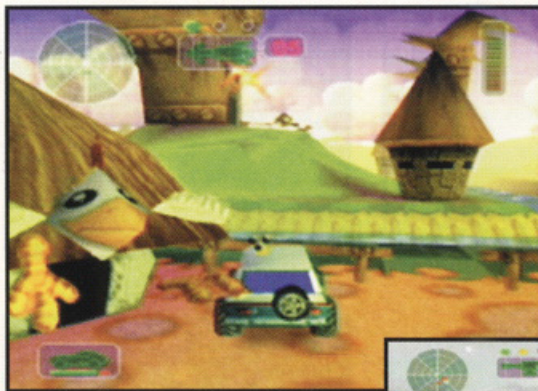
Tra tanti aspetti positivi, le imperfezioni che ho riscontrato non sono poi così tragiche e si limitano a qualche scelta che i programmatori avrebbero potuto ponderare con maggiore attenzione. Come prima cosa, la sensazione di velocità non è molto alta; sono d'accordo che spingere troppo su questo particolare avrebbe voluto dire spostare l'attenzione del giocatore più sul controllo dei veicoli che sui combattimenti veri e propri, ma in alcuni casi (come lo scuola bus o il truck) la cosa è abbastanza fastidiosa. Incomprensibile, vista la qualità generale, la scelta di far apparire proprio in mezzo allo schermo, con caratteri giganteschi, tutti i messaggi e le scritte; visto che arrivano al giocatore anche durante l'azione, può capitare di trovarsi a sparare alla cieca perché il nostro obiettivo è coperto da queste indicazioni. Non è niente di trascendentale e se volete è proprio l'andare a cercare il 'pelo nell'uovo',



ma visto che l'Activision non ve la regala certo la cartuccia, mi sembra giusto darvi un quadro il più dettagliato possibile.

Le visuali di gioco sono due; la classica esterna e una interna. La prima è quella predefinita ed è facile intuire perché; il punto di vista dall'interno dell'abitacolo limita notevolmente la visibilità e non porta nessun miglioramento in termini di coinvolgimento; inoltre, il bruttissimo volante con le due mani aggrappate sopra è sufficientemente triste da rendere un'intera partita da questa angolazione un'ipotesi abbastanza improbabile. Con la pressione di un tasto del pad è possibile osservare cosa sta accadendo alle nostre spalle, anche se in questo siamo già aiutati da un radar di dubbia efficacia posto nella parte alta dello schermo. Il controllo dei veicoli si è rivelato

semplice e intuitivo e non tenta di nascondere la sua vocazione arcade; solo due pulsanti (acceleratore e freno a mano) sono dedicati alla manovra, della serie 'o spari da fermo o spari in movimento'. Prima di riprendere con il mio campionario di superlativi, vorrei spezzare la narrazione di tutte le salmodie che ho in serbo su questo gioco con una bella polemica. Se non avete qualcuno con cui giocare a Vigilante 8 potete togliere un punto abbondante al giudizio complessivo; per chi ha giocato a MicroMachines in una delle sue innumerevoli versioni (ne ricordo una che girava anche su PC 286) sia solo che in compagnia sa cosa intendo. Se in solitaria Vigilante 8 è un buon titolo, in gruppo è un'esperienza videoludica di proporzioni immani. Vi assicuro che non sto esagerando. Se le modalità di gioco per il single player sono tre, per più giocatori sono addirittura 6, discriminando tra modalità cooperativa a 2 giocatori o deathmatch tra più concorrenti. Ma se la questione si limitasse alle sole voci del menu non sarebbe poi un



gran tragedia. Da soli si scopre ben presto che il grado di difficoltà è regolato in maniera assai discutibile; al livello più semplice delle tre gradazioni disponibili il gioco è di una semplicità disarmante e, in modalità quest, lo si termina nel giro di poche ore. Gli altri due livelli di difficoltà, presentano un grado di sfida così sproporzionato rispetto al primo che rendono ben presto frustrante e noioso ogni tentativo di arginare la marea di nemici che ci piomba addosso. Il survival mode è piuttosto insipido e l'arcade mode è pressoché inutile. La possibilità di accedere a livelli e mezzi segreti, terminando il quest mode con tutti i personaggi aggiunge un minimo di longevità a una situazione altrimenti drammatica. Se avete qualche pad in più e un paio di amici chiusi nell'armadio da tirare fuori all'occorrenza, allora potete tranquillamente ignorare tutto quello che ho detto fin qui. Tra scontri di gruppo, survival mode cooperativi e devastazioni reciproche, non mancherete di attirare su di voi le ire dei soliti vicini rompiscatole, che si lamenteranno dei vostri tornei intercontinentali a notte fonda. Con il discorso relativo al sonoro iniziamo la parte conclusiva di questa, è il caso di dirlo, prova su strada. Le musiche che ci accompagnano sono ottime e riprendono gli stili che hanno imperversato negli anni '70: melodie rock si mescolano con sperimentalismi elettronici al limite dello psichedelico, in un bel minestrone di generi degno di una raccolta antologica. Dato che neanche io ho capito quello che ho appena scritto, ve lo rigiro in maniera più lineare: cccioe' ci sta' un scciifra di musica tuttaa striipposa. Così va meglio? No?

Va bene, lasciamo perdere e passiamo oltre; gli effetti sonori sono ben realizzati e rivolti principalmente alle armi (imparerete a riconoscerle solo dal rumore delle esplosioni che producono) piuttosto che ai motori delle auto che si sono beccati un classico brum-brum, funzionale e poco entusiasmante (ma del resto, non si tratta di una simulazione).

A voler tirare un po' le somme di quello che Activision ha confezionato per noi, direi che Vigilante 8 inaugura il genere dei combattimenti automobilistici su N64, nel migliore dei modi possibili. Le potenzialità grafiche della console sono state sfruttate a fondo e questo è solo uno dei tanti aspetti positivi di un prodotto originale e coinvolgente. Ma, ci tengo a ribadirlo nuovamente, la possibilità di apprezzare questo gioco può venire soltanto dal multiplayer, lasciando al giocatore singolo solo una fatta dell'immensa giocabilità e longevità di cui Vigilante 8 è intriso. Mi raccomando, se vedete in giro una macchina con una lanciagranate, stateci lontano; sono io che sto testando le ultime modifiche che ho chiesto al mio carrozziere. Non vorrete mica che le provi su di voi, vero?

Alla prossima.

Matteo Leccardi



extreme e XXGR

A prescindere dalle polemiche sorte in ambito redazionale a proposito della qualità più o meno alta di questo gioco, non si può negare che si presti in maniera eccelsa a essere mappato per la gioia e il diletto di tutti voi, inguaribili e futuristici centauri... Studiatevi bene tutte e dodici le mappe e poi invitate gli amici a casa per blastarli allegramente in doppio... Buon divertimento.

LA REDA

Per una
migliore lettura
di questo articolo
si consiglia
di ruotare la rivista
di 90° in senso
orario

LEGENDA

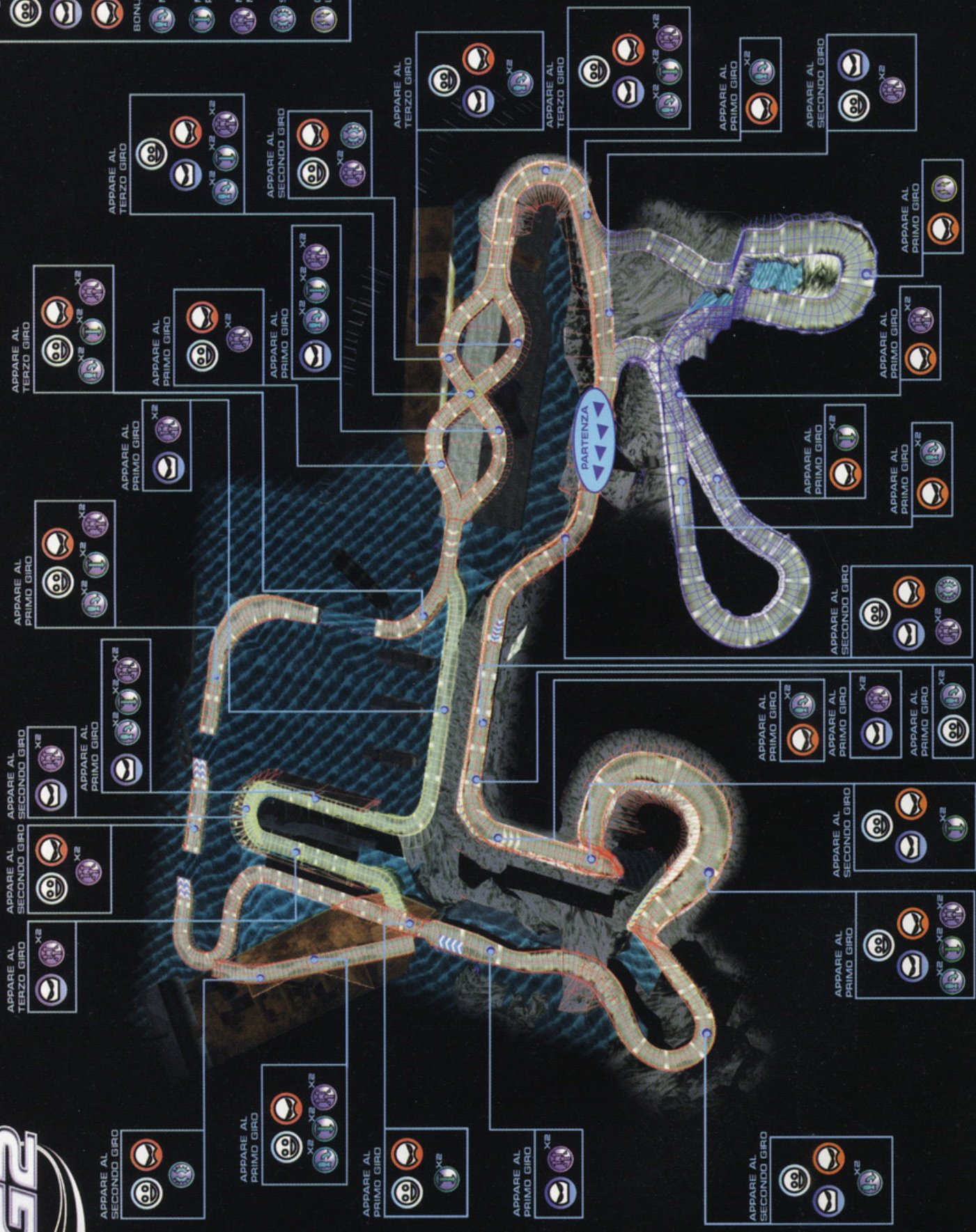
VARIANTI DEL TRACCIATO

- VARIANTE 1
- VARIANTE 2
- VARIANTE 3

BONUS

- MORTAIO
- MISSILE POSTERIORE
- MISSILE MULTIPLO
- SCUDO
- CANNONE IONICO LATERALE

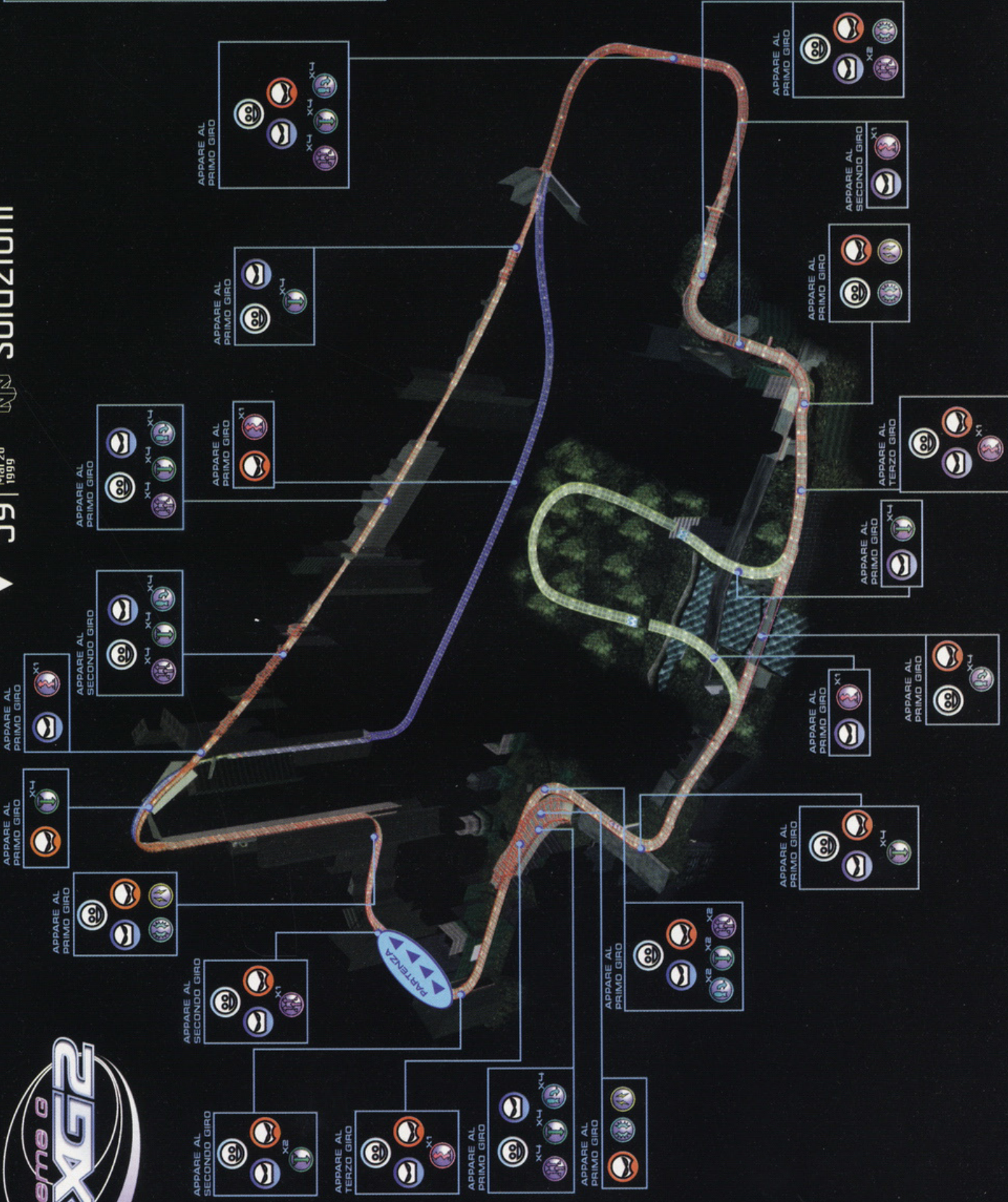
AQUANOR





SENSARA

LEGENDA
 VARIANTI DEL TRACCIATO
 VARIANTE 1
 VARIANTE 2
 VARIANTE 3
 BONUS
 MORTAIO
 MISSILE POSTERIORE
 MISSILE MULTIPLO
 SCUDO
 CANNONE IONICO LATERALE
 MISSILI A RICERCA



LEGENDA

VARIANTI DEL TRACCIATO

- VARIANTE 1
- VARIANTE 2
- VARIANTE 3
- BONUS
- MORTAID
- MISSILE POSTERIORE
- MISSILE MULTIPLO
- SCUDO
- CANNONE IONICO LATERALE
- CORTINA FUMOGENA
- MISSILE A RICERCA
- LAMPO AL FOSFORO



MEZZA VIRA



LEGENDA

VARIANTI DEL TRACCIATO

- VARIANTE 1
- VARIANTE 2
- VARIANTE 3

BONUS

- MORTAIO
- MISSILE POSTERIORE
- MISSILE MULTIPLO
- SCUDO
- CANNONE IONICO
- LATERALE
- SCARICO FIAMMEGGIANTE
- CORTINA FUMOGENA
- MISSILE A RICERCA
- CANNONE BINARIO
- LAMPO AL FOSFORO





CANOUS

LEGENDA

VARIANTI DEL TRACCIATO

- VARIANTE 1
- VARIANTE 2
- VARIANTE 3
- BONUS
- MORTAIO
- MISSILE POSTERIORE
- MISSILE MULTIPLO
- SCUDO
- CANNONE IONICO LATERALE
- MAXI-COLPO POSTERIORE
- SCARICO FIAMMEGGIANTE
- SALTO ALL'INDIETRO
- CORTINA FUMOGENA
- MINA LASER
- MINA MAGNETICA
- MINA
- MISSILE A RICERCA
- PULSAZIONE ELETTROSTATICA
- CANNONE BINARIO
- LAMPO AL FOSFORO



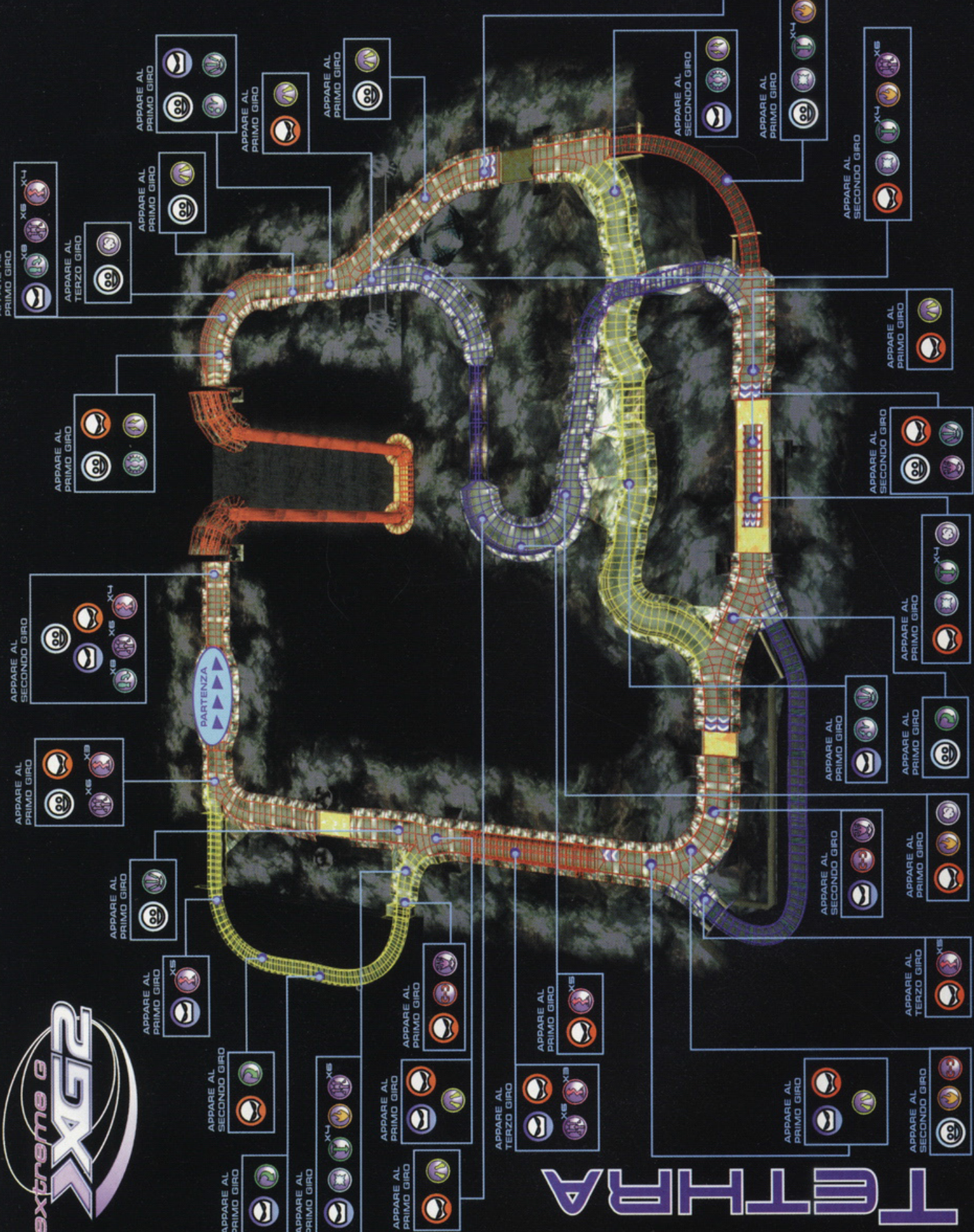
LEGENDA

VARIANTI DEL TRACCIATO

- VARIANTE 1
- VARIANTE 2
- VARIANTE 3
- BONUS
- MORTAID
- MISSILE POSTERIORE
- MISSILE MULTIFLO
- SCUDO
- CANNONE IONICO LATERALE
- MAXI-COLPO POSTERIORE
- SCARICO FIAMMEGGIANTE
- CORTINA FUMIGENA
- MINA LASER
- MINA MAGNETICA
- MISSILE A RICERCA
- FANALE
- CANNONE BINARIO
- MINA
- LAMPO AL FOSFORO

