

STRANGER Il nuovo progetto dei creatori di Oddworld

XBM

29 11 2004 € 5,00

ESCLUSIVA

UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT

Su Xbox non c'è
soltanto Halo 2...

RECENSIONE



FABLE

Favola o incubo?
Tutta la verità sul titolo
più atteso del momento

RECENSIONE

MORTAL KOMBAT: DECEPTION

Il miglior episodio della saga Midway!

> Recensioni

> Anteprime

> E inoltre...

Fable, Men of Valor: The Vietnam War, Flatout, Tony Hawk's Underground 2: World Destruction Tour, Kingdom Under Fire: The Crusaders, Silent Hill 4: The Room, Def Jam: Fight for NY, Mortal Kombat: Deception, FIFA Football 2005, X-Men Legends, Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Fahrenheit, Pariah, Prince of Persia: Spirito Guerriero, Forza Motorsport, Constantine, Jade Empire, MechAssault 2: Lone Wolf, Scrapland, Oddworld Stranger

Xbox 2: tutte le novità sulla nuova console Microsoft, la lista di tutti i segreti di Fable, la pupa del mese, eccitanti concorsi, come travestirsi da ninja e guadagnare qualche soldo, Live Arcade e i suoi giochi, una giornata con Peter Molyneux!

XBM numero 29 - Novembre 2004

€ 5,00

PlayPress
PUBLISHING



9 771594 467005

4 0029 >

Tutte le manie
hanno trovato una
nuova patria!

- news
- anteprime
- recensioni
- japan republic
- mobile gaming
- arcadia
- time warp

Game Republic 56
in tutte le edicole
dal 30 ottobre
a € 5,00



Scopri tutto il mondo Play Press Publishing visitando il sito www.playpress.com



CAMBIO DI STAGIONE

Anche se non siete assidui frequentatori della colonnina qui a fianco, vi sarete accorti che quella riccioluta testa bionda di Alberto Belli è stata sostituita dalla "scarso-crinita" crapa del sottoscritto, e che l'uomo dal pizzetto multicolore che si fa chiamare Filippo Facchetti è stato sostituito da un altro "ragazzino" molto talentuoso e appassionato che risponde al nome di Lucio Bernesi.

Ebbene sì, cari amici di XBM, c'è stata una piccola rivoluzione autunnale nella nostra redazione, rivoluzione che per ora ha portato me, Lucio e l'ormai noto (e osannato... anche se non si sa da chi) Stefano Vanini al timone di questa ambiziosa rivista, ma che si concretizzerà realmente e in tutta la sua dirimponte potenza solamente fra 30 giorni.

XBM cambierà e il passaggio di testimone tra Alberto e il sottoscritto rappresenta solo il primo passo di quello che vogliamo realizzare. Scendiamo in campo (come diceva tempo fa qualcuno che non ricordo) per mettere in pratica tutti i consigli e per far tesoro delle critiche che ci avete mandato in questi (quasi) due anni e mezzo di vita, e per migliorare ulteriormente le cose per le quali ci avete ringraziato ed elogiato. Non immaginate neanche cosa abbiamo in serbo per voi; potrei dirvi qualcosa già da ora ma poi, come tutti gli agenti segreti ben sanno, dovrei uccidervi (beh, a dire la verità sarebbe il nostro direttore a farci "misteriosamente" sparire nel nulla). Un solo consiglio, tenete d'occhio con maggiore attenzione gli scaffali delle edicole alla fine di novembre, XBM avrà una veste diversa e contenuta ancora più esplosiva... solo una cosa rimarrà uguale a ora, la passione che condivido con i miei colleghi e con te che in questo momento non vedi l'ora di girare pagina per goderti questo ultimo numero del "vecchio" XBM (a proposito, complimenti, di solito nessuno arriva fino alla fine di un editoriale così lungo).

Ora correte qualche pagina più in là e godetevi la recensione di Fable, e nel frattempo iniziate a scavare le trincee... i Covenant sono ormai alle porte!

Daniele Cucchiarelli



XBM TEAM



» **Daniele "Commissario" Cucchiarelli**
COSA VORRESTI DA XBOX 2?

Oltre a un design più "compatto" vorrei una macchina che permetta una personalizzazione dell'esperienza di gioco ancora maggiore.



» **Lucio "Luskio" Bernesi**
COSA VORRESTI DA XBOX 2?