AKKONI STUDIOS

PRORBE ENTERTAINMENT





LEGENDA

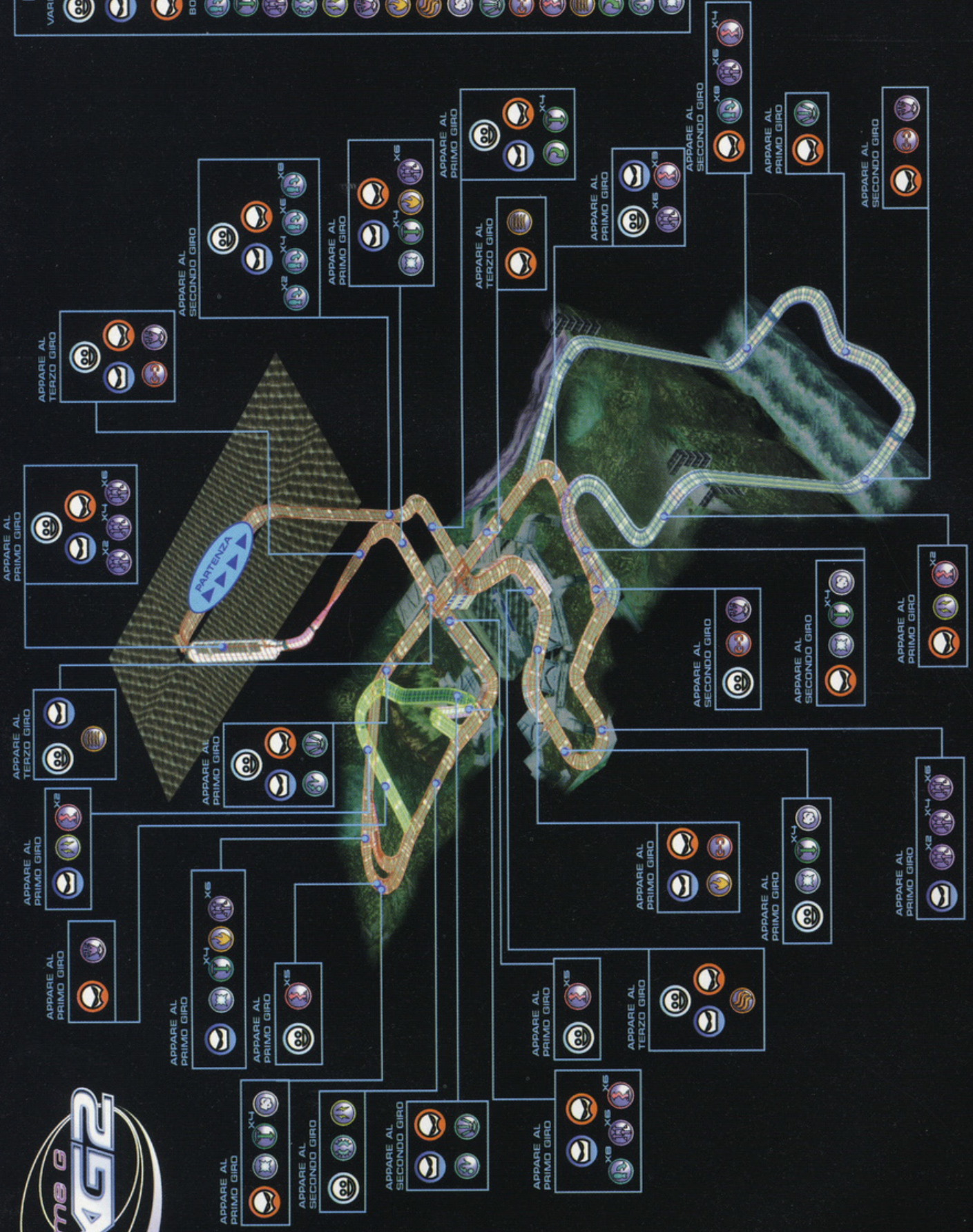
- VARIANTI DEL TRACCIATO
- VARIANTE 1
- VARIANTE 2
- VARIANTE 3
- BONUS
- MORTAIO
- MISSILE POSTERIORE
- MISSILE MULTITIRO
- SCUDO
- CANNONE IONICO LATERALE
- MAXI-COLPO POSTERIORE
- SCARICO FIAMMEGGIANTE
- MINA
- CORTINA FUMOGENA
- MINA LASER
- MINA MAGNETICA
- MISSILE A RICERCA
- IMPULSO ELETTROSTATICO
- CANNONE BINARIO
- LAMPO AL FOSFORO



LEGENDA

VARIANTI DEL TRACCIATO

- VARIANTE 1
- VARIANTE 2
- VARIANTE 3
- BONUS
- MORTAIO
- MISSILE POSTERIORE
- MISSILE MULTIPLO
- SCUDO
- CANNONE IONICO LATERALE
- MAXI-COLOPO POSTERIORE
- SCARICO FIAMMEGGIANTE
- SALTO ALL'INDIETRO
- CORTINA FUMOGENA
- MINA LASER
- MINA MAGNETICA
- MISSILE A RICERCA
- PULSAZIONE ELETTROSTATICA
- CANNONE BINARIO
- MINA
- LAMPO AL FOSFORO

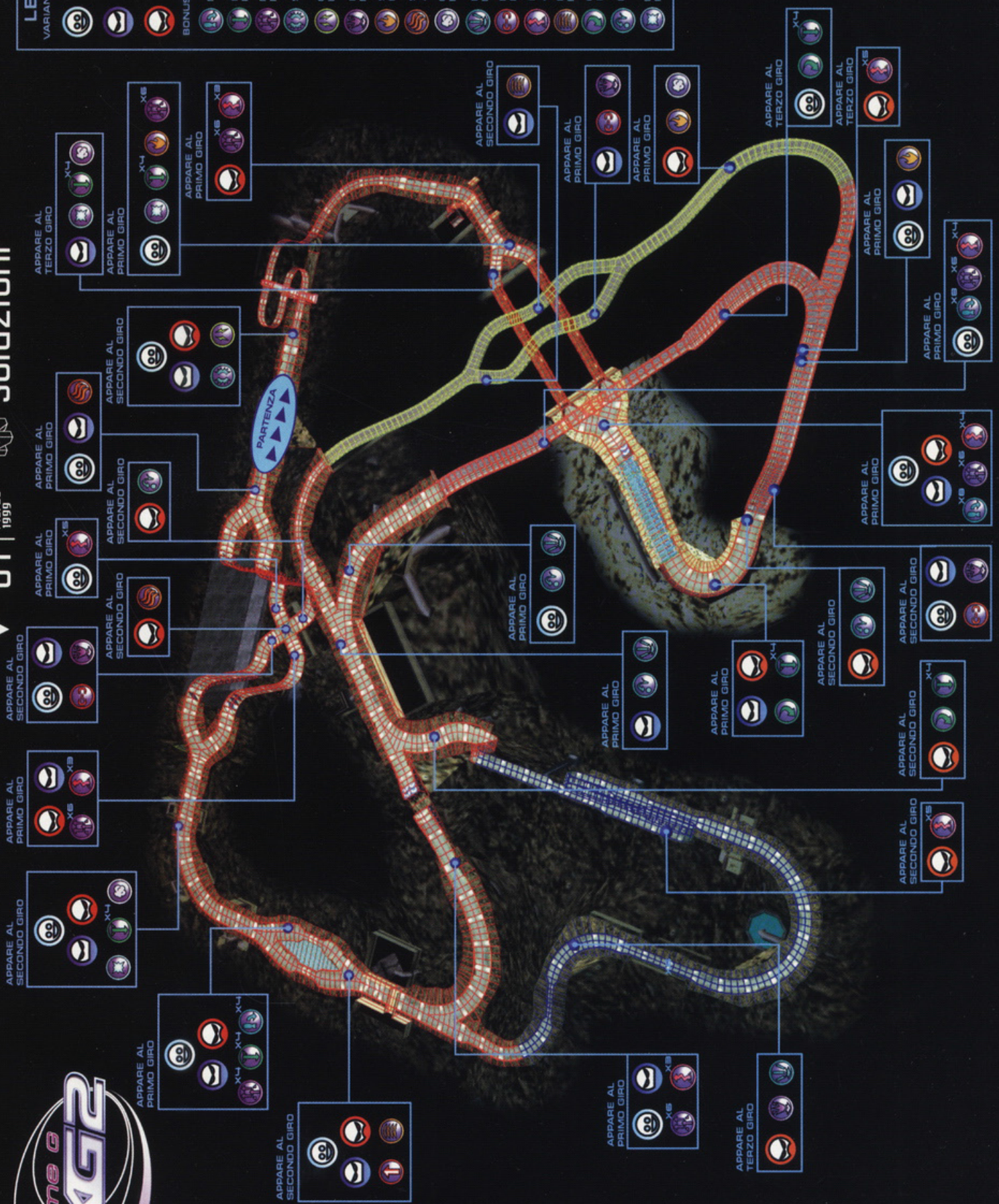




TOX CITY

LEGENDA
VARIANTI DEL TRACCIATO

- VARIANTE 1
- VARIANTE 2
- VARIANTE 3
- BONUS
- MORTAIO
- MISSILE POSTERIORE
- MISSILE MULTIPLO
- SCUDO
- CANNONE IONICO LATERALE
- MAXI-COLPO POSTERIORE
- SCARICO FIAMMEGGIANTE
- SALTO ALL'INDIETRO
- CORTINA FUMOGENA
- MINA LASER
- MINA MAGNETICA
- MISSILE A RICERCA
- IMPULSO ELETTROSTATICO
- CANNONE BINARIO
- MINA
- LAMPO AL FOSFORO



LEGENDA

VARIANTI DEL TRACCIATO

- VARIANTE 1
- VARIANTE 2
- VARIANTE 3
- BONUS
- MORTAIO
- MISSILE POSTERIORE
- MISSILE MULTIPLO
- SCUDO
- CANNONE IONICO LATERALE
- MAXI-COLPO POSTERIORE
- SCARICO FIAMMEGGIANTE
- SALTO ALL'INDIETRO
- CORTINA FUMOGENA
- MINA LASER
- MINA MAGNETICA
- MISSILE A RICERCA
- PULSAZIONE ELETTROSTATICA
- CANNONE BINARIO
- MINA
- LAMPO AM FOSFORO
- INVULNERABILITÀ
- MISSILE AMMAZZA-GUIDA
- INVISIBILITÀ



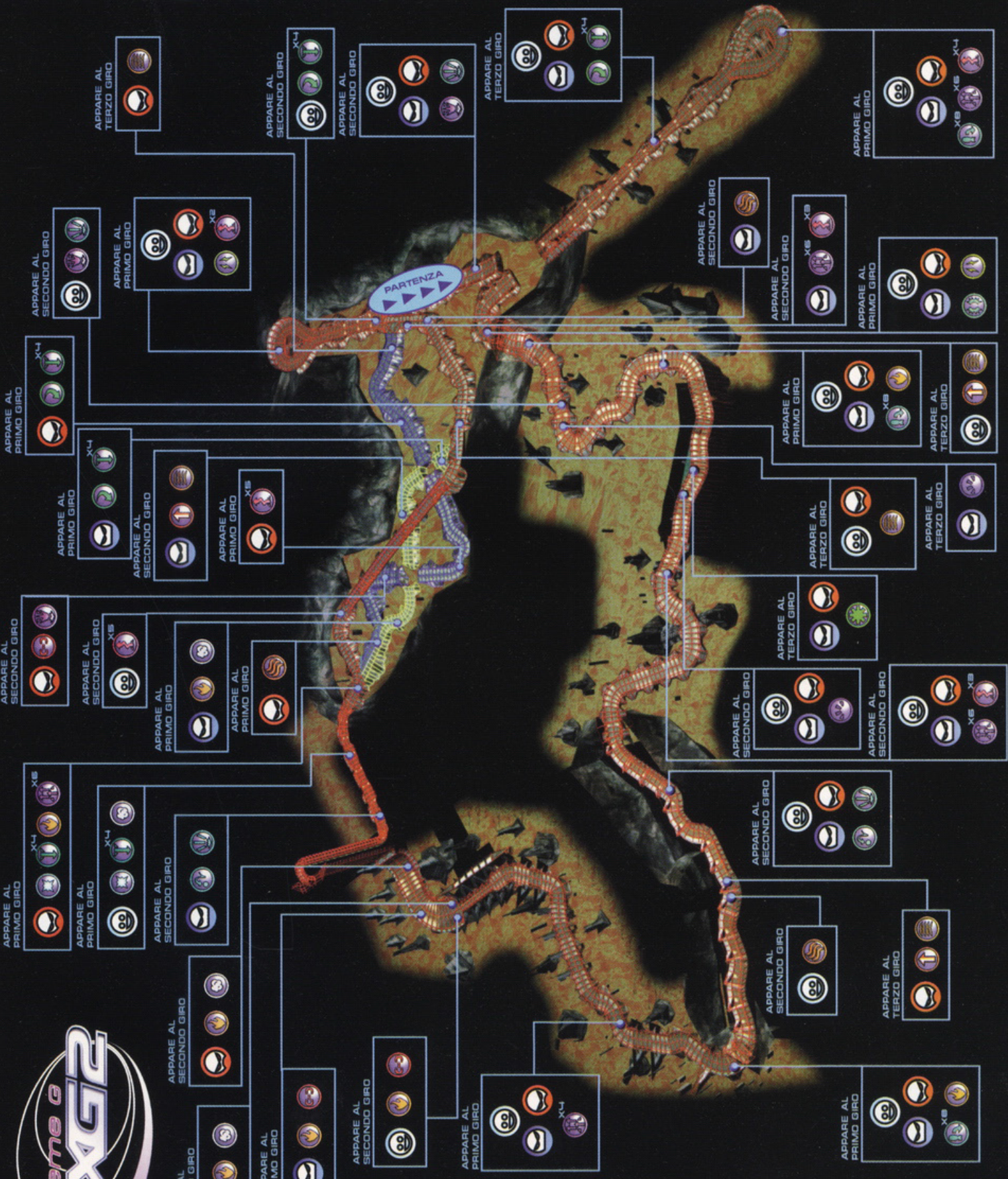


ESCHATON

LEGENDA

VARIANTI DEL TRACCIATO

- VARIANTE 1
- VARIANTE 2
- VARIANTE 3
- BONUS
- MORTAID
- MISSILE POSTERIORE
- MISSILE MULTIPLO
- SCUDO
- CANNONE IONICO LATERALE
- MAXI-COLPO POSTERIORE
- SCARICO FIAMMEGGIANTE
- SALTO ALL'INDIETRO
- CORTINA FUMIGENA
- MINA LASER
- MINA MAGNETICA
- MISSILE A RICERCA
- PULSAZIONE ELETTROSTATICA
- CANNONE BINARIO
- MINA
- LAMPO AL FOSFORO
- INVULNERABILITÀ
- MISSILE AMMAZZA-GUIDA
- INVISIBILITÀ





A cura di Davide Pessach

In questa seconda parte della soluzione di Buck Bumble trattiamo gli ultimi dodici livelli; le cose inizieranno a farsi decisamente complesse, il mio consiglio è quello di tenere un occhio sul vostro arsenale, visto che l'arma giusta risolve ogni situazione.

MISSIONE 8 SEWER

"Dopo la vostra ultima missione, il nemico è decisamente in rotta... Abbiamo scoperto che un grosso gruppo d'unità sta cercando di raggrupparsi nelle segrete. Penetrate nella loro base e distruggete il generatore di vespe insieme a tutte le unità che quest'edificio avrà prodotto."



Dal punto di partenza salite di altitudine e recuperate lo Spiker (foto: 1). Proseguite, guardate in basso e troverete un altro Spiker, insieme a un Weevil Cannon sulla destra e a un HSG 2000 sopra di esso. Procedete avanti fino a trovare un altro Weevil Cannon alla vostra sinistra su una piattaforma; dietro di esso troverete anche una Plasma Pistol. A questo punto, volate verso le travi di legno e distruggete il Weevil sotto di esse; questo vi garantirà un passaggio sicuro tra le travi, a patto che facciate comunque attenzione alle mine.

SECRET 1 - Una volta oltrepassate le travi, volate alla vostra destra verso la siepe fino alla fine del muro. In cima alla siepe troverete un Pulse Laser (foto: 2). Volate verso sinistra e

troverete bonus per 2500 punti, un Exo-Sect Launcher e una Plasma Pistol; oltre a ciò troverete anche tre fiori con il relativo nettare.

Tornate allo stagno. Utilizzate l'Exo-Sect Launcher per distruggere la postazione Louse Gun e il Killa-Pilla. Distruggete lo scudo sulla porta e volate nelle segrete.

Fate attenzione, ci sono due Weevil molto precisi dietro la porta. Nel tubo arrugginito di fronte a voi troverete un bonus d'energia completa (foto: 3). Proseguite nelle segrete fino ad arrivare in un'area piena d'unità nemiche e con due Weevil Cannon. Utilizzate l'HSG 2000 per finirli.

SECRET 2 - Alla vostra destra troverete un piccolo passaggio (foto: 4) (senza uscita). All'interno potrete recuperare un Fusion Cannon e un HSG 2000.

In quest'area vedrete un passaggio alla vostra sinistra e uno alla vostra destra. Cercate di ricordarvi bene questa zona, visto che dovrete tornarci. Imboccate il passaggio sulla sinistra (quello con le sporgenze su entrambi i lati del muro). Arriverete a un gruppo di tubi che bloccano un altro passaggio alla vostra destra. Intrufolatevi tra le sbarre e seguite la linea di bonus fino alla piccola area contenente due Giz Beetle ad attendervi sul pavimento, distruggete tutto. Guardate in alto e vedrete dei tubi sul soffitto, vi troverete bonus





per 500 punti e un bonus d'energia completa. Volate verso il basso e oltrepassate l'apertura; troverete una radice rampicante che arriva fino al tetto delle segrete. Proseguite nel passaggio fino ad arrivare in una zona con dei muri a ciottoli. Girate l'angolo, distruggete il generatore di vespe senza perdere tempo con le unità nemiche. Fatto questo, recuperate il bonus d'energia completa e tornate nell'area principale; a questo punto imboccate il passaggio destro.

Proseguite lungo i tubi e le travi distruggendo ogni nemico che incontrate. Arriverete, alla fine, a un piccolo muro di ciottoli nei pressi del quale troverete anche un paio di postazioni Louse Gun, delle mine e un Giz Beetle. Distruggete il tutto da lontano utilizzando l'HSG 2000 o il Fusion Cannon. In cima al muro troverete un bonus d'energia completa (foto: 5). Da qui, procedete a destra o a sinistra; in entrambe le direzioni incontrerete un generatore di vespe.



Girate a sinistra ma fate attenzione alle mine a ricerca automatica del bersaglio. Distruggete le vespe e il generatore; all'interno del generatore troverete un bonus d'energia completa. Recuperate lo Spiker sulla piattaforma quindi tornate al muro ciottolato e procedete avanti e oltre l'angolo. Troverete l'ultimo generatore (non ha comunque importanza l'ordine in cui distruggete i generatori).

MISSIONE 9 CLEAN UP

"Finalmente possiamo attaccare! Il vostro compito, durante la preparazione all'attacco, sarà quello di trovare qualsiasi installazione nemica che possa crearci dei problemi. Esplorate la zona e teneteci informati sulla presenza dei nemici nell'area"

Dalla locazione di partenza proseguite avanti e ricordatevi del cancello alla vostra destra (foto: 6) - è molto importante. Dovrete recuperare tre pezzi di una chiave per aprirlo.



Seguite il consiglio del primo messaggio "DANGER KEEP LOW!" o verrete colpiti dal bombardamento in corso; farete meglio a volare intorno al canale.

Mentre vi avvicinate all'acqua, cercate di tenere un profilo basso. Tenete gli occhi aperti per eventuali bonus sulle piattaforme in alto.

1. Continuate a volare bassi. Raggiungerete un piccolo edificio nemici, distruggetelo e, dentro, troverete il primo pezzo della chiave.
2. Il secondo pezzo verrà rilasciato dal Killa Pilla vicino al ceppo (foto: 7) dopo che lo avrete ucciso.
3. Il terzo componente vi verrà consegnato da una vespa dello sciame che si aggira sopra il ceppo.

Su una piccola isola al centro dello stagno troverete uno Spiker, un Frag Cannon e delle caserme da distruggere (per ottenere bonus per 500 punti). Sul ceppo troverete un altro bonus da 500 punti.

Tornate indietro e attraversate il cancello.

A questo punto, vedrete un teletrasporto vuoto (foto: 8), si attiverà solo una volta che avrete eliminato tutti i nemici presenti nell'area. Una volta che avrete ottemperato alla



bisogna, recuperate la Plasma Pistol in cima all'urna ed entrate nel teletrasporto.

Una volta finito il viaggio con il teletrasporto, scendete d'altitudine, recuperate l'HSG 2000 e utilizzatelo per eliminare i Mosquitoes. Quest'area è piena di torrette, tenetevi in costante movimento ed entrate il più presto possibile nel teletrasporto successivo ma non rilassatevi, tenete gli occhi ben aperti. Verrete teletrasportati in un'arena contenente un Herd Commander e non avrete possibilità di tornare indietro, assicuratevi di avere abbastanza munizioni prima di entrare!

"Oops... c'è stato un problema. I nostri teletrasporti sono stati confusi da attività di disturbo nemiche e siete stati proiettati dietro le linee nemiche. Distruggete tutte le unità nemiche, solo allora saremo in grado di portarvi indietro con il raggio traente d'emergenza!"

La migliore tattica per sconfiggere l'Herd Commander consiste nel portarvi dietro di lui e sparare, si trova su una torretta e si sposterà solo quando lo avrete fatto arrabbiare abbastanza. Il Pulse Laser è l'arma migliore da utilizzare contro questo nemico particolarmente coriaceo.



MISSIONE 10 SCRAMBLE PYLON

"Abbiamo scoperto la ragione dell'ultimo errore dei nostri teletrasporti. Un pilone nemico sta confondendo le nostre trasmissioni; dovete distruggerlo a ogni costo."

Inizierete la missione orientati verso il cancello che dovrete aprire (foto: 9). Ci sono cinque leve da attivare per ottenere l'accesso e ognuna di queste è collegata a un condotto. Seguite ognuno dei cinque condotti e attivate le leve che troverete alla fine. A questo punto, tornate indietro lungo i resti del condotto fino all'area di partenza; una volta azionate le cinque leve, il cancello si aprirà.



Date un'occhiata sotto il tronco sul quale avete iniziato il livello; troverete bonus per 500 punti, delle Cluster Bomb e un HSG 2000 (foto: 10).

Nel tronco più grosso troverete, invece, un Guided Missile Launcher; si tratta di un'arma abbastanza complessa da utilizzare ma è anche la più potente su cui possiate mettere le mani.

Iniziate con i due condotti a sinistra. La prima leva è abbastanza semplice, la seconda si trova in uno specchio d'acqua ed è più complessa a causa di una torretta e di Waterboatman che cercheranno d'impedirvi di raggiungerla. Non



scordate di recuperare l'HSG 2000 e la Plasma Pistol dalla cima del tronco.

Tornate al punto di partenza e piegate sulla destra. Recuperate le Cluster Bomb in cima ai funghi (foto: 11). La leva successiva si trova in una gola circondata da un grosso gruppo di formiche; bombardate il nemico senza pietà con le Cluster Bomb e azionate la leva.

A questo punto, tornate alla locazione di partenza e volate verso il cancello. Se guardate bene sulla sinistra del cancello, troverete un HSG 2000.

Ora vi mancano altre due leve, a partire da quella di sinistra seguite il condotto; armatevi dell'Exo-Sect Launcher o dell'HSG 2000 visto che incontrerete, molto presto, delle Killa-Pilla a guardia della leva. Recuperate lo Spiker sul fungo (foto: 12) e cercate dietro al ceppo l'HSG 2000.



Ora, volate fino all'acqua; non scordatevi di recuperare la Plasma Pistol in cima al fungo.

SECRET 1 - Date un'occhiata ai due alberi vicini alla pianta con le foglie; dovrete riuscire a vedere un piccolo tunnel, entrateci. Troverete un'area segreta contenente un HSG 2000, bonus per 2600 punti e quattro fiori con il relativo nettare.

A questo punto, seguite l'ultima condotta. Arriverete in un'area piena di torrette e di installazioni Louse Gun. Il trucco è volare intorno ai tronchi tenendosi a bassa quota e cercando di distruggere i Blocker Bug, i principali responsabili delle soste che vi renderanno vulnerabili ai colpi nemici. Azionate la leva e tornate alla locazione di partenza (seguite le macerie del condotto). Non dimenticatevi delle tre Plasma Pistol sui tronchi.

Attraversate il cancello e distruggete i tre Killa Pilla e il Water Boatman.

MISSIONE 11 HERDLING RESEARCH

"Per poter studiare meglio il nemico abbiamo bisogno di recuperare degli esemplari per compiere alcuni esperimenti. Verrete trasportati in una zona piuttosto tranquilla nella quale ci sono stati avvistamenti di alcuni Herdling; si tratta di unità decisamente indifese. La vostra missione consiste nel catturarne tre di diverse specie e riportarli, uno alla volta, al punto di raccolta. Per poter recuperare gli esemplari dovrete trovare la Stun Gun."

Tre tipi di Herdling da recuperare sono: giallo, rosso e verde. Una volta recuperato un esemplare, fate attenzione a non urtare nulla durante il trasporto o ucciderete la cavia.

Dalla locazione di partenza (vicino al punto di raccolta), recuperate le Cluster Bomb e il Guided Missile Launcher (foto: 13), quindi seguite il sentiero giallo. Alla sinistra del barile sulla piattaforma troverete la Stun Gun su un supporto blu (foto: 14); recuperatela e tornate sul sentiero. Ripulite l'area di qualsiasi nemico possa infastidirvi. Stordite un Herdling e riportatelo al punto di



raccolta (semplicemente volateci sopra).

A questo punto, dovrete trovare tre chiavi per aprire il cancello Herd vicino alla casa diroccata.

1. La chiave numero uno si trova nella torretta vicino alla Stun Gun.
2. La chiave numero due si trova nella casa diroccata (fate attenzione ai Giz Beetle)
3. La chiave numero tre si trova nel Transporter vicino alla betulla nei pressi del cancello Herd



Una volta attraversato il cancello, incontrerete due porte; quella rossa si apre eliminando tutti i nemici nell'area, l'altra, invece, si apre tramite una leva. Uccidete tutte le unità nemiche e procedete nella

sezione successiva. Recuperate il Guided Missile Launcher sul fungo alla vostra destra.

Troverete l'Herdling rosso dietro a un Killa-Pilla (foto: 15). Fate esplodere le caserme e la torretta e recuperate i Frag Cannon e i bonus (per 500 punti) che troverete.

Azionate la leva per aprire l'altro cancello. Altre vespe invaderanno l'area quindi fate attenzione, specialmente se state trasportando un esemplare. Attraversate il cancello giallo ed entrate nell'ultima sezione; troverete l'Herdling verde nella zona del picnic.0



Cannon e due fiori con relativo nettare.

SECRET 2 - Date un'occhiata al muro vicino alla lapide; troverete una piccola nicchia contenente un Pulse Laser e un HSG 2000 (foto: 16).

Azionate le leve e seguite i condotti fino all'ultima leva (sorvegliata da due libellule). Azionate il congegno e proseguite lungo i condotti e, successivamente, lungo la linea di bonus fino al tronco (foto: 17). Recuperate il Pulse Laser sotto il tronco e l'HSG 2000 da dentro il vaso.

SECRET 3 - A destra del tronco troverete un albero e una pianta con molte foglie; se guardate bene troverete anche un tunnel (foto: 18), entrateci e raggiungerete un'area segreta. Questa piccola alcova contiene quattro fiori (con relativo nettare), due HSG 2000 e bonus per 2100 punti.

Attraversate il cancello Herd e recuperate lo Spiker che incontrerete. Distruggete il Blocker Bug posizionato a guardia delle leve, l'HSG 2000 è l'arma migliore per questo tipo di bersaglio. Cercate di evitare le mine sparse in questo settore. Una volta che avrete attivato le leve, attraversate il cancello; arriverete in una zona in cui dovrete obbligatoriamente sterminare il nemico fino all'ultima unità.



MISSIONE 12 THE EXTRACTOR

"Gli esemplari che avete raccolto ci hanno permesso di scoprire la principale fonte d'energia del nemico; si tratta di un muco radioattivo che si forma nelle discariche tossiche. Un apparecchio adibito all'estrazione di questa materia è stato avvistato dai nostri esploratori, distruggetelo."

Il vostro primo compito è aprire il cancello Herd e, per farlo, dovrete attivare tre leve. Seguite i due condotti che vi condurranno alle due leve ma fate attenzione, l'area è sorvegliata da alcuni Killa-Pilla, torrette e unità aeree assortite.

SECRET 1 - Esaminate l'albero e la pianta vicini allo stagno contenente il Killa-Pilla. Troverete un Fusion

Recuperate l'HSG 2000 nel vaso e i bonus in cima al fungo e al sasso. Una volta eliminati tutti i nemici, proseguite attraverso il cancello.

Ora, vi trovate nell'ultima sezione. Entrate nel tronco davanti a voi e recuperate il Guided Missile Launcher (foto: 19). Quando uscirete dal tronco non girate a sinistra, visto che l'ultima parte del livello è protetta da una colonna laser, per rimuoverla dovrete azionare la leva. Il modo migliore per agire sulla leva è farlo da dentro il tronco; semplicemente sparate un missile guidato attraverso il buco.

SECRET 4 - Dietro alla lapide troverete delle caserme Herd, distruggetele. Troverete un piccolo tunnel contenente un HSG 2000, un bonus di energia completa, un Fusion Cannon e una Plasma Pistol.



Recuperate i bonus in cima al fungo e distruggete il Blocker Bug; di fronte a voi vedrete una trivella petrolifera. Dovreste mirare ai barili vicini ma prima dovrete occuparvi delle unità nemiche nella zona. Distruggete tutti i piccoli edifici Herd per trovare un bonus di energia completa, un Fusion Cannon, una Plasma Pistol e bonus per 410 punti.

MISSIONE 13 NUKE TOWER

"Il nostro servizio segreto ci ha appena informato dell'esistenza di un grosso ordigno nucleare pronto per essere lanciato nel nostro territorio. Dovete disattivarlo immediatamente."



La prima sezione è piena di vespe e altre unità aeree; cercate di eliminare subito il generatore per poi occuparvi dei nemici.

Dalla locazione di partenza recuperate subito l'HSG 2000 alla vostra sinistra (foto: 20). Seguite la linea di bonus (cercando di evitare i proiettili del Lily Launcher). Azionate la leva per aprire il cancello Herd

(ostruito dal barile).

SECRET 1 - Volate sopra il fungo vicino all'albero sulla piattaforma alla vostra destra; questo porterà alla luce un bonus di energia completa, un Fusion Cannon e altri 200 punti di bonus.

Una volta attraversata la porta, recuperate i bonus alla vostra sinistra. Colpite la leva e seguite la linea di bonus ma fate attenzione, la zona è piena di mine e presto incontrerete anche delle Fire Fly. Alla fine, attraversate il cancello Herd (foto: 21).

Localizzate il teletrasporto.



SECRET 2 - Volate sopra il sostegno blu (foto: 22). Questo porterà alla luce un HSG 2000 e un Fusion Cannon.

Entrate nel teletrasporto ma fate attenzione, quando riemergerete vi troverete davanti un Killa-Pilla! Utilizzate l'HSG 2000 per distruggerlo. Alla vostra destra noterete una colonna laser e, dietro di essa, un teletrasporto disattivato con dietro un HSG 2000. La leva si trova nel passaggio alla vostra sinistra, attivatela e disattiverete la colonna laser accendendo, nel contempo, il teletrasporto. Fate attenzione alle Hover Fly, sono piccole ma hanno un'ottima mira! Recuperate l'HSG 2000 ed entrate nel teletrasporto.

Verrete trasportati di fronte all'obiettivo della vostra missione e avrete un minuto e cinquanta secondi per disinnescare l'ordigno. Utilizzate l'HSG 2000 per eliminare le vespe e la Plasma Pistol sull'ordigno.

MISSIONE 14 MOCUS STORAGE

"Ora che avete scongiurato l'ipotesi di un terribile scenario nucleare dovete portare a termine un'altra missione speciale: distruggere i silos di muco radioattivo. Verrete trasportati al centro del territorio nemico e per questo vi abbiamo equipaggiato con armi dell'ultima generazione; fatene buon uso."

Recuperate i quattro Guided Missile Launcher alla vostra destra e proseguite lungo il tunnel. Eliminate le Hover Fly e azionate la leva (utilizzate le vostre nuove armi) (foto: 23), quindi proseguite attraverso il buco nel muro.

Utilizzate il Guided Missile Launcher per eliminare la postazione Louse Gun e gli Spotter; questa zona va completamente ripulita di tutti i nemici. Tenete a mente la posizione del ceppo d'albero e oltrepassate il cancello Herd.

SECRET 1 - Volate sopra la palla da tennis alla vostra destra (foto: 24); questo porterà alla luce un Fusion Cannon sul ceppo che avete memorizzato precedentemente.

Distruggete il piccolo edificio Herd e cercate nei tubi per trovare altri Guided Missile Launcher (preziosissimi per questa missione). Anche quest'area va ripulita totalmente per poter proseguire nel livello; utilizzate il Guided Missile Launcher per distruggere le postazione Louse Gun e i Killa-Pilla. A questo punto, attraversate il cancello Herd.

Vi troverete ora in un'area contenente una leva protetta da una colonna laser (foto: 25); utilizzate il Guided Missile Launcher per attivare la leva. Per finire, attraversate il buco nel muro.





Utilizzate la stessa arma per distruggere la postazione Louse Gun. Noterete un altro buco nel muro; non attraversatelo ancora o la colonna laser vi risuccherà.

Il trucco per superare questa sezione è lanciare un missile guidato attraverso il buco in modo da azionare la leva senza avvicinarsi ad essa. Una volta disattivata la colonna laser, potrete procedere tranquillamente. Distruggete l'edificio Herd alla vostra sinistra e recuperate il Pulse Laser.

Prima di procedere attraverso il buco, sparate un missile guidato oltre il buco per distruggere le torrette. Fatto questo, troverete due Pulse Laser al posto delle installazioni. Distruggete i Giz Beetle e i vari nemici intorno ai silos prima di passare alla distruzione dell'obiettivo principale della missione.

MISSIONE 15 DEPOT ATTACK

"Abbiamo avvistato un piccolo squadrone di Wood Wasp in procinto di lasciare un deposito Herd con un carico di spore di muco radioattivo; queste spore possono avvelenare la nostra intera popolazione. Fermate il convoglio, ovunque sia diretto."

La miglior arma per questa missione è il Fusion Cannon, nonostante ciò, non troverete munizioni per quest'arma nel livello... quindi cercate di utilizzarlo con parsimonia.

Dietro al punto di partenza troverete un Pulse Laser e uno Spiker (foto: 26).

Mantenetevi vicini alle Wood Wasp e utilizzate il vostro radar; tenete a mente che i bonus in questo quadro sono estremamente rari.

Sotto il primo tronco che vedrete si nasconde un Pulse Laser, mentre un altro è nascosto dietro la prima betulla.

Il vostro obiettivo è uccidere le Wood Wasp prima che queste arrivino alla fine del loro percorso. Se solo una vespa riesce ad arrivare in fondo la vostra missione è fallita.

Una volta eliminate le tre vespe verrete trasportati in un'area d'acqua contenente il trasportatore di scorie.

Distruggete il trasportatore sparando ai motori (foto: 27).



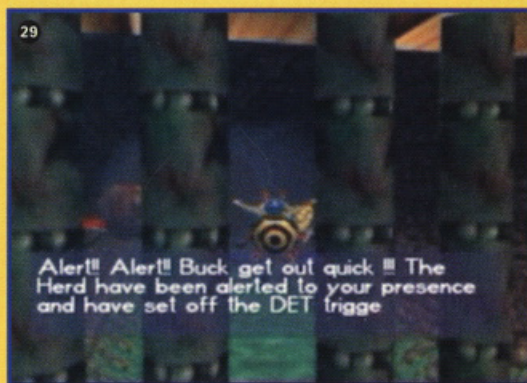
Troverete diversi bonus sparsi nella zona (Plasma Pistol e Spiker). Una volta danneggiati i motori a sufficienza, il guscio protettivo cadrà lasciando scoperto il nucleo; sparate al nucleo fino a quando il trasportatore non sarà più in grado di volare.



MISSIONE 16 STERILIZATION

"Abbiamo ragione di temere che l'esplosione del trasportatore abbia rilasciato gas velenosi nell'atmosfera. Prima che la situazione divenga insostenibile abbiamo deciso di sterilizzare l'intera area. Una delle nostre squadre di artigiani ha depositato un detonatore nei pressi della nube tossica. Azionate il detonatore ed evacuate l'area velocemente!"

Recuperate la Plasma Pistol sul barile (foto: 28). Appena sarete entrati nelle segrete riceverete un messaggio che vi avvertirà del fatto che le unità nemiche, allertate dalla vostra presenza, hanno attivato il detonatore da sole. Uscite e allontanatevi il più possibile!" (foto: 29)



Probabilmente, dovrete ripetere la missione qualche volta prima di poterla portare a termine con successo; il difficile sta nel ricordarsi la precisa locazione dei vari oggetti.

Il miglior modo per completare la missione è agire velocemente e pensare ancora più rapidamente. L'HSG 2000 è l'arma più indicata per questo livello.

MISSIONE 17 SCORPION KILLER

"E' arrivata l'ora dello scontro finale. Entrate nella base nemica e fate scempio di tutto ciò che incontrate. Uccidete tutte le unità nemiche, niente prigionieri! Buona fortuna!"

La vostra missione consiste nell'eliminare qualsiasi unità nemica incontriate. Dalla locazione di partenza, proseguite avanti e recuperate l'HSG 2000. Utilizzate la nuova arma per distruggere il ragno (foto: 30); dopo aver eliminato il secondo ragno arriverete a un piccolo incrocio. Girate a sinistra. Fate attenzione alle mine, sono decisamente letali. Entrerete in un'area piena di bonus racchiusi in piccole nicchie nel muro. Troverete: un Exo-Sect Launcher, tre Plasma Pistol, uno Spiker, una

Cluster Bomb, tre fiori con relativo nettare e bonus per 1600 punti.

Tornate all'incrocio e girate a destra. Fate attenzione ai proiettili sparati dai ragni sul pavimento, sono alquanto devastanti. Non scordate di recuperare i due HSG 2000 e i due Guided Missile Launcher nelle nicchie.

Distruggete il ragno e la sua ragnatela, quindi utilizzate un missile guidato o l'HSG 2000 per distruggere l'Herd Commander da lontano. Entrate nell'area e uccidete il Dragunfly. In quest'area troverete due alcole con un bonus d'energia completa, una Plasma Pistol e un Pulse Laser.

Distruggete il ragno e la ragnatela, quindi attraversatela. Distruggete i primi due Killa-Pilla che incontrerete. Arriverete in un'area nella quale troverete altri due Killa-Pilla, un Herd Commander e un Killa-Kommander; dovrete distruggere tutti questi nemici per attivare il teletrasporto (foto: 31).



Nell'area contenente l'Herd Commander troverete anche due fiori (con relativo nettare), un Exo-Sect Launcher (ottimo per colpire a distanza), un HSG 2000; nella zona del Killa-Kommander, invece, troverete un Pulse Laser e una Plasma Pistol.

Quando avrete ucciso tutti i nemici, avvicinatevi al teletrasporto. Assicuratevi di aver recuperato tutto il possibile visto che, una volta entrati nel teletrasporto, non vi sarà possibile fare ritorno.

Nel percorso di avvicinamento al teletrasporto riceverete un messaggio riguardante i rinforzi preparati per il vostro arrivo, preparatevi a una battaglia durissima.

Una volta entrati nel teletrasporto, arriverete in una zona contenente uno Scorpion Tank; si tratta di un'unità nemica che spara proiettili laser in rapida successione oltre a missili guidati, tenetevi in costante movimento. Il suo punto debole è l'occhio posizionato tra i due cannoni.

Il Pulse Laser è l'arma migliore contro lo Scorpion Tank. In quest'ultima sezione, inoltre, troverete diversi bonus che potranno tornarvi utili.



MISSIONE 18 CORE NUKE

Per prima cosa dovrete entrare nella base Herd per trovare il nocciolo nucleare e una bomba per farlo esplodere. Iniziate con distruggere l'avamposto Herd nel settore di partenza. Distruggete il nido di vespe, l'Herd Commander, il nido di Beetle e i due Killa-Pilla. Fatto questo, verrà attivato il teletrasporto per l'entrata della base Herd (foto: 32).

Per quanto riguarda le caserme, non dovrete necessariamente distruggerle ma sappiate che contengono alcune armi e bonus molto utili. In fondo a sinistra, inoltre, troverete un bonus d'energia completa. Una volta entrati nella base, procedete verso il deposito delle bombe, fate attenzione alle postazioni Louse Gun - è meglio distruggerle da lontano utilizzando il Guided Missile Launcher, troverete un paio di queste armi appena prima della fortezza Louse Gun.

Per poter recuperare la bomba dovrete azionare la leva connessa alla colonna laser (foto: 33), non avvicinatevi troppo o verrete rosolati! Fate anche attenzione ai Mosquitoe nell'area, sono piccoli ma provocano danni non indifferenti. Una volta disattivate le colonne laser, potrete recuperare la bomba ed entrare nel teletrasporto che vi condurrà al nocciolo nucleare.



Appena entrati guardate subito alla vostra sinistra, noterete un'area isolata nella quale si trova la leva che disattiva la colonna laser (foto: 34).

Una volta entrati nell'area del nocciolo, dovrete distruggere le quattro sfere blu; prima di farlo, liberatevi dei Killa-Pilla posizionati a guardia dell'ordigno.

Una volta che avrete eliminato l'ultimo Killa-Pilla, arriveranno dei rinforzi sotto forma di vespe pesantemente armate; abbattete anche queste unità in modo da potervi concentrare, successivamente, sulle sfere blu. Quando avrete distrutto tutte le sfere potrete depositare la bomba (foto: 35).

A questo punto non vi resta che precipitarvi fuori il più velocemente possibile; avete soltanto un minuto e quaranta secondi.





MISSIONE 19 GATEKEEPERS

"Buck, abbiamo localizzato la cella della regina. Ti teletrasporteremo il più vicino possibile ma dovrai comunque vedertela con i guardiani che custodiscono le chiavi della cella. Buona fortuna!"

Inizierete quest'ultima missione davanti a due statue rappresentanti la testa della regina (foto: 36); in cima a queste statue troverete un Fusion Cannon e un HSG 2000. Troverete, inoltre, un sentiero che porta dritto dritto alla cella ma la porta è, al momento, chiusa (foto: 37). Se seguite il sentiero, incontrerete due grossi sciame di vespe; potete affrontarli ora o dopo aver recuperato le tre chiavi.



Alla vostra destra, dietro alla betulla, troverete un bonus di energia completa.

Dalla locazione di partenza ruotate su voi stessi e guardate in direzione dell'acqua, troverete delle Cluster Bomb e una Plasma Pistol.

SECRET 1 - Attraversate il tempio Herd. In questo modo porterete alla luce diversi bonus intorno all'edificio

dietro al tempio: un HSG 2000, una Plasma Pistol, un Fusion Cannon, uno Spiker e bonusvari per 4000 punti.

Continuate a cercare intorno all'acqua e nelle nicchie nel muro: troverete un Pulse Laser e un altro HSG 2000.

Questa zona presenta diversi punti di riferimento che vi aiuteranno a non perdersi, ricordatevi che le statue sono vicine al nido della regina mentre il tempio è vicino alla locazione di partenza.



Dal tempio, proseguite avanti e piegate a destra. Troverete presto un Blocker Bug, distruggetelo. Proseguite avanti. Troverete un grosso edificio Herd e una ringhiera alla vostra sinistra; a questo punto, dovrete incontrare il primo guardiano (foto: 38), eliminatelo e recuperate la chiave che lascerà cadere. Date un'occhiata alla zona dietro alla betulla. Troverete una Chain Moth e un HSG 2000. Cercate anche nei dintorni del muro vicino alla locazione del primo guardiano per trovare due Pulse Laser e del nettare. Ora, dovrete intravedere un Herd Commander vicino al ponte (foto: 39). Eliminate il nemico e volate sotto il ponte per recuperare più bonus possibile (510 punti, un HSG 2000 e un Guided Missile Launcher).

Ora, arriverete al secondo guardiano, eliminatelo. Se vi trovate a corto di energia, troverete un bonus di energia completa sul muro dietro al Transporter. Recuperate la seconda chiave. A questo punto, giratevi e orientatevi verso il ponte, guardate a sinistra, vedrete una ringhiera, dietro di essa vi aspetta l'ultimo guardiano. Liberatevi dell'ultimo nemico, recuperate la chiave e dirigetevi alla cella della regina. Attraversate l'entrata e recuperate i vari bonus (100 punti, un bonus di energia completa, una Plasma Pistol, due HSG 2000 e uno Spiker).

Entrate nel teletrasporto e raggiungerete la cella della regina!

La regina, oltre a sparare proiettili laser guidati, lancia missili guidati a un ritmo decisamente allarmante. Mantenetevi in costante movimento e cercate di schivare i suoi colpi. Il suo punto debole è la testa, ma fate attenzione, se vi tocca siete morti all'istante. Il Pulse Laser è l'arma migliore per questa situazione, mentre il Fusion Cannon è pressoché inutile. Cercate di salire ad alta quota e di sparare da molto in alto, dovrete riuscire ad avere una migliore visuale. Una volta che avrete ridotto la sua energia a zero, la regina crollerà a terra e si trasformerà in un nuovo essere. Ancora una volta, non avvicinatevi troppo e cercate di colpire la testa.

Si tratta di un combattimento molto duro ma, con un po' di pratica, tutto è possibile, buona fortuna!

GOLDENEYE 007

A cura di
Davide Pessach

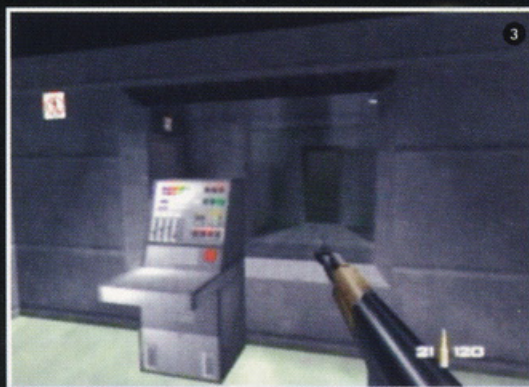
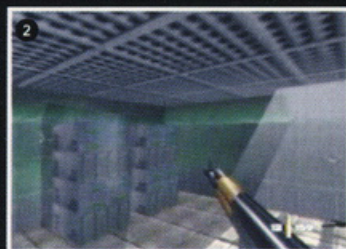
Ed eccoci arrivati all'ultima puntata della soluzione di questo splendido capolavoro targato Rare. Questo mese ci occuperemo del livello di difficoltà Agent 00, il più complesso ma anche, decisamente, il più gratificante. Il mio consiglio è quello di completare il gioco anche a questo livello di difficoltà altrimenti non potrete dire di aver goduto appieno di uno dei migliori giochi del decennio. Quindi niente paura, impugnate la Walter PP7 in una mano e Nintendo Magazine nell'altra e iniziate l'avventura...