Halo 3, Fable 2, e un abbonamento gratis a Live. E poi vorrei che venisse Bill Gates a consegnarla a casa mia vestito da coniglietta di Playboy.



» **Stefano "cpt. Costina" Vanini**
COSA VORRESTI DA XBOX 2?

Otto porte per i pad, perché io ho molti amici con cui giocare! Non sono solo, c'è tanta gente che mi vuole bene... Vero mamma?



» **Phoe Gna**
COSA VORRESTI DA XBOX 2?

Xbox è già perfetta così com'è! L'unica cosa che migliorerei è l'effetto vibrazione del pad...



» **Rinn (o Linn, tanto risponde lo stesso)**
COSA VORRESTI DA XBOX 2?

Volerei poter gestire il mio listarello di alta cucina cinese direttamente su Xbox Live. Io genio di marketing.



» **Roberta Stolfi**
COSA VORRESTI DA XBOX 2?

invertire i grilletti del pad! Molto più comodo per giocare davanti allo specchio, non trovate?



Numero Ventinove
Mensile - Novembre 2004
Registrazione presso il Tribunale di Roma con il n. 336/93 del 28/07/1993 - ISSN 1594-4670

MAGAZINE TEAM
DIRETTORE RESPONSABILE
Alessandro Ferri
DIREZIONE DIVISIONE VIDEOGAMES
Diego Malara, Sergio Pennacchini
EDITOR Daniele Cucchiarelli
ASSISTANT EDITOR Stefano Vanini
REDAZIONE Lucio Bernesi
SUB-EDITOR Emanuela Di Vittorio
ART DIRECTOR Giorgio Meo
DESIGNER Chiara Carocci, Francesca Giorgioli

GRAFICI Stefano Caldari, Valentina Ferrarese, Sabrina Nofroni, Antonella Bono, Giona Ciammetti, Luca Gorello
HANNO COLLABORATO Elisa Di Fiore, Andrea Ghironi, Marco Modugno, Roberto Nava, Cecilia Paolini, Gianfranco Pizzella, Marco Turco

SI RINGRAZIA: Microsoft Italia (Andrea Giolito e Christian Versari), Imaware (Massimiliano Cimelli), Halifax S.p.A. (William Capriata), Electronic Arts (Federico Marelli, Federica Galgani,

Alessandra De Bernardi, Giuseppa Gatto D'Arrigo), Take 2 Italia (Monica Puricelli), Leader S.p.A. (Stefano Petrucci), Atari (Federica Bianco, Rosaria Fusco, Alberto Ziello, Fabio Cerutti), Vivendi (Simone Isella), Ubisoft (Davide Latina, Stefano Celentano), Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti), Microids (Silvia Nova), Empire (Laura Maestri), DDE (Sara Radin)

UFFICIO STAMPA
Play Press Publishing Srl
Matteo Rovati
Via Pallavicino 29, 20145 Milano
Tel. 02/45472867 - 02/45472868
Fax 02/45472869

SERVIZIO ARRETRATI
Play Press Publishing Srl
Anna De Feo, Paola Loffredo, Daniela Liberto
Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235
E-mail: arretrati@playpress.com

STAMPA
Valprint S.p.A., Brughiero (MI)

DISTRIBUZIONE
Parnini & C. S.p.A., Via Vitorchiano, 81 - 00189 Roma

PUBBLICITÀ
Play Press Publishing Srl
Lorenza Borroni
Via Pallavicino 29, 20145 Milano Tel.
02/45472867 - 02/45472868
Fax 02/45472869
E-mail: publicita@playpress.com

PLAY PRESS PUBLISHING SRL
Sito Web: www.playpress.com

PRESIDENTE Mario Ferri
AMMINISTRATORE UNICO Alessandro Ferri

DIRETTORE EDITORIALE Carlo Chericoni

DIRETTORE GENERALE Rosanna Di Francesco

UFFICIO PRODUZIONE Gabriella Capomagi, Enrica Corradini, Mariko Hanada, Ilana Petraccone, Giuseppina Settembre, Roberta Stolfi

ASSISTENTE ALLA DIREZIONE Manuela Dursi

RESPONSABILI MARKETING Ughetta Curto, Simone Fenu

ASSISTENTE MARKETING Costanza Barbantini

RESPONSABILE AMMINISTRATIVO Stefania Raponi

UFFICIO AMMINISTRATIVO Carolina Marinelli, Nella Del Ciello

Play Press Publishing Srl: Sede Legale, Direzione, Redazione e Amministrazione: Via Vitorchiano, 123 - 00189 Roma, Tel.: 06/33221250 Fax: 06/33221235 E-mail: info@playpress.com

XBM utilizza parte dei materiali editoriali di XBM © 2004 Highbury Entertainment Limited. Tutti i diritti sono riservati, sia in

inglese che in italiano. La riproduzione dei contenuti, totale o parziale, in ogni genere e linguaggio, è espressamente vietata. Highbury Entertainment Limited non è affiliata con le Società o i prodotti citati all'interno di XBM. Tutti i Marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive Case.