MISSIONE 1 - ARCANGELSK QUADRO 1: THE DAM

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE 00

1. Neutralizzare tutti gli allarmi
2. Installare i modem
3. Recuperare il duplicato dei dati
4. Lanciarsi dalla diga

Tre allarmi interni si trovano sparsi negli edifici (foto: 1) sulla diga mentre quello esterno si trova sotto la parabola satellitare. Installate il modem e attivatelo - il monitor sul quale operare si trova oltre l'angolo del primo allarme. Il compito più difficile è penetrare fin dentro alla sala controllo nella quale sono custoditi i server con i dati; l'unico modo per arrivarci è utilizzare gli angoli e le casse come riparo. Dopo aver recuperato i dati si trovano nell'ultimo mainframe nella stanza (foto: 2), salite le scale e raggiungete la piattaforma sulla diga per il lancio: la corda non si vede ma c'è... fidatevi.



QUADRO 2: THE FACILITY

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE 00

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

L'unica novità che troverete in questo livello di difficoltà rispetto al precedente è costituita dalla maggiore abilità delle guardie e dalla loro mira fenomenale; il tutto renderà il livello difficile ma anche molto divertente. Tre stanze con un terminale all'interno (foto: 3) controllano l'accesso al laboratorio, fate attenzione a non colpire le apparecchiature mentre



cercate di eliminare le guardie. Per poter entrare nella zona d'imbottigliamento, dovrete incontrare il Dr. Doak (foto: 4) nei laboratori; appare casualmente in uno dei laboratori e, se ci parlerete, vi consegnerà la tessera d'accesso. Spaventate gli scienziati raggiungendoli e premendo il pulsante B.

Alec Traveylan (006) vi starà aspettando nella zona imbottigliamento. Mentre parlate con lui, posizionate le cariche esplosive sulle cisterne. Quando le guardie avranno fatto irruzione attraverso la porta in cima alle scale, lanciatevi verso il rullo trasportatore e, prima di uscire, fate esplodere le cariche.

QUADRO 3: THE RUNWAY

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE 00

1. Trovare la chiave d'accensione dell'aereo
2. Distruggere i cannoncini
3. Eliminare la batteria lanciabilissimi
4. Fuggire con l'aeroplano

Questa volta sarà molto più dura, dovrete distruggere tre postazioni di cannoni prima di poter fuggire. La chiave è nell'edificio a sinistra della zona di carico. Eliminate le guardie, recuperate la chiave, uscite e dirigetevi al carro armato sul lato opposto. Visto che potete utilizzare le vostre armi mentre guidate, fatelo poiché il cannone del carro armato è decisamente scomodo da usare sui soldati nemici; ricordatevi che potete anche schiacciarli sotto i cingolati del carro. Consiglio: non avvicinatevi troppo all'aereo, è molto fragile e potreste distruggerlo ponendo fine alla missione.

Utilizzate il cannone del carro armato per distruggere la prima casamatta (foto: 5), quindi eliminate anche la batteria di missili e proseguite in fondo alla pista per far saltare anche le due ultime torrette. Fatto questo, saltate fuori dal carro armato, salite sull'aereo e decollate; non metteteci troppo tempo o i nemici, in costante aumento, avranno la meglio su di voi.



oltrepassato all'inizio della missione e recuperate la chiave della cassaforte; quest'ultima si trova in una delle due capanne vicino al vecchio osservatorio. Dirigetevi al condotto di ventilazione, salite, sparate ai lucchetti e, tenendo sempre gli occhi aperti per evitare eventuali cecchini, lanciatevi di sotto.

QUADRO 2: THE BUNKER

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE 00

1. Distruggere tutte le telecamere di sicurezza
2. Copiare la chiave Golden Eye
3. Scaricare i dati dal computer
4. Scattare una foto allo schermo nella sala controllo

Distruggete le quattro telecamere nel bunker, utilizzando la pistola con silenziatore, prima che queste v'inquadrino e facciano scattare l'allarme; mirate alla lente per distruggerle più velocemente. Nella stanza adiacente al condotto d'areazione uccidete le due guardie prima che arrivino a far scattare l'allarme sul muro (foto: 8); in caso non ci riusciste, un vero esercito penetrerebbe nella base e renderebbe la vostra missione quasi impossibile da portare a termine. Raggiungete la sala controllo, scattate una foto allo schermo; indietreggiate un po' per avere una visuale abbastanza ampia (foto: 9). Recuperate la chiave del Golden Eye e persuadete Boris ad accendere il mainframe in modo da poter scaricare i dati di cui avete bisogno. Alla fine, Boris farà scattare

l'allarme e non potrete farci niente ma, a questo punto della missione, non è un grosso problema. Mentre Boris sta ancora lavorando sulla password, correte al terminale nella stanza adiacente al condotto d'areazione e copiate la chiave del Golden Eye con il Key Analyzer; a questo punto lasciate l'originale e tornate al terminale cercando di evitare i soldati del reparto speciale che saranno accorsi nel frattempo. Utilizzate il data thief per scaricare i dati di cui avete bisogno. Ora potete cercare di raggiungere l'uscita alla fine del corridoio adiacente alla sala controllo.

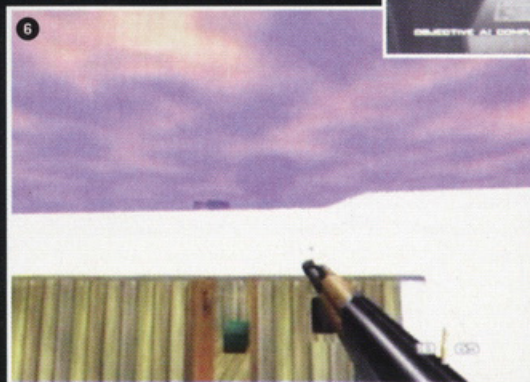


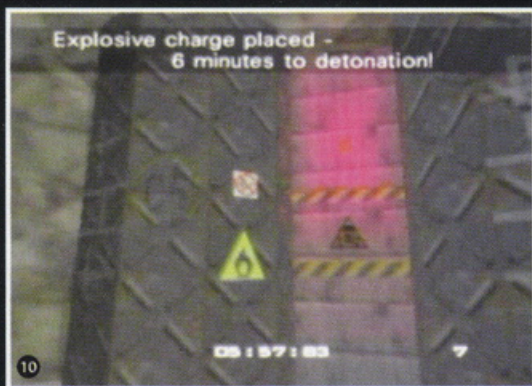
MISSIONE 2 - SEVERNAYA QUADRO 1: THE SURFACE

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE 00

1. Interrompere l'energia alla parabola satellitare
1. Recuperare la chiave della cassaforte
2. Rubare i piani di costruzione
3. Penetrare nella base attraverso il condotto di ventilazione

Al livello Agente 00 questo quadro pullula di cecchini. Guardatevi in giro attraverso il mirino del vostro fucile di precisione per scovarli appena sentite degli spari singoli. Recuperate la chiave nella capanna più vicina all'edificio (foto: 6) con la parabola; uccidete la guardia e recuperate sia la chiave che il lanciagranate. A questo punto, dirigetevi velocemente nell'edificio con la parabola prima che arrivino rinforzi; disattivate il computer (non distruggetelo) premendo il pulsante B (foto: 7). Ora, raggiungete la capanna che avete





MISSIONE 3 - KIRGHISTAN QUADRO 1: LAUNCH SILO # 4

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE 00

1. Posizionare le bombe
2. Fotografare il satellite
3. Ottenere i dati telemetrici
4. Recuperare le schede madri del satellite
5. Tenere al minimo le perdite tra gli scienziati

In questo livello di difficoltà avete un obiettivo prioritario in più: posizionare le cariche d'esplosivo al centro del muro destro in ogni stanza del silo (foto: 10). Ricordatevi, comunque, di recuperare le tessere dagli scienziati e le schede madri; inoltre, scattate una foto al satellite e recuperate il nastro nella stanza precedente. A mio avviso, questo è il quadro più complesso di tutto il gioco, visto il limite di tempo a dir poco proibitivo. Utilizzate la solita tecnica di ripararvi dietro gli angoli e dietro alle casse nei corridoi; tenete sempre d'occhio il cronometro e cercate di fissarvi degli intertempi lungo il livello.

MISSIONE 4 MONTE CARLO QUADRO 1: FRIGATE

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE 00

1. Salvare gli ostaggi
2. Disinnescare la bomba sul ponte
3. Disinnescare la bomba in sala macchine
4. Posizionare la cimice sull'elicottero

Raggiungete la prua della nave e posizionate la cimice sull'elicottero (foto: 11). Tornate indietro e iniziate il salvataggio degli ostaggi, ce ne sono sei in tutto e, in questo livello di difficoltà, dovrete salvarne almeno cinque. Il miglior modo per liberarli è utilizzare la pistola con silenziatore per eliminarli senza attirare l'attenzione. Quando vi occuperete delle bombe, assicuratevi di aver reso attivo il disinnescatore e premete il pulsante Z per utilizzarlo; non premete il pulsante B o farete esplodere l'ordigno. Dopo aver disinnescato le bombe e aver salvato gli ostaggi, tornate alla vostra barca per completare il quadro (foto: 12).

MISSIONE 5 SEVERNAYA QUADRO 1: THE SURFACE

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE 00

1. Distruggere tutte le telecamere
2. Interrompere le comunicazioni con il bunker
3. Eliminare gli Spetsnaz
4. Accedere al bunker

In questo livello di difficoltà, è necessario distruggere tutte le quattro telecamere di sicurezza. Inizialmente, raggiungete la capanna più vicina all'edificio con la parabola e distruggete la telecamera (foto: 13); quindi entrate e recuperate la chiave. A questo punto, entrate nell'edificio della parabola, distruggete la seconda telecamera, entrate nella stanza del terminale e distruggete tutto. Uscite dall'edificio e proseguite dritto fino a raggiungere l'elicottero (foto: 14); posizionateci sopra la mina per farlo esplodere.

Ora, dirigetevi in direzione opposta fino a raggiungere le due capanne circondate dallo steccato; qui troverete la terza telecamera mentre la quarta è posizionata su una delle due capanne successive che troverete in fondo al sentiero.

Per finire, tornate all'elicottero ed entrate nel bunker.





QUADRO 2: BUNKER

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE 00

1. Confrontare le due liste delle vittime
2. Recuperare il nastro CCTV
3. Disabilitare le telecamere di sicurezza
4. Recuperare il manuale operativo del Golden Eye
5. Fuggire con Natalya



Utilizzate l'orologio col magnete per recuperare la chiave della cella appesa al muro, aprite la porta e uccidete la guardia a pugni. Recuperate i coltelli da lancio sulla grata dietro di voi (foto: 15) e utilizzateli il più possibile per uccidere le sentinelle nelle stanze successive. Recuperate anche le munizioni e il fucile della guardia e iniziate a eliminare le guardie. Una buona tecnica è sparare attraverso le finestrelle nelle porte o comunque tenersi al riparo dietro agli angoli. Utilizzate queste strategie fino a quando non avrete distrutto tutte le telecamere e recuperato il nastro nella stanza vicino al condotto d'aerazione. La prima telecamera si trova al pian terreno, dopo due porte e oltre l'angolo a sinistra. La seconda si trova nel condotto d'aerazione e la terza la troverete

nel corridoio adiacente. La quarta telecamera si trova nella stanza del generatore e la quinta nella stanza adiacente alla sala controllo. Una volta eliminate tutte le telecamere, andate ad aprire la cassaforte al primo piano e recuperate il manuale. Avrete, probabilmente, già preso le due liste, se non lo avete ancora fatto tornate sui vostri passi e fatelo.

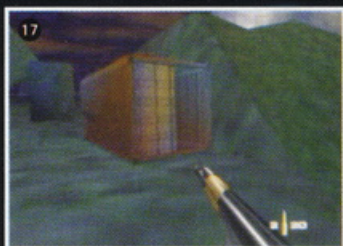
A questo punto, tornate nella prigione e liberate Natalya (foto: 16), seguite le sue istruzioni per completare, sani e salvi, il livello.

MISSIONE 6 ST. PETERSBURG QUADRO 1: STATUE PARK

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE 00

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

Regola d'oro per questo livello: cercate di muovervi il più possibile evitando gli scontri a fuoco con le



guardie se volete restare vivi. Valentin si trova nel container di metallo al centro del livello (foto: 17), cercate quello con un'apertura. Dopo aver parlato con Valentin, uscite e proseguite dritto davanti a voi fino ad arrivare a una statua (foto: 18), giratevi intorno e, poco dopo, vedrete apparire un gruppo di uomini vestiti in nero. Janus inizierà il dialogo con voi, riponete ogni arma e ascoltate tutto il discorso. Alla fine, dovrete uccidere tutte le guardie di Janus e recuperare i loro fucili.

A questo punto, correte all'inizio del livello (dove troverete l'elicottero) e svegliate Natalya; conducetela lontano dal velivolo prima che questo esploda. Dopo l'esplosione, iniziate a cercare la scatola nera (una scatoletta sorprendentemente gialla), non dovrebbe trovarsi molto lontano. Fatto questo, tornate al cancello d'inizio livello per scoprire che Natalya è stata catturata dal nemico; non fate gli eroi o la vostra amichetta verrà uccisa, arrendetevi e lasciatevi scortare fuori dal parco.

MISSIONE 6 - ST. PETERSBURG QUADRO 2: MILITARY ARCHIVES

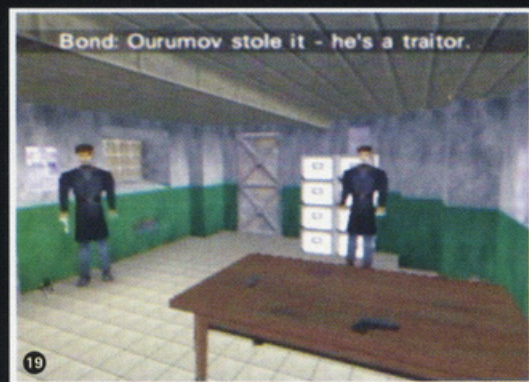
OBIETTIVI LIVELLO AGENTE 00

1. Fuggire dalla sala degli interrogatori
2. Trovare Natalya
3. Recuperare la scatola nera dell'elicottero
4. Fuggire con Natalya

Questa volta, dovrete seguire attentamente la strategia che vi proponiamo o non arriverete in fondo al livello vivi.

Il miglior modo per fuggire dalla stanza degli interrogatori è uccidere le due guardie a mani nude (foto: 19); se aprite il fuoco, allenterete una marea di soldati nemici. Recuperate tutte le armi e le munizioni e attraversate il corridoio fino alla stanza in fondo. Proseguite, se trovate delle guardie, avvicinatevi furtivamente da dietro ed eliminatele a mani nude. Ricordatevi che i rinforzi si presenteranno solo se sentiranno voi sparare, mentre saranno del tutto indifferenti agli spari dei colleghi. A questo punto salite le scale, girate a sinistra, uccidete tutti i nemici che troverete e scendete gli scalini. Mishkin si trova nella stanza vicina; recuperate la sua chiave della cassaforte e, con questa, prendete la scatola nera custodita nella cassaforte stessa. Salite le scale ed entrate nella stanza alla vostra destra. Dopo aver ucciso tutte le guardie nella stanza entrate dalla porta sulla destra: troverete Natalya in compagnia di due guardie. Liberatela, tornate nella stanza precedente, rompete la finestra e fuggite.

Nota: se le cose si mettono male, Natalya scapperà a nascondersi in una stanza nell'area dell'ufficio. La troverete in compagnia di tre guardie.

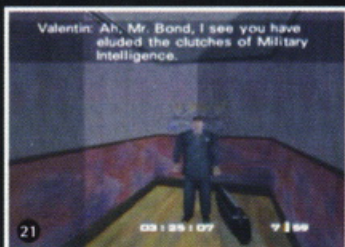




QUADRO 3: STREETS

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE 00

1. Contattare Valentin
2. Inseguire Orumov e Natalya
3. Mantenere al minimo le perdite tra i civili



Dirigetevi subito al carro armato (foto: 20), (non entrate ancora) ed eliminate tutti i soldati che troverete; uscite e voltate a destra. Seguite il sentiero fino ad arrivare all'edificio contenente diverse guardie che avranno già iniziato a spararvi dalle finestre. Entrate, eliminate tutti i nemici, recuperate l'armatura, il lanciamissili e le munizioni. A questo punto, uscite ed

entrate nell'altro edificio oltre l'angolo sulla destra. Parlate con Valentin (foto: 21); alla fine il russo farà una telefonata per ritardare la fuga di Orumov e di Natalya. Ora, tornate al carro armato ed entrateci. Seguite queste direzioni: destra, sinistra, sinistra, destra, destra, sinistra, sinistra, destra, sinistra, destra e, infine, sinistra. Evitate di schiacciare i civili ma non preoccupatevi di eliminare le macchine che vi bloccano la strada, sparate alle mine e lanciate missili ai soldati nemici armati di bazooka. Tenetevi in costante movimento.

QUADRO 4: DEPOT

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE 00

1. Distruggere le casse contenenti le armi
2. Distruggere la rete di computer
3. Recuperare i progetti dell'elicottero
4. Localizzare il treno di Travelyan

Voltate subito a sinistra oltre il cancello; quindi piegate a destra appena possibile. Il secondo magazzino contiene le armi di cui avete bisogno (foto: 22);

recuperate tutto, uscite, girate a sinistra e raggiungete un altro magazzino in fondo a destra (fate attenzione alle guardie). Prima di entrare, posizionate alcune mine per liberarvi dei soldati che accorreranno successivamente; entrate, eliminate i soldati e distruggete le torrette (foto: 23) con il lanciamissili. Recuperate la chiave sul tavolo e sparate allo schermo e



ai computer fino a ridurli in cenere. Prima di uscire, lanciate una mina sulla saracinesca e fatela esplodere per liberare i paraggi da eventuali nemici che si siano accalcati di fuori. A questo punto, uscite, girate a sinistra tre volte, entrate dalla porta, salite le scale, oltrepassate un'altra porta, scendete le scale, attraversate la saracinesca e salite sul treno per completare la missione. Nota: troverete diverse armature negli edifici, ne avrete bisogno. Ricordatevi, inoltre, di chiudere le porte scorrevoli una volta entrati in un magazzino o qualsiasi soldato rimasto all'esterno tenterà di entrare.

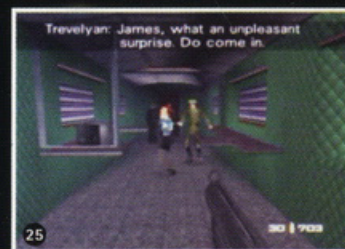
QUADRO 5: TRAIN

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE 00

1. Distruggere i freni
2. Liberare Natalya
3. Localizzare la base segreta di Janus
4. Decodificare la password di Boris
5. Fuggire

Inizierete il livello con la solita PP7 e un orologio laser, inoltre, non troverete nessuna armatura nel livello. Mentre procedete lungo i vagoni, troverete i freni all'inizio o alla fine degli scompartimenti (foto: 24); distruggeteli tutti. Quando entrerete nell'ultimo vagone, troverete Orumov con Natalya (foto: 25); cercate di uccidere il generale velocemente ma fate attenzione a non colpire la ragazza.

A questo punto, iniziate subito a usare l'orologio laser sulle giunture della botola sul pavimento; fate in fretta ma non sprecate il laser o rimarrete senza energia prima di avere concluso. Fatto questo, aspettate che Natalya abbia localizzato la base di Janus e decifrato la password di Boris prima di lanciarvi nella botola.



MISSIONE 7 - CUBA QUADRO 1: JUNGLE

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE 00

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

Rispetto al livello di difficoltà precedente, questa volta avete meno armature a disposizione e nemici più addestrati da eliminare. Inizierete il quadro con la fida PP7, le mine e un detonatore; le armature si trovano vicino a due delle tre mitragliatrici (foto: 26). Non abbiate fretta mentre avanzate, utilizzate le palme come copertura e la visuale del mirino per perlustrare





la zona in cerca di soldati nemici. Una volta arrivati al ponte, non attraversatelo ma disseminate varie mine su di esso; quando Xenia inizierà ad attraversare il ponte, fatele detonare e lasciate che Natalya la finisca. Fatto questo, ricordatevi di recuperare l'RC-90 e il lanciagranate; utilizzate subito la nuova arma per sparare un paio di granate all'ingresso della caverna ed eliminare i soldati e la mitragliatrice che vi staranno aspettando. Entrate e salite il pendio, fate fuori i nemici che incontrerete e salite la scala a pioli. Distruggete la mitragliatrice successiva e fate esplodere le casse di munizioni. Ora, voltate l'angolo a sinistra e occupatevi dell'ultima mitragliatrice.

A questo punto, tra voi e la fine del livello rimane una quantità illimitata di soldati nemici; non pensate nemmeno di utilizzare la solita tecnica del "mi riparo e rispondo al fuoco fino a quando non li ho uccisi tutti". La cosa migliore da fare è lanciare una mezza dozzina di granate per eliminare il grosso dei nemici e lanciarsi verso l'uscita uccidendo con l'AK47 eventuali soldati rimasti. La chiave di quest'ultima incursione risiede nella velocità, non fermatevi a rispondere al fuoco o una nuova ondata di soldati entrerà in gioco.

QUADRO 2: CONTROL CENTER

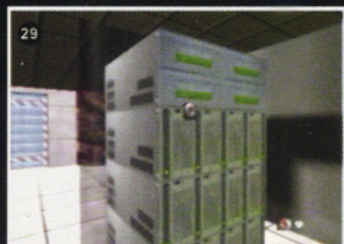
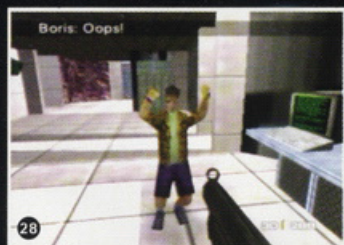
OBIETTIVI LIVELLO AGENTE 00

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

Difficoltà principale di questo livello (come Agente 00) è costituita dall'abilità dei soldati. Uscite dall'ascensore e riparatevi dal fuoco della mitragliatrice lanciandovi a sinistra; da qui, occupatevi dei tre soldati oltre l'angolo e sporgetevi di quel tanto che basta per abbattere anche la mitragliatrice senza venire colpiti. A questo punto, avete altre due torrette da eliminare sulla destra e un paio di soldati di cui occuparvi. Fatto questo, tornate all'ascensore a prendere Natalya; una volta che la ragazza avrà aperto la porta, raggiungete Boris nella sala dei computer (foto: 28) ma non sparategli, limitatevi a spaventarlo e seguitelo per trovare un'armatura. Ripulite l'area di tutti i nemici rimasti e poste le mine su ogni mainframe (foto: 29) ma non fatele ancora esplodere. Ora, aprite l'unica porta che potete, vi troverete diversi soldati e due torrette; uccidete i soldati e bersagliate, da più lontano possibile, le due torrette in modo da non venire colpiti. Fatto questo, entrate e posizionate una mina sul mainframe che troverete in questa stanza.

Ora, salite al secondo piano, aprite la porta a muro e raggiungete Natalya. Seguite la ragazza fino alla sala controllo dove questa inizierà a lavorare sul satellite (foto: 30). L'unico vostro compito, a questo punto, è proteggere Natalya dal fuoco dei soldati che faranno irruzione da tutti i lati della sala; tenetevi al centro della stanza e distribuite raffiche di mitra a ogni nemico che penetri nella zona.

Dopo aver disabilitato il satellite, Natalya fuggirà e vi lascerà soli. A questo punto, tutte le porte saranno aperte e i nemici accorreranno a ondate infinite. Uscite dalla sala controllo e prendete la prima porta alla vostra destra, che vi porterà in una stanza contenente l'ultimo mainframe; posizionateci sopra una mina, mettetevi al riparo e fate esplodere



tutti gli ordigni che avete piazzato.

Ora, uscite dalla stanza, fatevi largo nel magazzino e raggiungete l'ascensore sulla sinistra per completare il livello.

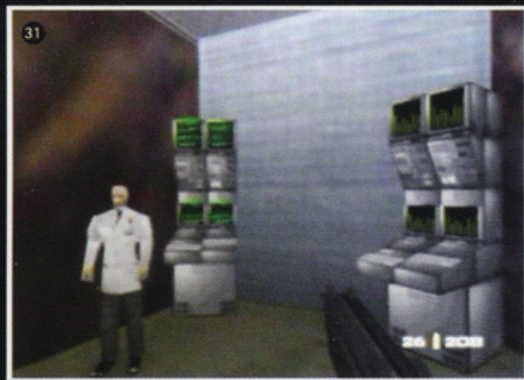
QUADRO 3: WATER CAVERNS

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE 00

1. Distruggere le pompe per l'aspirazione dell'acqua
2. Distruggere le pompe per l'emissione dell'acqua
3. Distruggere il console di controllo
4. Utilizzare la radio per contattare Jack Wade
5. Minimizzare le perdite tra gli scienziati

Inizierete il livello con la solita PP7, uno ZMG e sei mine temporizzate di cui non avrete bisogno per completare il livello, giocateci. Lungo il livello troverete diverse postazioni computer da distruggere (foto: 31) per completare i primi tre obiettivi della missione; assicuratevi, però, di aver già spaventato gli scienziati (al limite sparando un colpo in aria prima di far esplodere il tutto. Per quanto riguarda l'ultima postazione (foto: 32), toccatela fino a quando avrete utilizzato la radio vicina per contattare Jack Wade; fate particolarmente attenzione alle casse d'esplosivo posizionate nei paraggi. Alla fine del livello, vedrete Traveyan alla fine di un tunnel ma non fatevi distrarre; distruggete le due torrette sul soffitto e occupatevi delle guardie che accorreranno chiudendo le porte per guadagnare tempo. Per finire, entrate nell'ascensore.

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





QUADRO 4: THE CRADLE

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE 00

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



Indietreggiate e spostatevi sulla sinistra per recuperare un'armatura prima di proseguire (foto: 33). Quando vedrete la pistola puntare, sparate anche se non vedete il bersaglio, abatterete il primo soldato. Recuperate la sua arma e preparatevi alla battaglia, Travelyan avrà già fatto partire il conto alla rovescia ma di tempo, fortunatamente, ne avete in abbondanza. Entrate nell'edificio

con le porte chiuse (foto: 34) e recuperate l'armatura, quindi entrate nell'edificio opposto. Tenete gli occhi aperti per le truppe speciali mentre distruggete le due torrette; fatto questo, distruggete la console di comando. Da questo momento, dovrete inseguire Travelyan e cercare di colpirlo il più possibile quando si trova a tiro. Dopo qualche giro, scenderete sulla piattaforma in fondo dove dovrete completare l'opera. Sparate a 006 più volte per finire il gioco e godervi i titoli di coda.

MISSIONE 8 TEOTIHUACAN QUADRO 1: AZTEC

(foto: 35)



OBIETTIVI LIVELLO AGENTE 00

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

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

James Bond; e anche soltanto arrivare da questo tizio vi costerà parecchia fatica.

Dopo essere entrati nella stanza sotto lo shuttle (ve ne accorgete), distruggete il computer sulla sinistra ed entrate nel condotto d'areazione. Correte più velocemente possibile sparando alle torrette sulla destra e sulla sinistra, occupandovi anche dei nemici che incontrerete (vi avevo avvertito che era difficile). A questo punto, proseguite a destra e voltate ancora a destra per recuperare un'armatura. Proseguite fino alla fine e distruggete la torretta che incontrerete. Vedrete una guardia sull'altro della stanza, uccidetela e fate fuori anche il suo rimpiazzo. Avanzate ancora un po' in modo da poter eliminare l'altra torretta, quindi uscite sulla sinistra e indietro fino alla scala. I nemici inizieranno ad aprire il fuoco con i laser, eliminateli uno per uno riparandovi in questa posizione vantaggiosa; fate lo stesso con le ultime due torrette (siete troppo lontani perché possano colpirvi). A questo punto, attraversate l'altro condotto d'areazione e raggiungerete Jaws; se riuscite ad avvicinarvi abbastanza (sparandogli con il laser non dovrebbe riuscire a toccarvi, vista la lunghezza delle sue braccia). Dopo aver sconfitto Jaws, salite le scale nella locazione in cui avete eliminato le guardie e chiudete le porte. A questo punto, raggiungete la locazione di partenza nella quale si trovava il computer centrale. Una volta entrati, recuperate il nastro DAT e collegatevi al terminale sulla sinistra utilizzando il data disc datovi da Q. Tornate allo shuttle e inserite il nastro DAT nel mainframe sul lato della stanza di fronte allo shuttle. Salite le scale e aprite le porte, il tutto facendo molta attenzione alle guardie che vi si pareranno davanti.

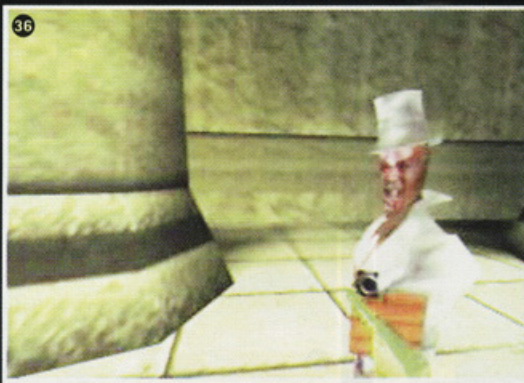
MISSIONE 9 - EL SAGHIRA QUADRO 1: EGYPTIAN TEMPLE

(foto: 36)

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE 00

1. Recuperare la Golden Gun
2. Sconfiggere Baron Samedi

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





I CODICI

INVINCIBILITÀ

Completate il quadro "The Facility" a livello Agente 00 entro 2 minuti e 5 secondi. Quasi impossibile.

DOPIO LANCIAGRANATE

Completate il quadro "The Surface" a livello Agente segreto entro 3 minuti.

DOPIO LANCIAMISSILI

Completate il quadro "The Bunker" a livello Agente 00 entro 4 minuti.

MODALITÀ VELOCE

Completate il quadro "Launch Silo" a livello Agente entro 3 minuti.

NO RADAR (in multiplayer)

Completate il quadro "The Frigate" a livello Agente segreto entro 4 minuti e mezzo.

MINUSCOLO BOND

Completate il quadro "The Surface" una seconda volta a livello Agente 00 entro 4 minuti e 15 secondi.

COLTELLI DA LANCIO DOPPI

Completate il quadro "The Bunker" una seconda volta a livello Agente entro un minuto e mezzo.

MODALITÀ ANIMAZIONE VELOCE

Completate il quadro "Statue Park" a livello Agente segreto entro 3 minuti e 15 secondi.

INVISIBILITÀ

Completate il quadro "Archives" come Agente 00 entro un minuto e venti secondi.

TUTTI I NEMICI ARMATI DI LANCIAMISSILI

Completate il quadro "Streets" come Agente segreto entro un minuto e 45 secondi.

MODALITÀ ANIMAZIONE LENTA

Completate il quadro "Depot" come Agente segreto entro un minuto e quaranta secondi.

PP7 D'ARGENTO

Completate il quadro "Train" come Agente 00 entro 5 minuti e 25 secondi. Quasi impossibile.

DOPIO COLTELLO DA CACCIA

Completate il quadro "Jungle" come Agente entro 3 minuti e 45 secondi.

MUNIZIONI INFINITE

Completate il quadro "Control" come Agente segreto entro 10 minuti.

DOPIO RC-P90

Completate il quadro "Caverns" come Agente 00 entro 9 minuti e 30 secondi.

PP7/COUGAR MAGNUM DORATE

Completate il livello "The Cradle" come Agente entro 2 minuti e 15 secondi.

LASER DOPPIO

Completate il quadro "Aztec" come Agente segreto entro 9 minuti.

TUTTE LE ARMI DORATE

Completate il quadro "Egypt" come Agente 00 entro 6 minuti.

LIVELLI MULTIPLAYER EXTRA

Dopo aver completato i quadri "Severnaya Bunker", "Military Archive" e "Water Caverns" a livello Agente, queste aree si apriranno rendendosi disponibili per il gioco in multiplayer. Dopo aver completato il quadro "Egypt", anche questo si renderà disponibile per il gioco in multiplayer.

PERSONAGGI EXTRA PER IL GIOCO IN MULTIPLAYER

Dopo aver completato il gioco a livello Agente, si renderanno disponibili nuovi personaggi per il gioco in multiplayer: Mayday, Oddjob, Jaws e il Baron Samedi.

QUADRO AZTEC

Se completate il gioco a livello Agente segreto, questo livello diventa accessibile.

QUADRO EGYPT

Se completate il gioco a livello Agente 00 questo livello diventa accessibile.

MODALITÀ 007

Questa modalità è costituita da un editor che vi permette di modificare vari parametri del gioco: salute dei nemici, tempi di reazione, mira e molto altro. Potrete accedere a questa modalità dopo aver completato il gioco a livello Agente 00 e aver completato i due quadri segreti, Aztec e Egypt.

TUROK

SEEDS OF EVIL

Prima parte
a cura di Davide Pessach

LIVELLO 1 PORT OF ADIA

OBIETTIVI:

- Attivare tre fari d'emergenza
- Salvare quattro bambini

NUOVE ARMI:

- Talon
- Arco
- Pistola
- Arco con frecce esplosive
- Fucile a pompa

NUOVI NEMICI

- Endtrail
- Raptoid
- Raptor
- Compy

NEMICI DI FINE LIVELLO

Nessuno

QUADRO 1

Inizierete il gioco al molo. Tuffatevi subito in acqua, vedrete diversi relitti di barche; esplorate l'area e troverete diversi bonus d'energia nelle nicchie e nelle barche. Ricordatevi, comunque, di

tornare in superficie a respirare.

Uscite dall'acqua sull'altro lato e seguite il passaggio, ci saranno diverse esplosioni ma non fateci caso, sono solo scena.



A questo punto troverete una serie di casse con sopra un bonus galleggiante; salite e saltate di cassa in cassa per recuperarlo. Proseguite sul lato ovest e recuperate le frecce. La rampa conduce a una porta assolutamente sigillata (foto 1), non sprecateci tempo. Invece, nel muro a est troverete una nicchia contenente i controlli del primo faro d'emergenza; per attivarlo dovrete recuperare e utilizzare le batterie.

Alla sinistra della nicchia noterete un innocuo barile; tenete a mente che,

durante tutto il gioco, sparare a questi barili si rivela molto utile visto che la loro esplosione porterà alla luce oggetti aprendo, nel contempo, anche dei passaggi segreti. Morale: ogni volta che ne vedete uno, sparategli.

Utilizzate l'arco per colpire il barile ma tenetevi a distanze, l'esplosione può causarvi seri danni. Ora, potrete vedere un passaggio segreto contenente una



scala (foto 2), salitela.

Ora vi troverete in un tunnel esagonale: vi porterà in una piccola stanza contenente diversi bonus d'energia che vi condurranno a un altro tunnel.

CONSIGLIO: dovrete sempre seguire le



file di bonus d'energia. Si tratta di un trucco particolarmente utile quando non sapete dove andare, ve ne accorgete più avanti.

Seguite il secondo tunnel fino alla stanza successiva contenente una scala sulla sinistra e delle casse sulla destra (foto 4). Ignorate le casse, l'unico uso che ne farete durante il gioco è usarle come scalini salendoci sopra. Alla vostra destra troverete la batteria che vi serve, recuperatela.

Ora tornate indietro e, semplicemente, avvicinatevi ai comandi del faro d'emergenza (foto 3), l'accensione dello stesso sarà automatica. Tornate alla stanza con la scala e le casse.

Salite la scala. Vi troverete in un altro tunnel che dovrete percorrere fino in fondo; arriverete in una stanza con una piattaforma al centro e dell'acqua intorno. Sulla piattaforma c'è un teletrasporto (foto 5).

Saltate per raggiungere la piattaforma ma non preoccupatevi, se non ci riuscite c'è una scala che vi ci porterà. Non entrate subito nel teletrasporto, prendete la rincorsa e saltate sulla scala rotta (foto





6) che porta a un altro tunnel, vi troverete una pistola.

A questo punto, tornate sulla piattaforma ed entrate nel teletrasporto; verrete trasportato nel secondo quadro del primo livello.

QUADRO 2

Arriverete in una grossa stanza con una scala, salitela e percorrete il passaggio recuperando i vari bonus, quindi saltate giù e dirigetevi verso l'uscita.

Ora, incontrerete il vostro primo nemico, un Raptoid, selezionate un'arma (consigliamo la pistola o il Talon) e compiete la prima uccisione. Una volta abbattuto il nemico, proseguite verso ovest e arriverete a un incrocio; recuperate la chiave del livello due sopra la piramide (ne avrete bisogno per accedere ad alcune zone del secondo livello). Ora attraversate la porta dietro la piramide e arriverete in una stanza senza uscita.

Uscite e proseguite verso ovest (anche la porta a sud è invalicabile). Nella zona sud della sala troverete delle frecce. Fate attenzione perché prima di svoltare incontrerete due Raptoid, uccideteli con il Talon o con la pistola.

Fatto questo, entrate nella stanza, vi troverete un barile e una scala. Salitela e recuperate i bonus (foto 7), quindi scendete e lanciate una freccia al barile (tenendovi a distanza).



Una volta fatto esplodere il barile, verrà portato alla luce un passaggio che porta a un'altra stanza. Entrateci e recuperate le croci blu. Arriverete in una nuova stanza contenente delle macerie e una porta aperta con una pistola; recuperate l'arma per rimpinguare le vostre munizioni.

Attraversate la porta e vi troverete in una sala contenente una porta sul lato ovest,



un ponte in pietra, un passaggio sopraelevato e un fossato; chiameremo questa locazione la "sala del ponte" (foto 8).

Il primo problema è costituito dall'Endtrail che inizierà subito a lanciarsi delle granate dal passaggio sopraelevato. La porta sul lato ovest è chiusa quindi non preoccupatevi; tenetevi fuori portata delle granate e tuffatevi nell'acqua (vi occuperete del mostro più tardi).

Nuotate fino al centro del fossato e recuperate le munizioni e i bonus d'energia. Nell'angolo nord-est troverete un passaggio contenente un'altra fila di bonus d'energia, seguitemela e arriverete in una stanza contenente una scala e la prima leva meccanica del gioco (foto 9); questi marchingegni sono sparsi per tutto il livello e, quando li incontrerete, dovrete sempre azionarli.



La leva aprirà una porta segreta dietro di voi e verrete istantaneamente assaliti da un Raptoid; una volta eliminato il mostro potrete recuperare i due bonus d'energia nella nicchia.

CONSIGLIO: in caso siate già in ottima salute, non recuperate i bonus, potrete sempre tornare quando ne avrete veramente bisogno. L'eccezione a questa regola riguarda la croce d'oro, il bonus che aumenta, comunque, la vostra energia di cento punti: recuperatelo sempre.

Eliminate il Raptoid e recuperate i bonus d'energia (se ne avete bisogno). Salite la scala, percorrete il tunnel e arriverete di nuovo nella sala del ponte. Scendete sul passaggio, uccidete l'Endtrail (quello che prima vi lanciava le granate dall'alto) e recuperate i bonus.

Una volta ucciso l'Endtrail, si aprirà una nicchia segreta contenente una leva (foto 10).



CONSIGLIO: la morte di alcuni nemici aziona l'apertura di certe porte, quindi è buona norma eliminare tutti i mostri che incontrate.

Azionate la leva, seguite il passaggio fino alla scala in fondo e salite. Proseguite lungo il sentiero, recuperate la torcia e i bonus e raggiungete la leva successiva. Il passaggio senza uscita vicino alla leva vi condurrà a un bonus rosso d'energia. Azionando la leva aprirete una porta segreta che vi permetterà di proseguire.

Poco dopo, intravederete (e sentirete) il primo bambino, chiuso in una gabbia (foto 11). Avvicinatevi con circospezione, un Endtrail vi aspetta oltre l'angolo sinistro del portale; uccidete il nemico, quindi guardatevi in giro.

Non riuscirete a raggiungere la gabbia con un balzo, quindi proseguite sul passaggio (recuperando i vari bonus) ed



entrate dal portale a est. Seguite il corridoio (a sinistra o destra, non ha importanza), recuperate il bonus d'energia blu e proseguite fino alla stanza con quattro porte e l'Endtrail al centro.

Una volta ucciso l'Endtrail la porta a ovest si aprirà portando alla luce una leva; azionando la leva aprirete la gabbia e la porta di fronte a voi, dalla quale uscirà un Raptoid dalle intenzioni piuttosto bellicose. Una volta ucciso il mostro, recatevi nella nicchia dalla quale è uscito e recuperate i vari oggetti che vi troverete.

Tornate alla gabbia (ora aperta), il ponte levatoio, ora, è abbassato, quindi potete procedere e salvare il bambino.

A questo punto, tornate alla sala del ponte. Troverete un nuovo Endtrail ad attendervi al piano terra, scendete ed eliminatelo. La porta sul lato ovest, che precedentemente era chiusa, è ora aperta



(foto 12). Entrate, recuperate le munizioni per la pistola, eliminate i due Raptoid, prendete le altre munizioni dietro la porta e, finalmente, entrate nel teletrasporto.

QUADRO 3

Vi ritroverete di nuovo all'aperto, circondati da edifici distrutti, colonne e rovine varie; girovagare alla ricerca di munizioni e bonus vari, troverete anche una leva, azionatela. Appena dietro alla leva troverete un Endtrail che inizierà subito a lanciarsi delle granate (foto 13);



eliminatelo e fate lo stesso con il Raptoid che si unirà alla festa. Una volta eliminati entrambi gli energumani, si aprirà una nicchia segreta nelle vicinanze contenente tre bonus d'energia blu.

A questo punto, noterete una croce d'oro sospesa in cima a una colonna (foto 14); non provateci nemmeno a recuperarla, non ci riuscirete, accontentatevi della faretra di frecce vicino al cancello.

Proseguite verso est, incontrerete un corpo umano massacrato appoggiato al muro. Appena girato l'angolo verrete assaliti da un gruppo di Compy, cuccioli di dinosauro decisamente fastidiosi. Non sprecate pallottole, preparate il vostro Talon, orientatevi verso il basso e iniziate a menare colpi mentre girate su voi stessi; subirete dei danni (inevitabile) ma con la pistola sarebbe stato molto peggio, ve lo garantisco.

CONSIGLIO: i Compy tendono a rimanere vicino al loro pasto. In caso vi prendano di sorpresa, retrocedete velocemente e datevela a gambe, dopo pochi metri i Compy desisteranno dall'inseguirvi e torneranno al loro pasto dandovi tempo di riprendervi.

Vicino alla vittima dei Compy troverete una leva, azionatela, tornate nella sezione ovest e troverete il cancello aperto. Seguite la linea di bonus fino a

un cancello che si aprirà automaticamente al vostro arrivo.

Oltre al cancello troverete un Endtrail che inizierà a lanciarsi granate da dietro una cassa. Se cercherete di avvicinarvi, il mostro continuerà a girare intorno alle casse. Salite la scala alla vostra sinistra (foto 15), azionate la leva che troverete in cima, recuperate le frecce e abbattete l'Endtrail di sotto con la pistola con l'arco.



Scendete, attraversate il cancello ma fate attenzione al Raptor che si lancerà come una furia su di voi. Proseguite verso est fino al cancello (chiuso) con vicino un fuoco; procedete fino alla scala oltre l'angolo a nord. Salite, azionate la leva che aprirà il cancello rivelando un corridoio dietro di esso.

Seguite il corridoio e uccidete il Raptoid che vi starà aspettando sul ponte in pietra. Attraversate il ponte e seguite i bonus fino all'area vicino alla croce d'oro di cui abbiamo parlato precedentemente. Ora, potrete raggiungere il prezioso bonus con un salto con rincorsa (se cadete, fate il giro e riprova, ne vale la pena!). Fatto questo, tornate a nord-est oltre il punto nel quale siete stati assaliti dai due Raptor.

Un Raptoid vi starà aspettando alla fine del corridoio; una volta ucciso il mostro, il cancello si aprirà e un Endtrail vi assalirà. Uccidete l'Endtrail, salite sulle macerie in modo da poter raggiungere, con un salto, la scala e recuperare i bonus in cima (foto 16). Ora, scendete e proseguite.



Seguite il corridoio fino al cancello che si aprirà automaticamente al vostro arrivo. Ora, mirate al barile sulla piattaforma in cima e sparate; munizioni e bonus assottiti poveranno giù.

Orientatevi verso est e affrontate il

Raptoid; dopo averlo ucciso salite la scala a sud per recuperare la croce d'argento. Saltate giù e proseguite; arriverete a intravedere un ponte levatoio con un fucile fluttuante sopra di esso.

Girate a sinistra ed entrate nella zona del cantiere (foto 17). Eliminate i due nemici presenti in quest'area (un Raptoid vicino alla barca e un Endtrail al portale a nord-ovest) in modo da poter girovagare indisturbati alla ricerca di bonus. Salite



sulla barca (usate la scala), recuperate i bonus, scendete, entrate in acqua e recuperate i bonus anche qui. Fate esplodere il barile vicino al muro a nord, verrete ricompensati con una batteria da utilizzare nell'accensione del faro d'emergenza successivo.

Per poter arrivare ai comandi del faro dirigetevi nell'angolo nord-est e salite la pila di casse (foto 18); quindi salite la scala.

La porta a cui faceva la guardia l'Endtrail (che si aprirà dopo aver ucciso il mostro) vi condurrà a un teletrasporto. Recuperate i bonus prima di entrare nel teletrasporto.

QUADRO 4

Vi ritroverete in una stanza praticamente uguale a quella precedente. Recuperate i bonus ed entrate nel corridoio, uccidete l'Endtrail (cercate di sorprenderlo da dietro) e preparatevi ad affrontare il Raptoid che si lancerà fuori dall'acqua.