Edizione italiana © 2004 Play Press Publishing Srl.

LA PLAY PRESS PUBLISHING SRL PUBBLICA ANCHE:

PS MANIA 2.0 - Il mensile per PlayStation
PlayStation 2 Magazine Ufficiale
PlayStation 2 Strategy Magazine Ufficiale
Game Republic
Pokémon World
Benkyo!
Play X
DVD Review
Hot Dog Magazine
Fotografare in digitale
Home Cinema
Fotocamere Digitali: Guida all'Acquisto
Telecamere Digitali: Guida

all'Acquisto
Windows Facile
Internet Facile
Fotografia Digitale Facile
Web Designer Magazine
Guide Digitali
Progetti Pratici
Il Mio Palmare
PC Home
Videodigitale Facile
iCreate



Sakura è tornata a Monsterland per sconfiggere belve e maestri. Con la magia delle sue mani e l'abilità delle tue dita, attraverserai le paludi melmose e il fuoco dei draghi, eviterai lanci e tronchi alle tue spalle. Una nuova avventura insieme alla bella Sakura, un mondo incantato dove non potrai arrenderti alla paura. Lei ha bisogno di te, aiutala se hai coraggio.

Arriva MonsterLand 2 sul tuo telefonino.

I MOSTRI? SCARICALI TUTTI.

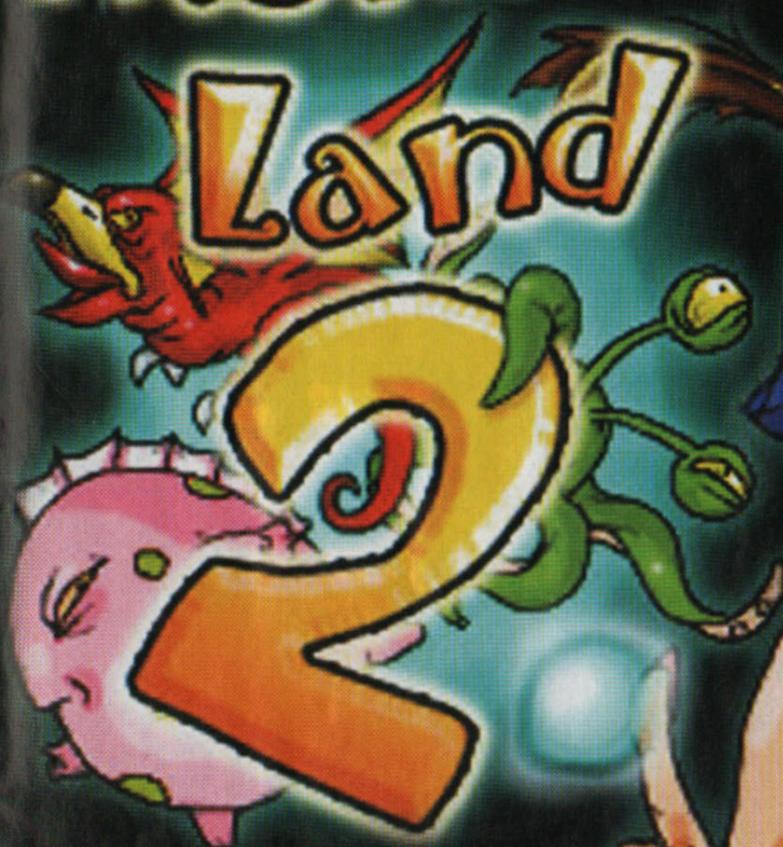


Per avere subito sul tuo telefonino il videogame, invia un SMS gratuito al 49696 con il testo MO2. Riceverai un SMS che ti permetterà di scaricare il gioco.

Oppure vai nell'area videogame sul WAP di TIM o su www.tim.it. Per informazioni sui costi, sui telefonini compatibili e sugli altri Videogame di TIM chiama il 119.