Quest'area è un'altra zona del cantiere



con due barche. Entrate nell'acqua sulla sinistra e recuperate il bonus d'energia rosso. Girovagare tra le casse per trovare i controlli del terzo faro d'emergenza, insieme ad altri bonus vari (foto 19).

Eliminate l'infame Endtrail che vi starà sparando dall'angolo sud-est, quindi tornate alle vostre ricerche. Oltre ai bonus sparsi per il quadro, ricordatevi di usare la pistola per rilasciare le casse nelle reti che contengono altri oggetti



utili; mirate ai ganci a cui sono appese le reti (foto 20).

Salite la rampa sulla quale era posizionato l'Endtrail e azionate la leva che il mostro avrebbe dovuto sorvegliare. Scendete e recuperate la batteria nella nicchia segreta che avete appena aperto. Fate attenzione all'Endtrail che vi tenderà un'imboscata da ovest; uccidetelo e portate la batteria ai comandi dell'ultimo faro per attivarlo.

Ora, dirigetevi alla porta dalla quale proveniva l'ultimo Endtrail, nell'angolo sud-ovest dell'area e azionate la leva. Giratevi e affrontate il Raptor che vi assalirà da lì a poco dal cancello a sud.

Proseguite lungo il nuovo sentiero, distruggete i barili che incontrerete per portare alla luce due nicchie nelle quali troverete un Raptoid e bonus vari da recuperare. Proseguite, preparate il Talon e occupatevi dei Compy che incontrerete oltre l'angolo successivo.

A mano a mano che procederete verso sud sulla rampa, due Raptoid si lanceranno contro di voi; eliminateli e recuperate i bonus nella nicchia, quindi proseguite lungo il sentiero. Arriverete al ponte levatoio che avete intravisto precedentemente, avvicinatevi e questo si abbasserà offrendovi il fucile a pompa.

Utilizzate subito il vostro nuovo giocattolo sull'Endtrail sull'altro lato del ponte. Questo idiota si sta nascondendo dietro tre barili esplosivi: c'è bisogno che vi dica cosa fare?

Proseguite verso sud nella stanza che l'Endtrail stava sorvegliando, vi troverete un punto di salvataggio (foto 21) che dovrete utilizzare per salvare la vostra posizione. Fatto questo, tornate al ponte, ma prima azionate la leva vicino al punto



di salvataggio. Una volta arrivati sul ponte, vedrete un Endtrail di sotto (foto 22), uccidetelo dalla vostra posizione privilegiata, quindi raggiungete il lato nord del ponte e saltate verso est per recuperare i bonus d'energia sulla pila di casse.

Scendete, procedete verso est oltre il cancello aperto e recuperate i vari bonus che troverete. Alla vostra destra vi ritroverete un Raptor, affrontatelo ma fate attenzione anche a quello che vi assalirà alle spalle. Uccideteli entrambi e proseguite verso sud, entrate nel tunnel esagonale fino alla stanza allagata; eliminate il Raptoid che vi tenderà un'imboscata.

Raggiungete la scala ed eliminate un altro Raptoid scocciatore. Fatto questo, salite la scala e azionate la leva che troverete in cima; a questo punto, si aprirà una porta a sud. Saltate oltre il buco (foto 23) e procedete nel tunnel; vi ritroverete nei pressi di un altro bambino in gabbia sorvegliato da due Entrail.



Saltate in cima alla gabbia e sparate agli Endtrail a est e a ovest. Ora, scendete e raggiungete la leva sul muro a sud, azionatela e aprirete la gabbia; questo vi permetterà di salvare il piccino numero due.

Salite la scala dietro la gabbia per tornare da dove siete venuti. Saltate oltre il buco e fate esplodere i barili per recuperare i bonus nascosti. Ora potete entrare nel teletrasporto.

**QUADRO 5**

Una volta ricomparsi, non potrete fare altro che salire la scala e recuperare la chiave del livello due sorvegliata da un Raptoid; sapete quello che dovete fare.

Proseguite verso sud, attraversate il tunnel e vi troverete in un punto ancora



più alto della sala del ponte. Recuperate le munizioni esplosive e scendete sul passaggio sottostante (fate attenzione a non cadere o dovrete ripercorrere mezzo livello per tornare in questo punto). La porta alla vostra sinistra, che, precedentemente, era chiusa, ora è aperta (foto 24) e nasconde un Endtrail pronto a darvi un caldo benvenuto.

Eliminate il mostro e attraversate la porta; guardatevi in giro alla ricerca di bonus vari, quindi proseguite nella stanza seguente.

Anche qui cercate bonus nascosti, quindi entrate nel teltrasporto.

QUADRO 6

Questa nuova area è una specie di villaggio con diverse case, un laghetto artificiale e una bellissima cascata. Non ci sono nemici, al momento, quindi potete girovagare alla ricerca di munizioni e bonus e piacimento.

Una volta finita la caccia al tesoro, proseguite nell'angolo sud-est seguendo la linea di bonus. Alla vostra destra noterete una scala che porta a un cancello inesorabilmente chiuso (foto 25), si tratta di un secret decisamente interessante. Se abbattete tutti i gabbiani che svolazzano in quest'area il cancello si aprirà rivelando un'area contenente diversi bonus e una croce d'oro! Inoltre ogni gabbiano, una volta abbattuto, lascia cadere una croce d'argento.

Bene, dopo il secret, proseguite ed eliminate i due Endtrail che presto incontrerete. Seguite il corridoio fino ad



arrivare a una costruzione simile a un punto di salvataggio, ma non si tratta di questo. Siete di fronte a un Talisman Portal; recuperate i bonus, azionate la leva per aprire il portale ed entrate. Adon vi spiegherà tutto, ascoltate con attenzione. Fatto questo, uscite e preparatevi a uno scontro con un Endtrail.

Proseguite verso nord lungo il corridoio, arriverete in una nuova area all'aperto nella quale verrete subito assaliti da diversi Raptoid; sterminateli, entrate nell'edificio alla vostra destra e fate il pieno di munizioni. Uscite e guardatevi in giro: noterete che, ora, vi trovate sopra alle cascate.



Piegate verso est, salite la scala e recuperate altri bonus; quindi scendete e proseguite verso nord-est per recuperare altri oggetti utili e azionare la leva sul portale a est (foto 26). A questo punto, si aprirà una porta nelle vicinanze, attraversatela e procedete lungo il sentiero; raggiungerete presto l'arco esplosivo e una faretra piena di frecce, anch'esse esplosive. Preparate la pistola (resistete alla tentazione di usare subito la vostra nuova arma) e, con questa, abbattete l'Endtrail.

Proseguite, arriverete presto nelle vicinanze di un muro in cima al quale è appostato un Endtrail. Ora, tirate fuori la vostra nuova arma e iniziate a far pratica con la modalità "cecchino" (vedere la sezione delle armi per maggiori dettagli).

Ora, raggiungerete un punto dal quale potrete intravedere una chiave Primagen e una fila di bonus d'energia rossa (foto 27); qui dovrete utilizzare il talismano del Leap of Faith per raggiungere la chiave. Visto che non potete finire il gioco senza tutte le chiavi Primagen, dovrete tornare qui più tardi, quando avrete il Leap of Faith, a recuperare il tutto.



Girate l'angolo e proseguite verso ovest, preparatevi a usare la modalità "cecchino" su un altro Endtrail appostato molto in alto.

Proseguite verso ovest oltre il portale, entrate nel corridoio. Arriverete a un passaggio in pietra e, anche qui, dovrete vedervela con un Endtrail posizionato molto in alto (e sulla destra); ripetete la procedura e proseguite lungo il passaggio. Girate a est e utilizzate un'altra volta (l'ultima) l'arco in modalità "cecchino".

CONSIGLIO: gli Endtrail presenti in questa sezione vanno abbattuti tutti; la loro morte aziona l'apertura di una porta di cui avete bisogno per proseguire nel livello.

A questo punto, recuperate le frecce esplosive, scendete e proseguite verso sud; tornerete nella sezione sopra le cascate. A nord troverete una porta che è ora aperta; attraversate la porta e occupatevi del Raptoid che vi assalirà.

Esplorate la stanza a nord-ovest per recuperare vari oggetti, quindi seguite il sentiero prima a ovest e poi a sud fino alle croci blu. Mentre le recuperate, guardate in basso, vedrete una leva (foto 28); raggiungetela e azionatela, quindi scendete a livello terra e date un'occhiata alla cascata (foto 29).



Ora, la porta dietro la cascata dovrebbe essere aperta: dentro vi troverete una chiave del livello tre e un Endtrail. Una volta recuperata la chiave, tornate al livello superiore (sopra la cascata) e proseguite oltre il punto da cui siete saltati per azionare la leva. Incontrerete un Endtrail, un punto di salvataggio e un teltrasporto. Fate quello che dovete fare, quindi entrate nel teltrasporto.

QUADRO 7

Riemergerete in un corridoio; voltate l'angolo e affrontate i due Raptoid,

quindi occupatevi dell'Endtrail posizionato sulle rovine della città. Una volta eliminati tutti i nemici, salite sulle macerie e recuperate i vari bonus (anche quelli in cima alla scala rotta, prendete la rincorsa per raggiungerla... a proposito, attivate anche la leva).

Una volta azionata la leva, una porta segreta si aprirà dietro di voi, nell'angolo sud-ovest. Entrate nel corridoio appena aperto, recuperate la torcia, i vari bonus e il fucile. Scendete, eliminate il Raptoid con il fucile e azionate la leva a sud per abbassare un altro ponte e rivelare un altro nemico.

Continuate con questo sistema, ogni leva abbassa un ponte il quale porta alla luce nuovi nemici e nuove leve. Alla fine, avrete accesso alle porte sul lato ovest che portano a una nuova stanza contenente il bambino numero tre in una gabbia. In questa sezione, dovrete vedervela anche con un paio di Endtrail piuttosto intelligenti. Ora, dirigetevi sul lato est della stanza, attraversate la porta che si sarà aperta una volta uccisi tutti i nemici; recuperate gli oggetti che troverete e azionate la leva che apre la gabbia.

Ora potete tornare sui vostri passi e uscire da questo labirinto sotterraneo. Una volta usciti, proseguite verso nord fino alla fontana con le due grosse statue



(foto 30). Recuperate tutti i bonus nell'acqua, quindi proseguite verso l'angolo nord-est e azionate le due leve; una porta segreta si aprirà dietro ad una cascata.

Entrate e seguite la linea di bonus. Verrete trasportati in una nuova area; setacciatela bene per recuperare i vari bonus e azionare la leva.

CONSIGLIO: le casse che troverete ai piedi dei letti negli edifici possono essere distrutte con un colpo di pistola; di



solito, contengono oggetti utili.

Prima di attraversare la porta a nord-ovest, fate un giro nella sezione destra. Troverete dei bersagli con i quali impraticarvi all'uso dell'arco (foto 31); quando avete finito, non dimenticate di recuperare le frecce.

Ora, attraversate la porta a nord. Seguite il corridoio fino a raggiungere il Raptoid, uccidetelo (con qualcosa di più potente dell'arco) e proseguite nell'area successiva.

Ignorate l'esplosione, quindi saltate sulle macerie e recuperate il bonus d'energia. A questo punto, procedete sulle scale e recuperate le munizioni che troverete nella casa abbandonata. Guardatevi in giro, vedrete delle munizioni esplosive in cima alle macerie di sotto; prendete la rincorsa e saltate per recuperare le preziose munizioni. Ora fate esplodere il barile nell'angolo nord-ovest. Una volta fatto questo, liberatevi del Raptoid che correrà fuori dalla nuova nicchia che avrete creato. Recuperate i bonus d'energia, quindi proseguite verso est fino a intravedere un barile; fatelo esplodere e recuperate le munizioni che vi erano contenute.

Dirigetevi verso sud e fate esplodere il barile successivo (troverete delle munizioni anche questa volta, oltre ad altri bonus). A questo punto, fate il giro ed entrate nel pian terreno della casa, recuperate i vari bonus e azionate la leva (foto 32). Uscite e vedrete che, azionando la leva, avete aperto una nuova porta sul lato est dalla quale uscirà un Endtrail abbastanza arrabbiato; occupatevi, quindi attraversate la porta dalla quale è arrivato.



Seguite la linea di bonus fino al ponte levatorio; a questo punto, verrete attaccati da tre Raptoid che inizieranno a corrervi incontro da molto lontano dandovi tutto il tempo di mirare accuratamente alla testa. Una volta fatti fuori i nemici, proseguite fino al teletrasporto ed entrateci.

QUADRO 7

Emergerete in un nuovo corridoio che vi condurrà in una nuova zona all'aperto. Invece che seguire la linea di bonus, giratevi alla vostra destra e saltate sul tetto della casa (foto 33); da qui potete



vedere un Endtrail che passeggia tranquillamente di sotto, direi che è il momento giusto per fare un po' di pratica con arco e frecce esplosive, non trovate? Una volta eliminato l'energumeno, giratevi verso est e saltate nella nicchia; attivate la leva.

Scendete a terra. Uccidete i due Raptoid e il Raptor, quindi esplorate l'area completamente recuperando più bonus possibile. Avvicinandovi alla porta a ovest, dovrete occuparvi di un paio di Raptor, date la priorità a quello sulla destra. Ora potete azionare le due leve in pace.

Ora il cancello si aprirà rilasciando un Raptor che dovrete uccidere velocemente. Tornate indietro a est e affrontate i due Endtrail, uno dei quali è posizionato in cima alle casse.

Proseguite a est verso la porta sorvegliata dai tre Raptoid. Una volta



eliminati i nemici, voltatevi verso nord-ovest, vedrete una pila di casse; dovrete salire fino in cima per raggiungere la leva che dovrete intravedere. Questa leva apre una porta segreta quasi completamente ostruita dalle casse (foto 34).

Entrate nel passaggio, scendete la scala e vi troverete al cospetto del quarto e ultimo bimbo da salvare; il piccino si trova su una piattaforma al centro della stanza, non c'è modo di recuperarlo, per ora. Scendete ed eliminate l'Endtrail. Fatto questo, si aprirà una porta sul muro ovest, attraversatela e percorrete il corridoio fino a tornare al livello della gabbia. Proseguite verso ovest; un ponte si abbasserà permettendovi di entrare nel corridoio. Uccidete l'Endtrail e recuperate i bonus alla fine del corridoio. Uscite dal portale centrale e girate a destra; un altro ponte si abbasserà permettendovi di raggiungere la scala che porta alla gabbia.

La gabbia è ancora chiusa, quindi proseguite a nord, uccidete l'Endtrail e azionate la leva. Proseguite lungo il corridoio fino a trovarvi a un piano più alto rispetto alla gabbia; saltate e salvate il bambino.

Scendete al livello più basso ed entrate nel teletrasporto che sarà comparso a est. A questo punto, tutti gli obiettivi della missione sono stati raggiunti.

Ritournerete al corridoio coperto dalle casse, uscite e proseguite a nord-est in un nuovo corridoio. Incontrerete presto un Endtrail a guardia di una leva che apre la porta a est. Oltre il cancello troverete due Raptoid, uccideteli e ripulite l'area di tutti i bonus.

Entrate nel corridoio senza uscita, uccidete l'Endtrail e azionate la leva che aprirà il cancello dietro di voi, liberando anche un Raptoid a guardia di un teletrasporto (foto 35).



QUADRO 8

Il teletrasporto vi proietterà in un corridoio che vi condurrà in un'area più larga. Uccidete l'Endtrail, girate a sinistra, azionate la leva, proseguite e azionate un'altra leva che aprirà il cancello a est. Eliminate i due Raptoid che vi assaliranno e proseguite nell'area successiva.

Scendete la scala e recuperate la chiave. Proseguite a destra e girate intorno all'edificio, sparate ai barili nell'angolo nord-est per trovare delle munizioni; ora giratevi e uccidete l'Endtrail, quindi entrate nell'edificio. Azionate la leva, proseguite sul lato ovest dell'edificio ed entrate nel portale che troverete. Procedete avanti, uccidete l'Endtrail ed entrate nella biblioteca; dietro al mobile troverete una leva, azionatela per abbassare la scala all'esterno dell'edificio (foto 36).

Una volta giunti in cima, un'esplosione



porterà alla luce un altro Endtrail; eliminatelo, azionate la leva che sorvegliava, quindi recuperate la chiave del livello due.

A questo punto, si renderà accessibile un teletrasporto sul lato nord, entrateci.

QUADRO 9

Arriverete in un corridoio, procedete fino all'area all'aperto, eliminate i due Endtrail e dirigetevi nell'angolo nord-ovest, salite sulle casse e azionate la leva (foto 37).



Il cancello a est si aprirà, conducendovi in un corridoio. Salite le casse e recuperate i bonus, quindi entrate nella sezione successiva. A questo punto, dovrete vedervela con due Raptor, un Endtrail e un altro Raptor; una volta eliminati tutti i nemici, entrate nel punto di salvataggio, fate quello che dovete fare, quindi uscite e proseguite verso est.

Recuperate le frecce esplosive. Arriverete su una specie di davanzale, cercate di non cadere di sotto o perderete istantaneamente una vita. Uccidete i due Endtrail sulla destra (quello posizionato nella nicchia va eliminato con molta attenzione); ora proseguite verso sinistra e recuperate la croce blu in fondo (foto 38).



Ora tornate indietro e proseguite verso ovest, recuperate i bonus lungo il sentiero. Alla fine del passaggio saltate, atterrerete su un altro davanzale sottostante. Fatto questo, giratevi ed eliminate velocemente l'Endtrail che vi stava aspettando. Proseguite fin dentro al corridoio; uccidete l'Endtrail e i due Raptoid, quindi proseguite fino alla nuova sezione all'aperto.

Questa zona testerà la vostra abilità come cecchino; un Endtrail, infatti, è posizionato sull'edificio opposto e inizierà a spararvi con la sua arma laser. Una volta eliminatolo, proseguite e salite



la scala ma fate attenzione ai due Raptoid che vi assaliranno appena voltato l'angolo.

Ora, troverete altri Endtrail appostati negli edifici intorno a voi; eliminateli tutti e azionate l'apertura di una nicchia segreta contenente una preziosissima croce d'oro!

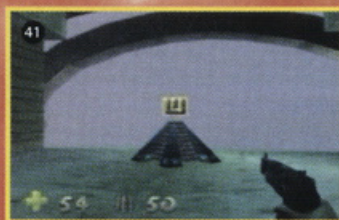
Proseguite, recuperate i vari bonus e preparate il fucile a pompa: due Endtrail vi aspettano oltre gli angoli destro e sinistro. Procedete a sinistra, entrate nel corridoio e recuperate i vari bonus che troverete. Uscite, proseguite e salite la scala. Seguite la linea di bonus nel corridoio fino a sbucare, di nuovo, all'aperto. Occupatevi di entrambi gli Endtrail (dovete ucciderli per proseguire).

Una volta eliminati i mostri, il cancello a ovest si aprirà. Entrate e continuate a seguire la linea di bonus lungo il corridoio; continuate a eliminare tutti gli Endtrail che vi si pareranno davanti. Alla fine, vi ritroverete di nuovo su un davanzale, questa volta sopra una zona sorvegliata da un Endtrail. Il mio consiglio è di eliminarlo velocemente con un colpo di fucile in faccia o con una freccia esplosiva... altrimenti potete solo spaventarvi e occuparvene più tardi.

Scendete e dirigetevi alla scala sul muro sinistro (foto 39); salite e azionate la leva che troverete, quindi tornate all'aperto. Ora, troverete una scala sul muro a sud che porta a un tunnel contenente una chiave del livello tre (foto 40) sorvegliata da un Endtrail. Recuperate la chiave e i vari oggettini, quindi uscite, di nuovo, all'aperto.

In caso non siate messi bene in quanto a energia, dirigetevi verso ovest e saltate in alto per recuperare la croce arancione che ripristinerà cento punti-salute. Da qui, potrete anche vedere un Endtrail, eliminatelo ora o lasciatelo per dopo.

Fate esplodere i due barili nell'angolo



nord-ovest, otterrete energia e munizioni. Altre munizioni potrete ottenerle perlustrando tra le macerie. A questo punto, tornate alla scala sul muro nord e proseguite nel corridoio; mentre procedete, uccidete i due Raptoid.

Arriverete in un ampio spiazzo e dovrete affrontare dei Compy, utilizzate il Talon. Una volta eliminati i Compy, salite la scala a ovest e azionate la leva che aziona il ponte levatoio sopra di voi. Ora, procedete verso la scala sul muro est e continuate; uccidete l'Endtrail, attraversate il ponte e recuperate il fucile.

Il cancello oltre il ponte si aprirà rivelando due Raptoid piuttosto inferociti; oltre a questi, troverete anche un Endtrail e un Raptoid nel corridoio seguente. Seguite il sentiero, recuperate i bonus e l'arco prima di procedere oltre.

Arriverete in una zona all'aperto. Seguite il sentiero ed eliminate i due Endtrail che incontrerete (il primo tenterà di ripararsi dietro alle casse, sparategli con il fucile, possibilmente in faccia). Fate esplodere i barili per portare alla luce un discreto assortimento di bonus; a questo punto, proseguite lungo il corridoio ovest fino alle porte murate. Si tratta dell'uscita del livello ma dovrete portare a termine ancora qualche uccisione, prima di poter aprire la porta.

Tornate indietro e salite la scala sul muro a sud. Recuperate l'arco e attraversate l'arcata (bel gioco di parole) di fronte alla fontana. Troverete delle munizioni esplosive nell'acqua, oltre ad altri bonus (foto 42); inoltre, al centro delle due scalinate troverete un fucile a pompa e altri bonus d'energia. Salite una delle due gradinate ed entrate nell'edificio, cercate subito delle leve e azionatele. Ricordatevi, inoltre, di far esplodere le casse vicini ai letti per recuperare munizioni.

Al secondo piano troverete una chiave del livello tre (foto 41). Una volta

azionare entrambe le leve e recuperata la chiave, uscite; le porte su entrambi i lati dell'edificio, che precedentemente erano chiuse, sono ora aperte. Entrate nelle due stanze, uccidete gli Endtrail e azionate le leve.

Quando sarete tornati all'aperto ci sarà un nuovo Endtrail a bersagliarvi da lontano; raggiungetelo di corsa e abbattetelo, quindi entrate nel corridoio dal quale è sbucato. Seguite la linea di bonus fino ad arrivare al Flesh Portal, nel quale potrete combattere per guadagnarvi il primo pezzo dell'arma nucleare. Per ora non potete entrare, quindi saltate verso est; recuperate i bonus e azionate la leva del portale.

Ora potete entrare nel Flash Portal ma sappiate che si tratterà di una battaglia molto dura. Il mio consiglio è di tornare qui quando avrete a disposizione delle armi migliori (dovrete tornare qui comunque per recuperare il talismano del Leap of Faith) ma se vi sentite in grado... accomodatevi.

A questo punto tornate indietro, non attraversate il ponte ma saltate giù e dirigetevi a ovest. Tornate alle tre porte murate, azionate le due leve, spedite l'Endtrail all'inferno e lanciatevi nel teletrasporto di fine livello. Primo livello finito, meno cinque...



LIVELLO 2 SLAUGHTER BY THE RIVER OF SOULS

OBIETTIVI:

- Distruggere i due Soul Gate
- Scacciare le tre Sister of Despair
- Trovare e proteggere l'Energy Totem

NUOVI NEMICI:

- Deadman
- Lord of Dead
- Sister of Despair

VECCHI NEMICI:

- Raptoid
- Endtrail

- Raptor
- Compy

NUOVE ARMI:

- Warblade
- Magnum .60
- Fucile a dardi soporiferi

QUADRO 1

Inizierete il livello con la ghiottissima possibilità di balzare in sella a un triceratopo armato fino ai denti (foto 1); non esitate un attimo, quello che incontrerete difficilmente potrete affrontarlo a piedi.



Una volta saliti in groppa, avrete due armi a disposizione: missili doppi e una potentissima mitragliatrice.

CONSIGLIO: non sprecate i missili sui mostri, ne avrete bisogno per le torrette e le postazioni lanciamissili. Utilizzate la mitragliatrice o la semplice forza d'urto del triceratopo per eliminare i vari nemici. Per maggiori informazioni sull'uso del triceratopo, consultate la sezione riguardante le armi.

Appena avrete esplorato i primi metri del livello, vi accorgete che siamo di fronte a un quadro decisamente lineare, niente incroci o possibilità di strade alternative; avrete sempre una sola strada da percorrere.



Procedete lungo il sentiero fino a sbucare in una zona piena di piccoli edifici e di Raptoid (foto 2); non sprecate munizioni sulle case, non ci troverete nulla d'interessante. Girate a sinistra, abbattete i Raptoid e proseguite nell'angolo nord-est del quadro. Troverete presto un cancello di fronte a voi e inizierete a essere il bersaglio di una torretta, abbattetela velocemente con i missili o subirete pesanti danni (sia voi sia il triceratopo).

Una volta abbattuta la torretta, il



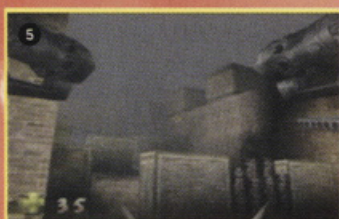
cancello si aprirà permettendovi di proseguire (foto 3). Alcuni Endtrail vi sparano dall'alto, ignorateli e proseguite, a tutta velocità, nel tunnel (foto 4). Altri Endtrail cercheranno di bloccarvi, travolgetevi senza pietà! Arriverete a un cancello difeso da una torretta lanciamissili posizionata dietro al cancello, evitate i colpi usando lo strafe (movimento di lato) e rispondete al fuoco.

CONSIGLIO: quando sparate missili a un nemico posizionato molto in alto, tenete conto della traiettoria ad arco degli ordigni; mirate sempre un po' più in alto rispetto al bersaglio o i vostri missili mancheranno, inesorabilmente, il bersaglio. Prendete come riferimento i punti nei quali impattano i primi missili per essere più precisi con quelli successivi.

Una volta eliminata la torretta, il cancello si aprirà rivelando un'altra installazione dietro di esso; eliminatela e proseguite verso est, lungo il sentiero.

Proseguendo, incontrerete due grossi container, dietro al secondo sono nascoste due torrette. Posizionatevi sulla destra ed eliminate la torretta sinistra (evitando quindi il fuoco dell'altra installazione), quindi occupatevi in pace dell'altra minaccia.

Una volta abbattute entrambe le torrette, il cancello a sud si aprirà dandovi l'accesso a una nuova area piena di Raptoid. Investite tutti i mostri, quindi occupatevi della torretta posizionata dietro il cancello.



Oltre il cancello troverete un vicolo cieco, apritevi la strada sparando alle casse alla vostra sinistra (foto 5) e affrontate velocemente le due torrette che troverete.

CONSIGLIO: non scordatevi di ispezionare i resti delle torrette e i dintorni delle casse, troverete spesso molti oggetti utili.

Entrate nel tunnel successivo e proseguite fino a emergere in una nuova zona piena di Endtrail. Utilizzate la mitragliatrice e l'impatto distruttivo del triceratopo per liberarvene. Arriverete a un ponte che non potrete attraversare se non dopo aver distrutto le due torrette (foto 6). Fatto questo, attraversate il ponte e utilizzate la tecnica usata precedentemente (destra-sinistra, ricordate?) per eliminare le altre due torrette che incontrerete.



Proseguite verso est abbattendo i vari Endtrail che cercheranno di fermarvi; il ponte levatoio si abbasserà automaticamente al vostro arrivo, procedete facendo esplodere le casse che vi bloccano la strada (foto 7). Alcuni Raptoid cercheranno di fermarvi ma impareranno presto che fuggire è la scelta migliore.

Dopo un altro tunnel, riemergerete in un'area nella quale dovrete abbattere quattro torrette lanciamissili per poter attraversare il ponte a est; mantenetevi in movimento cercando di evitare i missili nemici. Una volta alzato il ponte, ispezionate l'area per recuperare i bonus, quindi attraversate il ponte.

Ispezionate anche i lati del ponte. A questo punto, avete una sola direzione disponibile, piegate verso nord e, successivamente, verso est, quindi seguite il sentiero. Arriverete a una stalla, entrate e salutate il vostro amico triceratopo.

Salite la scala vicino alla stalla, raggiungete il punto di salvataggio, fate quello che dovete, quindi entrate nel teletrasporto.

QUADRO 2

Arriverete in un tunnel orientato verso ovest, in direzione di un ponte al momento non attraversabile. Recuperate l'arco e utilizzatelo subito per eliminare gli Endtrails a sinistra e davanti a voi. A questo punto, girate a sinistra e sparate al muro per portare alla luce un passaggio segreto (foto 8). La scala che troverete all'interno vi condurrà nel luogo in cui stazionava l'Endtrail nella parte sud dell'area all'aperto precedente. Recuperate i bonus, quindi tornate da dove siete venuti.

I due grossi oggetti ai lati del ponte sono leve che vanno attivate sparandoci contro proiettili (foto 9) (le chiameremo



leve-proiettili per comodità di esposizione). Scegliete un'arma e sparate a entrambe per alzare il ponte.

Attraversate il ponte e fate esplodere il barile alla vostra destra per portare alla luce un altro passaggio segreto con una scala che vi condurrà ad altri bonus.

Proseguite oltre il ponte e preparatevi ad affrontare i Compy che stanno pasteggiando su un cadavere. Ispezionate l'area per trovare munizioni ma fate attenzione alla seconda ondata di Compy.

Salite una delle due scale sul muro ovest e recuperate i bonus. Tornando indietro potrete venire attaccati da un Raptor, fate attenzione. Fate esplodere i barili e recuperate tutti i bonus, quindi uscite dall'area attraverso il cancello distrutto nell'angolo nord-ovest. Fate attenzione, vi aspettano un Raptor e altri Compy.

Dirigetevi verso sud e recuperate la pistola e le munizioni, quindi tornate

indietro verso ovest attraverso l'apertura. Vi troverete di fronte a un altro ponte da abbassare; proseguite e sparate alla leva-proiettile ma, prima di attraversare, salite la scala e recuperate tutti i bonus. Una volta in cima, potrete vedere un bonus d'energia rosso e una croce blu; saltate oltre il buco e recuperateli. Ora potete attraversare il ponte, mentre lo fate eliminate il Raptoid.

A questo punto, arriverete a un incrocio, scegliete una strada qualsiasi. Arriverete a un teletrasporto (foto 10) sorvegliato da due Raptoid, eliminateli e saltate dentro.



QUADRO 3

Una volta usciti dal teletrasporto, vedrete un Endtrail sopra di voi a guardia di una chiave. Eliminate il mostro velocemente, quindi giratevi e fate esplodere il barile per recuperare un po' d'energia. Saltate giù e proseguite verso nord. Proseguendo dovrete vedervela con alcuni Raptoid e alcuni Endtrail, niente di complicato (recuperate tutti i bonus).

A questo punto, girate a sinistra, seguite la linea di bonus fino alla sala marrone, abbattete, con la modalità cecchino, i due Endtrail che inizieranno subito a fare fuoco contro di voi. Una volta uccisi i mostri, il ponte si abbasserà (foto 11).



Ora, tornate alla sala marrone e proseguite lungo il sentiero che stavate seguendo fino in cima; arriverete alla chiave del quarto livello che avete intravisto appena usciti dal teletrasporto. Una volta recuperata la chiave, verrete attaccati da un Raptoid da sud-est, uccidetelo proseguite nella direzione dalla quale è arrivato. Arriverete a un incrocio, potrete scegliere se procedere avanti o girare a destra. Proseguite avanti, entrate in un'altra sala marrone che vi condurrà in alto. Saltate giù e vi ritroverete al ponte che avete già attraversato, eliminate i Raptoid.



Tornate indietro verso ovest e attraversate il ponte, girate a sinistra all'incrocio e vi ritroverete sopra a un Endtrail posizionato nei pressi di una porta decorata (foto 12). Uccidete il mostro, proseguite quindi verso nord. Uccidete l'Endtrail e fate esplodere il barile a est; porterete alla luce una leva che dovreste azionare. Il ponte levatoio a ovest rimarrà invalicabile, quindi proseguite verso nord e fate saltare il barile successivo per trovare un passaggio segreto.

La nuova area vi permetterà di recuperare diversi bonus (fate esplodere tutti i barili) e un pezzo del talismano ma dovrete anche vederla con dei Compy. Tuffatevi in acqua (solo se avete il Breath of Life) ed esplorate il fondo fino a trovare dieci bonus d'energia rossa... si tratta, praticamente, di una vita extra!

Uscite dal punto in cui siete saltati dentro (vicino al talismano) e salite la scala a ovest. In cima vedrete un altro muro che può essere fatto esplodere; dall'altra parte del muro troverete una croce arancione. A questo punto, tornate oltre il ponte levatoio fino alla porta decorata che è ora aperta. Entrate e affrontate gli Endtrail che incontrerete.

Arriverete a un ponte in pietra (foto 13), attraversatelo e azionate la leva-



proiettile per abbassare il ponte levatoio alla vostra destra. Tuffatevi in acqua (se avete il Breath of Life, altrimenti fate il giro) e dirigetevi al ponte che avete appena abbassato, quindi proseguite verso ovest. A questo punto dovrete uccidere alcuni Raptoid ma verrete ricompensati con delle munizioni e con l'accesso al teletrasporto seguente.

QUADRO 4

Quando riemergerete, sarete orientati verso sud e potrete vedere due pezzi del talismano davanti a uno specchio d'acqua. Fate attenzione ai Dinosoid

(moltissimi) presenti in quest'area, appena sparerete un colpo vi si fionderanno addosso tutti insieme.

A ovest troverete un punto di salvataggio. Liberatevi dei Dinosoid, quindi salite la rampa a ovest del teletrasporto. Proseguite, uccidete l'Endtrail che vi starà aspettando e fate esplodere il barile vicino alle macerie per recuperare altre munizioni. Ora, seguite la linea di bonus fino alla scala, salite e raggiungerete una porta aperta solo per metà. Dietro a questa porta troverete uno splendido tempio (foto 14), eliminate il Raptor che vi caricherà all'istante ed esplorate, tranquillamente, l'area.



Dirigetevi nell'area tra le scale e la fontana. Noterete sotto alle grate degli strani oggetti color oro, si tratta di chiavi del cancello, ce n'è una su ogni lato e avrete bisogno di entrambe per poter proseguire. Per ora, entrate nelle stanze sotto alle due fontane e recuperate tutti gli oggetti che trovate.

Salite la rampa al centro. Le grosse porte a nord sono chiuse, quindi proseguite lungo il balcone a ovest e azionate la leva alla fine. Fatto questo, tornate alla rampa principale ed eliminate l'Endtrail di sotto (a est). Scendete ed entrate nel passaggio a nord. Lungo il passaggio aspettatevi d'incontrare alcuni ragni. Arriverete presto a un Flesh Portal (chiuso) vicino a una leva. Azionate la leva e uccidete l'Endtrail che apparirà, quindi recuperate i bonus d'energia dietro al cadavere.

A questo punto, potete tornare nella zona del tempio e recuperare entrambe le chiavi del cancello (le grate sono aperte adesso grazie alle due leve che avete azionato). Una volta recuperate le chiavi salite sulla rampa principale e cercate le fessure a forma di diamante sotto le grosse statue dorate (foto 15). Avvicinatevi alle fessure per inserire le chiavi e aprire le grosse porte davanti a voi.



Oltre le porte troverete due Endtrail e, una volta uccisi, giungerete in una sala con una fontana al centro (foto 16). Azionate la leva sul muro a ovest per aprire le porte a ovest. Troverete un altro Endtrail sul quale potete avere il vantaggio dell'iniziativa. Una volta eliminato il mostro, recuperate le munizioni intorno al corpo e salite sulle casse per azionare l'apertura del Flesh Portal che avete visto in precedenza. Ora potete tornare indietro e cercare di recuperare un altro pezzo dell'arma nucleare, se volete.

Tornate alla fontana e tuffatevi in acqua. Nuotate verso il fondo e cercate un passaggio segreto; potreste incorrere in danni per la mancanza d'ossigeno ma dovete assolutamente azionare la leva alla fine del passaggio.

Quando tornerete in superficie, la porta a est sarà aperta e un Endtrail avrà già iniziato a bersagliarvi; abbattete il mostro e proseguite verso est fino alla stanza con il teletrasporto, recuperate i bonus e saltateci dentro.

QUADRO 5

Riemergerete orientati verso ovest e potrete vedere un incrocio davanti a voi; prendete una direzione qualsiasi. Ora, proseguite verso ovest e occupatevi degli Endtrail; vi ritroverete davanti a una zona della città con al centro un edificio simile a una moschea. Eliminate l'Endtrail a guardia dell'edificio e proseguite; quando scenderete, incontrerete altri Endtrail.

Ripulite l'area di tutti i nemici, quindi proseguite a nord, azionate la leva sul muro a nord-ovest per aprire la porta decorata e liberare l'Endtrail dietro di essa (foto 17). Dopo aver eliminato il nemico, proseguite verso est lungo il corridoio e liberatevi anche dei Compy che vi assaliranno molto presto. Proseguite verso ovest attraverso il passaggio seguendo la linea di bonus e fino ad arrivare a una leva. Azionate la leva e proseguite, eliminate i Raptoid e i



Compy che incontrerete.

Il sentiero, ora, inizierà a scendere e incontrerete altri mostri. Giungerete, alla fine, dietro all'edificio tipo-moschea (foto 18) e vi troverete davanti un'altra porta decorata (chiusa). Proseguite a destra, oltrepassate un'altra porta decorata alla vostra sinistra (anche questa chiusa) e vi ritroverete a un livello più alto.



Recuperate il bonus d'energia rossa, quindi proseguite oltre la seconda porta decorata fino ad arrivare di fronte ad alcune grosse porte dorate con diversi Endtrail nelle vicinanze. Queste porte, per ora chiuse, conducono al primo Soul Gate (foto 19).



Tornate indietro e oltrepassate entrambe le porte decorate, girate intorno alla moschea fino a trovarvi di fronte a essa. Da qui potete scendere sui tetti sottostanti per recuperare i bonus d'energia rossa ma dovrete rifare il giro per tornare in questa locazione.

A questo punto, attraversate il ponte in pietra di fronte alla moschea e azionate la leva che troverete; questo aprirà le porte della moschea e un Endtrail vi assalirà all'istante. Nella moschea troverete diversi bonus e una leva molto importante che apre la strada al primo Soul Gate. Una volta azionata la leva, preparatevi all'attacco di un paio di Raptoid.

Ora potete tornare alle porte dorate e attraversarle; vi ritroverete in un'ampia sala che conduce al primo Soul Gate. Iniziate a sparare sul Soul Gate immediatamente visto che, presto, inizieranno a emergere dal portale diversi zombie.

Una volta distrutto il Soul Gate, uscite e tornate fino all'area sottostante la moschea. Dirigetevi ora nell'angolo sud-



ovest, fate esplodere i barili e proseguite nella nuova area a sud (foto 20).

Seguite il sentiero ed eliminate i Raptoid che incontrerete. Arriverete a un ponte con una leva-proiettile; attraversate il ponte e uccidete il Raptoid, quindi seguite il sentiero fino alla leva.

Proseguite fino a emergere da una delle porte decorate che avete visto precedentemente; affrontate i due Raptoid che vi assaliranno. Ora, girate a sinistra e proseguite verso ovest.

A questo punto, la seconda porta decorata è aperta, quindi raggiungetela e uccidete il Raptoid; recuperate i vari bonus ed entrate nel teletrasporto.

QUADRO 6

Recuperate l'arco, girate a sinistra e seguite la rampa fino alla sala in cui dovrete prendere la seconda a destra (fa un po' Tuttocittà ma va bene lo stesso). Proseguite fino a raggiungere una specie di tempio (foto 21) ed eliminate il Raptor che incontrerete.



Sulle piattaforme in fondo alla sala ci sono altri due Endtrail ma non scendete sul pavimento, visto che solo dal punto in cui vi trovate ora potete salire fino alle piattaforme. Proseguite alla vostra destra ed eliminate l'Endtrail su questo lato, quindi attraversate il portale ed eliminate l'altro mostro. Consiglio l'uso del fucile a pompa.

Il fondo della sala svelerà una piattaforma ancora più alta. Girate a destra e raggiungete la leva sul muro; azionatela e uccidete l'Endtrail prima di tornare indietro. Fate attenzione ai due Raptoid nascosti nel tunnel sotto l'uomo impalato in fondo al lato est del tempio. Una volta ripulita l'area, scendete nell'acquedotto, attraversatelo e recuperate i vari bonus nella stanza.

Entrate nel tunnel, vi troverete diversi Endtrail che accorreranno al minimo

rumore. Il tetto del tunnel conduce in un'altra zona tipo-tempio ma non potrete ancora accedervi. Eliminate il gruppo di Compy che vi assaliranno insieme a diversi Endtrail e raggiungete le due fontane.



Salite le scale, girate a destra ed eliminate tutti i Raptoid (nel corridoio e nella stanza); recuperate i bonus e osservate il teletrasporto racchiuso nella torretta al centro della stanza (foto 22). A questo punto è il momento di utilizzare la modalità "cecchino" del vostro arco: ci sono due leve in questa stanza (in alto sui muri a est e ovest) colpitele!

Ora, entrate nel teletrasporto.

QUADRO 7

Riapparirete in una zona sotterranea, in una piccola stanza con una scala di fronte a voi. Salite e seguite il corridoio ma fate attenzione ai ragni, sia piccoli che grandi, che infestano quest'area. Seguite la linea di bonus fino alla stanza



contenente una cascata (foto 23). Eliminate l'Endtrail (potete farlo senza allertare il nemico), quindi tuffatevi in acqua.

Seguite la linea di bonus sott'acqua e piegate a sinistra appena potete (lasciate i bonus a destra per dopo).

CONSIGLIO: Quando esplorate una nuova area e vi trovate davanti a due strade, una con dei bonus e una senza, scegliete quella senza. Più tardi saprete che la strada che non avete ancora percorso è quella con i bonus.

Ora, la luce si farà più intensa e potrete vedere chiaramente i bonus d'energia rossa sparsi nella stanza. A questo punto, potete anche uscire dall'acqua e salire la rampa fino alla stanza con le colonne d'oro. Recuperate l'Ultra Health e le frecce ma fate molta attenzione ai ragni!

Le porte si chiuderanno immediatamente appena sarete entrati nella sala.

Per poter uscire, dovrete lanciare una freccia all'icona a forma di stella sul muro a sud (sotto le piante), in questo modo aprirte entrambe le porte. A questo punto verrete attaccati, cambiate velocemente arma!

Uscite dalla stanza attraverso la porta a ovest ed entrate nella stanza che troverete alla vostra destra, sorvegliata da un Endtrail. Seguite la linea di bonus fino a un incrocio. Alla vostra sinistra troverete una scala, ignoratela per ora e piegate a destra seguendo il sentiero infestato dai ragni fin dentro l'acqua.

Emergerete in una stanza simile a un mausoleo con dei cancelli blu (foto 24). Seguite l'unico sentiero che porta al teletrasporto ed entrateci. Arriverete in un nuovo corridoio, seguitelo fino a un'altra stanza contenente altri cancelli blu, questa volta chiusi. Per aprire i cancelli, dovrete vedervela con alcuni Deadman. Fate attenzione ai Lords of Dead quando vi avvicinerete alla scala.



Proseguite lungo il corridoio infestato dai ragni fino ad arrivare in una sala con al centro una cripta sigillata (foto 25), contiene la prima Sister of Despair. Salite sulle colonne e recuperate i bonus,



quindi scendete e affrontate i Deadman e i Lord of Dead che emergeranno dal pavimento.

Una volta eliminati i nemici, la porta della cripta si aprirà e dovrete vedervela con la Sister of Despair; questa tizia spara fiamme magiche e teschi, utilizzate lo strafe (movimento di lato) per schivare mentre rispondete al fuoco.

Una volta scacciato il mostro, i cancelli blu nell'angolo sud-ovest si apriranno permettendovi di tornare al teletrasporto.

Tornate all'entrata segreta di quest'area, questa volta salite la scala. Arriverete in una zona piena di oggetti utili e di ragni; comunque, dovrete avere il Leap of Faith per sfruttare al massimo questa zona. Non dimenticate di far esplodere il barile!

Dopo l'abbuffata d'oggetti utili, tornate indietro fino alla stanza nella quale avete sparato all'icona a forma di stella. Entrate nell'acqua, nuotate fino all'incrocio e voltate a destra; troverete una Warblade. Risalite in superficie e vedrete una torre emergere da un'isola al centro della sala (foto 26); ci sono dei ponti levatoi che collegano la torre alla terra ferma ma sono tutti alzati, dovrete trovare il modo di azionarli.

Se guardate alla base della torre, vedrete quattro rocce colorate in maniera diversa



dal resto del muro. Spingetele e girate intorno alla torre fino a trovare una scala che conduce al ponte levatoio più basso.

Attraversate il ponte ed entrate nel tunnel che vi condurrà a un ponte superiore; fate attenzione agli Endtrail che stanno sorvegliando il corridoio e le piattaforme più alte della stanza. Proseguite sul ponte ed entrate nel corridoio che vi condurrà a un teletrasporto.

QUADRO 8

Riemergerete su una piattaforma con due scale. Abbattete il Raptor che sta sorvegliando l'acquedotto, quindi prendete la scala che sale. Recuperate la faretra quindi, orientandovi verso nord, saltate dalla piattaforma e cercate di recuperare il bonus mentre atterrate.