Monster Land



"Copyright Acotel 2004".



Vivere senza confini

78 ODDWORLD STRANGER

Lo stile scanzonato di Oddworld sta per tornare, con tutto il suo carico di buffi personaggi e trovate geniali a fare da contorno. L'anteprima che troverete su questo numero farà salire ulteriormente l'attesa, per uno dei titoli più interessanti della prossima stagione. Pronti a viaggiare nel vecchio West?

38 DEF JAM: FIGHT FOR NY

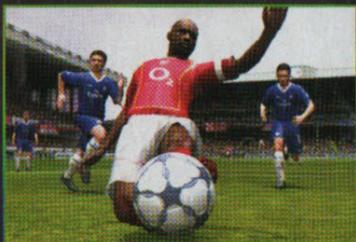
Un numero esagerato di giganteschi rapper pronti a darsela di santa ragione, al ritmo di beat "grassi" e abbigliamento XXL. Certo, da un seguito ci si aspetta sempre qualcosa in più e non un deludente aggiornamento del capitolo precedente. Volete tutta la verità? Solo una recensione totale come quella di XBM può cancellare ogni vostro minimo dubbio.

72 JADE EMPIRE

L'antica Cina sembra nascondere misteri e incredibili leggende. Dopo averci affascinato con il mondo infinito di KOTOR, BioWare sta dando gli ultimi ritocchi a quello che si preannuncia come un potenziale capolavoro. Correte a pag. 72 per una bella preview, con tanto di intervista incorporata.

42 FIFA FOOTBALL 2005

In attesa del battesimo di PES, atteso per il prossimo mese, ecco puntuale come ogni anno il nuovo capitolo calcistico per eccellenza. Fra novità, conferme e una giocabilità tutta nuova, l'interrogativo è sempre lo stesso: ma questo è veramente IL calcio?



20 FABLE

Uno dei giochi più attesi di sempre, uno dei motivi per essere orgogliosi della propria console. Un titolo del genere meritava, quindi, un'attenzione particolare ed è per questo che nel numero che avete tra le mani vi aspetta una mega recensione di ben 5 pagine e una guida ai segreti e alle meraviglie di Fable. La vostra vita reale avrà ancora un senso?



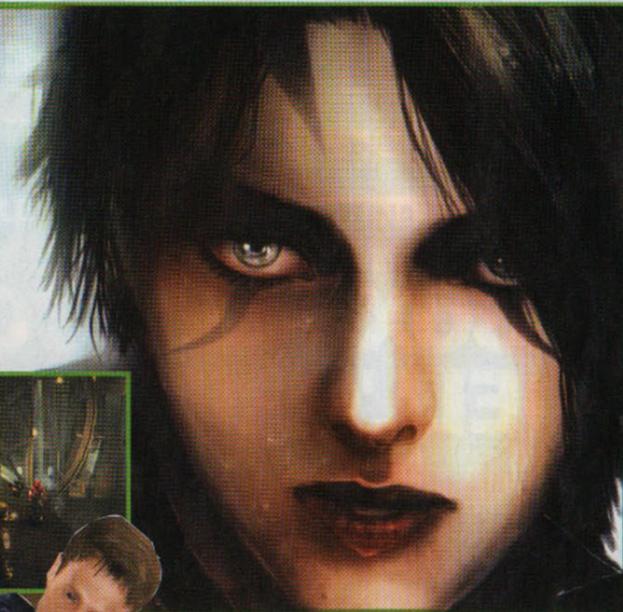
48 SPECIALE XBOX 2

Annunci, smentite, rumors incontrollati, dichiarazioni ufficiose. Abbiamo raccolto tutto e vi abbiamo preparato questo speciale, fatto di indiscrezioni e grandi aspettative. La seconda generazione della nostra amata console sta pian piano prendendo forma. Siete ancora lì? Il futuro è ormai a un passo...



64 PRINCE OF PERSIA: SPIRITO GUERRIERO

Il Principe sembra aver perso la sua innocenza ed è pronto a tornare per combattere le forze del male. Dopo Le Sabbie del Tempo, il nuovo episodio di Prince of Persia pare promettere davvero bene. Non vedete l'ora di conoscere le ultime novità sul nuovo titolo Ubisoft? La nostra anteprima cercherà di soddisfare tutta la vostra curiosità.