Scendete nell'acquedotto. La stanza a nord contiene alcuni Raptor e diversi bonus d'energia blu in vista ma non a portata di mano. Proseguite nel tunnel a nord; arriverete in un'altra stanza con diversi bonus nascosti dietro ad alcune casse e molti nemici da abbattere. Salite la scala a nord-ovest per raggiungere il passaggio in alto, quindi sparate ai barili per trovare altri bonus tra i quali una bella Magnum .60. Tornate giù e uscite dalla stanza da nord-ovest; proseguite fino a trovare un arco, quindi entrate nella stanza successiva contenente altri passaggi sopraelevati, Raptoid ed Endtrail.



All'estremità est di quest'area troverete due tunnel; in quello a nord-est troverete un barile da far esplodere e dietro a cui troverete la porta segreta. In questo tunnel troverete diversi ragni e, in fondo alla diramazione di destra, troverete un arco su una piattaforma. Prendete l'arma e sparate alla leva-proiettile per aprire la saracinesca nella stanza sottostante nella quale troverete anche una piastrella del talismano Breath of Life.



In caso abbiate già recuperato interamente il talismano Breath of Life, potrete saltare nella pozza d'acido e prendere il fucile al plasma (foto 27). Visto che, probabilmente, questo non è il caso, entrate nella sala a ovest che, precedentemente era bloccata dalla saracinesca. Girate a sinistra all'incrocio e tornerete nella stanza nella quale avete scoperto la porta segreta dietro al barile.

In caso abbiate girato a destra, arriverete a un incrocio, girate a destra e azionate la leva che apre la saracinesca nella diramazione sinistra. Fate attenzione ai Leaper! Seguite la diramazione sinistra, girate a destra all'incrocio successivo. Uccidete i ragni e intravedrete un teletrasporto dietro a un cancello blu aperto; questo vi condurrà in un cimitero in cui potrete fare strage di zombie e recuperare i bonus. Ora il teletrasporto che avete visto precedentemente scomparirà!

L'unico modo per uscire dal cimitero è entrare nel teletrasporto sorvegliato dalla seconda Sister of Despair. Eliminate la coriacea nemica e teletrasportatevi ai cancelli blu; recuperate i bonus d'energia, dovrete averne bisogno!

Tornate all'incrocio e proseguite a sinistra fino in fondo, salite la scala, uccidete i ragni e scendete fino ad arrivare a una porta decorata (chiusa). Seguite il sentiero oltre la porta, attraversate il ponte e liberatevi del Raptoid; recuperate il fucile a dardi soporiferi. Saltate sulla piattaforma sotto al ponte (a nord) che sarà difesa da un Endtrail; azionate la leva per aprire la porta decorata che avete appena oltrepassato.

Tornate indietro attraverso la porta segreta (quella scoperta facendo esplodere il barile), seguite il tunnel a est lungo la linea di bonus fino alla biforcazione. Girate a sinistra, guardate

la chiave del livello quattro (potete solo guardarla in effetti) e uccidete l'Endtrail. Cercate di memorizzare la posizione della chiave, quindi tornate indietro e prendete la biforcazione destra, fate attenzione ai Leaper!

A questo punto, proseguite verso sud seguendo la linea di bonus fino alla stanza con pozze e ragni oppure proseguite a destra. Il sentiero sud conduce oltre una porta chiusa fino a una leva che apre quest'ultima porta.

Il sentiero a nord conduce in una stanza contenente uno specchio d'acqua pulita (non tossica) (foto 28); potrete tuffarvi e accedere ai tunnel subacquei (pieni di bonus) che vi condurranno alla piattaforma sulla quale riposava la chiave del livello quattro. Se scendete da



questa piattaforma sul lato sinistro, atterrerete su un'altra piattaforma contenente un bonus d'energia rossa e un teletrasporto che vi riporta di sopra.

Tornate alla porta verde decorata ed entrate; proseguite fin dentro un'altra stanza contenente un'altra porta verde, degli Endtrail e dei tesori nascosti.

Attraversate la seconda porta e proseguite; eliminate i Compy ed entrate nella stanza con lo specchio d'acqua, dove troverete un'altra piastrella del talismano Leap of Faith. Troverete anche un'altra stanza contenente un teletrasporto. Entrate nel teletrasporto.

QUADRO 9

Arriverete in una stanza piena di cose interessanti: nemici, tesori nascosti, un Talisman Portal (chiuso) e una chiave Primagen che non potete ancora recuperare.

Oltrepassate il Talisman Portal (foto 30), attraversate il ponte ed entrate nella stanza. Eliminate i nemici e attivate la leva del portale. Proseguite verso est in



un'altra sala e raggiungete la biforcazione, fate attenzione ai Leaper. Piegare a sinistra, attraversate il ponte sorvegliato dagli Endtrail e arriverete a un punto di salvataggio sulla destra; anche questo è sorvegliato da nemici.

Scendete e attraversate la porta verde. Proseguite sulla rampa sorvegliata da alcuni Endtrail, oltre i portali fino al teletrasporto in cima. L'ultima porta sulla destra vi darà accesso a una stanza contenente una piuma d'acquila da offrire in cambio del talismano Leap of Faith. Tornate al Talisman Portal e recuperate il Leap of Faith (foto 31), sempre che non l'abbiate già fatto.

La porta che dà sul lato sud alla base della rampa conduce a una biforcazione. Proseguite verso nord fino alla porta



verde sorvegliata da alcuni Endtrail, attraversate il ponte e giungerete a una moschea contenente un'altra chiave del livello quattro e una leva sul muro est. Oltre la porta troverete il secondo Soul Gate, utilizzate tutto il vostro arsenale pesante per sconfiggere le forze del male. Fatto questo, tornate alla rampa, salite ed entrate nel teletrasporto (foto 32).

QUADRO 10

Arriverete in un altro cimitero; uccidete tutti i nemici per aprire il cancello e mettervi a cercare le leve nel mausoleo. Azionate le leve e aprirete un altro cancello (foto 33); fatelo ancora e potrete entrare in una zona contenente una pozza di liquido tossico (non entrate se non avete il talismano Breath of Life)



nella quale dovrete azionare altre leve e recuperare le chiavi negli edifici. Fate attenzione agli zombie e tornate nell'area del liquido tossico; utilizzate le chiavi per aprire la porta e alzare il ponte in modo da poter affrontare la terza, e ultima, Sister of Despair.



Dopo aver eliminato anche questo nemico, potrete tornare a teletrasportarvi in cima alla rampa. Non scendete ma proseguite a nord-ovest. Procedete oltre il Talisman Portal, attraversate il ponte e seguite il corridoio fino alla piattaforma. Saltate alla vostra destra oltre l'acqua per raggiungere i bonus; ora sparate ai barili per aprire un corridoio segreto (foto 34) dopo aver azionato la leva sul muro posteriore.

Entrate nel passaggio e troverete un altro pezzo del talismano Breath of Life. Se già avete il talismano, tuffatevi nel liquido tossico e nuotate fino alla scala, quindi salite (fate attenzione ai Leaper). Utilizzate il Leap of Faith per recuperare i bonus d'energia, atterrerete su una piattaforma. Ripetete la procedura verso ovest su un'altra piattaforma e proseguite nella sala. Preparatevi a uccidere una serie di Raptoid mentre cercate la scala che porta alla seconda chiave Primagen.

Dopo aver recuperato la chiave, scendete nella sala dell'acquedotto, salite la scala e vi ritroverete alla stessa altezza del teletrasporto e del ponte. Orientatevi verso nord, attraversate l'acqua fino al tunnel che vi porterà all'uscita del livello (foto 35)... il tutto aprendovi la strada massacrando nemici... che novità!



ARMI

Probabilmente la caratteristica di punta di questa seconda puntata delle avventure del buon Turok è costituita dall'arsenale a vostra disposizione.

Le armi presenti sono fantastiche da osservare all'opera e allo stesso tempo assolutamente devastanti; la sensazione di potere assoluto che avrete premendo il grilletto del Firestorm Cannon o del Cerebral Bore è qualcosa d'impareggiabile.

In questa prima parte della nostra guida vi illustreremo le prime armi (quelle che troverete nei primi due livelli) e alcune caratteristiche che sono state inserite al fine di rendere il massacro più interessante. Iniziamo con tre nuove modalità.

SNIPER MODE - Il Tek Bow e il Plasma Rifle vi daranno la possibilità di utilizzare un'utilissima modalità "cecchino"; si tratta di un dispositivo che si sovrappone all'occhio del nostro eroe e gli permette di ingrandire il bersaglio e di mirare in maniera più accurata attraverso un mirino più grande di quello normale.

AGGIUNTE ALLE ARMI - Alcune armi possono venire modificate per diventare più letali; ed ecco che il Talon diventa il devastante War Blade, lo Shotgun passa a Shredder e l'arco normale si trasforma in un potentissimo Tek Bow. In ogni caso, l'arma originale sarà sempre disponibile e richiamabile tramite la pressione del pulsante C-alto.

ARMI PER OGNI CONDIZIONE - In questo seguito, Turok potrà utilizzare sott'acqua altri strumenti di distruzione oltre alle solite armi da taglio (un esempio, l'Harpoon Gun).

LISTA DELLE ARMI



TALON

DESCRIZIONE: Si tratta di un guanto con due grossi artigli; è la prima arma che avrete disponibili ed è ottima contro tutti i nemici del primo livello. Neanche da paragonare con il fratello maggiore, lo splendido WarBlade.

RAPIDITA' DI FUOCO: Veloce
RAGGIO D'AZIONE: Corto
CAPACITA' MUNIZIONI: n/a
AMPIEZZA ROSA: n/a

PIU' EFFICACE CONTRO: Nemici appiedati, corpo a corpo, disponibile sott'acqua
MENO EFFICACE CONTRO: Nemici volanti
INUTILE CONTRO: Nemici lontani
CONSIGLI PER L'USO: Turok non si stancherà mai di usare il Talon, quando lo utilizzate non alzate mai il dito dal pulsante Z. E' un'ottima arma per abbattere i malefici Compy ma non abusatene contro gli altri mostri; uccide lentamente e dà la possibilità al nemico di rispondere.

WAR BLADE

DESCRIZIONE: Il fratello maggiore del Talon, disponibile già al secondo livello.

RAPIDITA' DI FUOCO: Media
RAGGIO D'AZIONE: Corto
CAPACITA' MUNIZIONI: n/a
AMPIEZZA ROSA: n/a

PIU' EFFICACE CONTRO: Nemici appiedati, corpo a corpo, disponibile sott'acqua
MENO EFFICACE CONTRO: Nemici volanti, torrette
INUTILE CONTRO: Nemici lontani
CONSIGLI PER L'USO: Quest'arma ha un raggio d'azione leggermente superiore al Talon ma causa molti più danni alla vittima. Molto efficace contro nemici di grossa stazza, un paio di tagli e avrete davanti a voi un cadavere. Ottima per i ragni.



BOW

DESCRIZIONE: La classica arma degli indiani, ricordate i film delle giubbe blu?

RAPIDITA' DI FUOCO: Variabile
RAGGIO D'AZIONE: Medio
CAPACITA' MUNIZIONI: 20 frecce standard

AMPIEZZA ROSA: n/a
PIU' EFFICACE CONTRO: Nemici di stazza media

MENO EFFICACE CONTRO: Nemici piccoli o volanti
CONSIGLI PER L'USO: Tenete sempre a mente che più a lungo terrete premuto il pulsante Z e più lontano lancerete la freccia. Ricordate inoltre che l'effetto di quest'arma varia molto a seconda della zona del corpo che colpite: una freccia

nella pancia avrà un effetto quasi nullo, mentre un paio di frecce alla testa saranno sufficienti a uccidere la maggior parte dei nemici. Non preoccupatevi molto delle munizioni, potrete sempre recuperare le frecce dai corpi delle vostre vittime o dai muri (se avete mancato il bersaglio). Il mio consiglio è di utilizzare quest'arma per due scopi: far esplodere i barili e piantare una freccia in un muro in modo da marcarlo in caso vi siate persi; per i nemici utilizzate qualcos'altro, avete solo l'imbarazzo della scelta!

TEK BOW

DESCRIZIONE: Si tratta di un arco di livello superiore a quello precedente; potrete utilizzarlo in abbinamento con la modalità cecchino e con munizioni esplosive.

RAPIDITA' DI FUOCO: Variabile
RAGGIO D'AZIONE: Medio-Lungo
CAPACITA' MUNIZIONI: 10 frecce esplosive
AMPIEZZA ROSA: n/a
PIU' EFFICACE CONTRO: La maggior parte dei nemici
MENO EFFICACE CONTRO: Nemici volanti
CONSIGLI PER L'USO: Credeteci o no, questa è una delle armi più potenti del gioco: è veloce, dannosa e ha un raggio d'azione piuttosto invidiabile. Anche qui,



si applica il concetto della zona del corpo colpita, mirate sempre alla testa. Utilizzato con la modalità cecchino è, spesso, l'unica alternativa che avrete per eliminare nemici distanti. L'unico problema risiede nella scarsità di munizioni che potrete portarvi appresso.

PISTOL

DESCRIZIONE: La classica pistola a nove millimetri

RAPIDITA' DI FUOCO: Molto veloce
RAGGIO D'AZIONE: Corto-Medio
CAPACITA' MUNIZIONI: 50 colpi

AMPIEZZA ROSA: n/a
PIU' EFFICACE CONTRO: Nemici di stazza media

MENO EFFICACE CONTRO: Nemici piccoli o molto grossi
CONSIGLI PER L'USO: Quest'arma è piuttosto democratica: arreca danni di entità simile a quasi tutti i nemici del gioco. Se cercate un'arma che uccida con rapidità, passate oltre; a meno che non miriate alla testa ci vogliono una decina di colpi per abbattere un Endtrail.



Utilizzate la pistola per impratichirvi con il sistema di puntamento.

MAGNUM PISTOL

DESCRIZIONE: La sorella maggiore della pistola a nove millimetri; è un'arma semi-automatica
RAPIDITA' DI FUOCO: Veloce
RAGGIO D'AZIONE: Corto-Lungo
CAPACITA' MUNIZIONI: 50 colpi
AMPIEZZA ROSA: n/a
PIU' EFFICACE CONTRO: La maggior parte dei nemici appiedati
MENO EFFICACE CONTRO: Nemici volanti, nemici molto rapidi
CONSIGLI PER L'USO: Indicata soprattutto per i giocatori esperti. Se avete una buona mira è un'arma letale altrimenti dilapiderete i 50 colpi in pochissimo tempo.

ancora più inferociti, preparate il War Blade e procurate loro un paio d'incisioni prima che si riprendano.



SHOTGUN

DESCRIZIONE: Fucile a pompa a doppia canna
RAPIDITA' DI FUOCO: Media
RAGGIO D'AZIONE: Corto-Medio
CAPACITA' MUNIZIONI: 20 proiettili standard, 10 proiettili esplosivi
AMPIEZZA ROSA: Media (proiettili esplosivi)
PIU' EFFICACE CONTRO: Tutti i nemici
MENO EFFICACE CONTRO: Nemici lontani
CONSIGLI PER L'USO: Un'ottima arma-jolly da usare in tutte le situazioni. Potrete cambiare tipo di munizioni semplicemente premendo il pulsante D-alto. Non utilizzate le munizioni esplosive se il bersaglio è molto vicino, potreste subire dai danni.



FLARE GUN

DESCRIZIONE: Un dispositivo ottimo per illuminare le sezioni sotterranee. A volte è assolutamente indispensabile.
RAPIDITA' DI FUOCO: Molto lenta
RAGGIO D'AZIONE: Medio-Lungo
CAPACITA' MUNIZIONI: Sempre carica
AMPIEZZA ROSA: Media
PIU' EFFICACE CONTRO: Utilissima nelle zone buie
INUTILE CONTRO: Inutile nelle zone illuminate
CONSIGLI PER L'USO: Se avete già giocato un paio di livelli, sapete quanto siano pericolose le tenebre in Turok 2. Anche se per poco tempo, questo dispositivo può illuminare a giorno qualsiasi luogo. Una buona tecnica consiste nello sparare un razzo contro i nemici; il proiettile rimarrà attaccato alla pelle dei mostri e voi potrete seguirne facilmente i movimenti. Quest'arma non arreca nessun danno.



TRANQUILIZER GUN

DESCRIZIONE: Si tratta di un fucile a dardi soporiferi.
RAPIDITA' DI FUOCO: Veloce
RAGGIO D'AZIONE: Corto-Lungo
CAPACITA' MUNIZIONI: 15 colpi
AMPIEZZA ROSA: n/a
PIU' EFFICACE CONTRO: Nemici di stazza media
MENO EFFICACE CONTRO: Nemici molto piccoli o molto grandi
INUTILE CONTRO: Fireborn, Lord of the Flesh, Skimmer, Cave Worm, Swamp Wasp, tutte le mantidi e tutti i mostri tipo-zombie
CONSIGLI PER L'USO: Quest'arma è ottima per quando avete fretta (o quando vi sentite animalisti) ma fate attenzione perché moltissimi nemici sono immuni all'effetto del veleno. Avvertenza: quando si sveglieranno, i nemici saranno

SPECIALE TRICERATOPO

Il titolo fa un po' schifo ma, d'altronde, si tratta di un box speciale e quello di cui parliamo è appunto, il triceratopo, quindi...

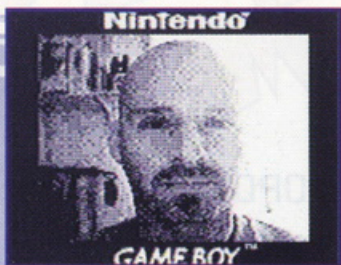
Bene, iniziamo col dire che incontrerete questo bestione all'inizio del secondo livello in una stalla; avvicinandovi salirete in groppa e rientrando, con esso, in una stalla, smonterete automaticamente. Un altro modo per scendere dall'animale è farlo morire sotto i colpi nemici (cattivi!); il triceratopo, infatti, non è indistruttibile e, anche se molto potente e resistente, vi abbandonerà al vostro destino se lo esporrete troppo al fuoco nemico. Il movimento di questo bestione è identico a quello di Turok, i pulsanti C per avanzare e muovervi di lato e il joystick per orientarsi. Il joystick è anche utilizzato per prendere la mira con entrambi i dispositivi di fuoco del triceratopo; tenete comunque a mente che, in caso il nemico si trovi molto vicino, non sarà possibile mirare in basso, dovrete cercare di caricarlo.

STRUMENTI DI DISTRUZIONE DEL TRICERATOPO

Sono fondamentalmente quattro:

1. Il cannone da 20 millimetri: lo azionerete premendo il pulsante R. E' ottimo contro i nemici appiedati e ha una rapidità di fuoco impressionante.
2. I missili: il triceratopo dispone di due rampe (a destra e a sinistra) dalle quali può lanciare i missili. Ottimi per distruggere torrette e altre installazioni, necessitano però di un puntamento accurato
3. Forza dirompente: semplicemente investite i nemici appiedati, la massa dell'animale farà il resto. Molto spesso i mostri fuggiranno a gambe levate nel vedere il triceratopo, non tentate nemmeno d'inseguirli, siete troppo lenti, aspettate che siano abbastanza lontani e utilizzate il cannone da 20 millimetri per abatterli.
4. Le corna: premendo due volte in rapida successione il pulsante D-alto, il triceratopo darà un colpo di corna a qualsiasi nemico sia a tiro. Ottimo in caso abbiate dei mostri troppo vicini e ormai fuori portata dell'arsenale.

Questo è quanto per questo mese, nel prossimo numero vi presenteremo le altre armi (complete di consigli e strategie) e la lista completa dei talismani.



Direttamente saltando dalla prima pagina a questa, eccomi scrivere l'ultima parola mensile (magari), almeno per quanto riguarda Nintendo Magazine.

Sono svaniti passerotti, rondini e compagnia bella: il sottofondo sonoro redazionale consta del fruscio ininterrotto delle ventole dei computer (e del masterizzatore che riposa sul mio Mac), dei colpi di pistola e di M-16 esplosi dal protagonista di un videogioco a cui Christian sta giocando per farne una preview e dalle imprecazioni di un MA jetlagnato e contento dopo la visita allo Skywalker Ranch, in California.

Non è l'unico ad avere sonno, ma per ora non posso permettermi di dormire (non avrei mai pensato che potesse essere un lusso - una volta sentendo l'affermazione di uno dei protagonisti di "Ferro e seta" secondo cui "soldi e ragazze non sono importanti... mangiare e dormire, quelli sì che lo sono" mi misi a ridere...): i numerosi impegni editoriali mi costringono a questa galoppata che mi vede con sole sei ore di sonno all'attivo negli ultimi tre giorni e ancora una trentina di pagine da consegnare...

Per cui tenderei a concludere qui l'impegno mensile per Nintendo Magazine (non è vero, ma quello che segue non credo vi interessi più di tanto), rimandandovi al prossimo mese...

Alex Rossetto

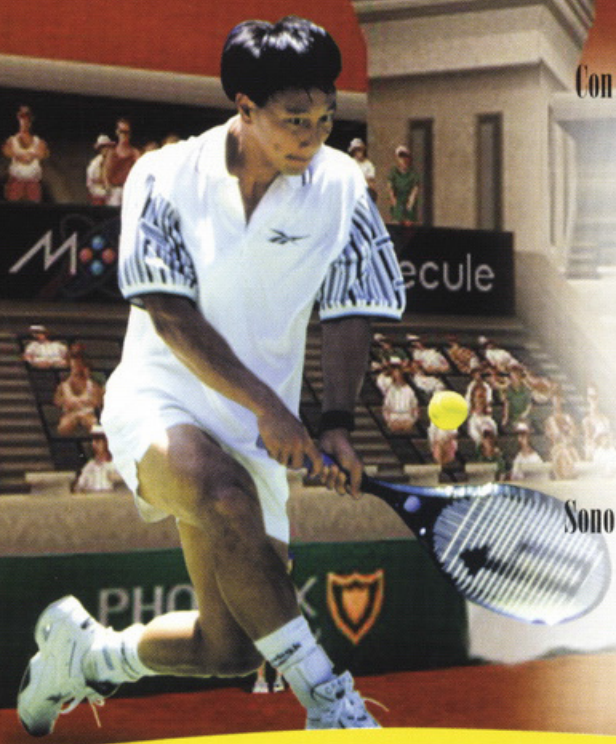


The
Last Word



All Star Tennis '99

Contro i giganti se fai il dritto vinci di rovescio



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

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

Sono tutti pronti per darti la lezione che ti meriti.

Distribuito da:



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

IL PRIMO SPARATUTTO
CON AUTO SU
NINTENDO® 64

**VIGILANTE
8**

PATENTE V8

"Vigilante 8
sembra già vincente."

– Nintendo Power



ACTIVISION

Luxoflux



COMPLETAMENTE
IN ITALIANO

HALIFAX

www.halifax.it

Activision is a registered trademark and Vigilante 8 is a trademark of Activision, Inc. © 1998 Activision, Inc. Luxoflux is a trademark of Luxoflux Entertainment, Inc. © 1998 Activision, Inc. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All other trademarks and logos herein are the properties of their respective owners.