30 THUG 2: WORLD DESTRUCTION TOUR

Tony Hawk torna per la seconda volta, pronto a girare il mondo a colpi di tavola. Il primo THUG fu un'autentica rivoluzione, un gioco pieno di grandi idee e con una giocabilità ad altissimi livelli. Cosa si sarà inventata questa volta Neversoft? Le risposte giuste a tutti i vostri interrogativi sono proprio su questo numero.



PREVIEWS

- ▶ FAHRENHEIT60
- ▶ PARIAN62
- ▶ PRINCE OF PERSIA: SPIRITO GUERRIERO64
- ▶ FORZA MOTORSPORT68
- ▶ CONSTANTINE70
- ▶ JADE EMPIRE72
- ▶ MECHASSAULT 2: LONE WOLF 74
- ▶ SCRAPLAND76
- ▶ ODDWORLD STRANGER78



REVIEWS

- ▶ FABLE20
- ▶ MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR26
- ▶ FLATOUT28
- ▶ TONY HAWK'S UNDERGROUND 2: WORLD DESTRUCTION TOUR30
- ▶ KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS34
- ▶ SILENT HILL 4: THE ROOM36
- ▶ DEF JAM: FIGHT FOR NY38
- ▶ MORTAL KOMBAT: DECEPTION 40
- ▶ FIFA FOOTBALL 200542
- ▶ X-MEN LEGENDS44
- ▶ LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE46



HEADLINES

notizie e rumors a 360 gradi

MICROSOFT SI PREPARA ALLA NUOVA GENERAZIONE

XBOX ALLA CONQUISTA DELL'ORIENTE



**XBOX
FLASH
LINES**

**LARRY FUORI
DALL'AUSTRALIA**

La Office of Film and Literature Classification, una commissione del governo australiano che si preoccupa della classificazione di film, musica, libri e videogame, ha deciso di bandire la nuova avventura di Larry dalle terre australiane. Il motivo? Ci sono troppi riferimenti espliciti al sesso e, oltretutto, sono state ritenute "eccessive" le scene di nudo che riempiono le sequenze d'intermezzo. Il simpatico Larry ha avuto, dunque, lo stesso trattamento del crudo e violento Manhunt, il cui acquisto, noleggio o importazione erano stati ritenuti illegali negli scorsi mesi.

UN BUNDLE PER LE VACANZE

A partire dalla fine di ottobre, ci sarà una nuova offerta per tutti coloro che vorranno acquistare un Xbox. L'Holiday Bundle in questione comprenderà la console, due giochi (Top Spin e NCAA Football 2005) e gli immancabili due mesi di abbonamento gratuito al servizio Xbox Live. Per ora il tutto è previsto solo per il mercato americano al prezzo molto invitante di 149,99 dollari, quindi nulla si conosce riguardo la possibilità di vedere una proposta del genere nel nostro paese.

**OSPITI VIP PER
CALL OF DUTY**

Oltre a Michael Giacchino (Alias, The Incredibles) che si occuperà della colonna sonora, nel cast di doppiatori del prossimo Call of Duty: Finest Hour è stata ufficializzata la presenza, tra gli altri, di Dennis Haysbert, uno dei protagonisti della serie televisiva 24, e di Brian Johnson, uno dei membri storici della rock band degli AC/DC. Altro fattore importante sarà la supervisione di Michael Schiffer, uno dei più importanti sceneggiatori dell'ultima generazione, autore fra l'altro di Colors, The Peacemaker e Cose Molto Cattive.

UN CD PER HALO 2

Something Else Music Works, in collaborazione con Microsoft, ha annunciato il rilascio sul mercato di un CD della colonna sonora del nuovo Halo, che si intitolerà "Halo 2: Originale Soundtrack Volume One". La soundtrack uscirà in concomitanza con il gioco (il 9 novembre) e comprenderà pezzi inediti di Martin O'Donnell e Michael Salvatori, che si sono già occupati delle musiche di Halo: Combat Evolved. Non mancheranno anche tracce di alcune tra le più note rock band del momento, come i Breaking Benjamin e gli Incubus.



Fin dalla sua uscita nei negozi, la Xbox ha sempre avuto un rapporto conflittuale con il mercato giapponese. Il pubblico orientale infatti è da sempre abituato ad avere a che fare con le console "prodotte in casa" e inizialmente le cose sono state difficili per Microsoft. Ultimamente, però, pare che questa tendenza stia cambiando, tanto da farci sperare in una buona ripresa nel prossimo futuro. Questo dipende anche dagli sforzi di Microsoft, che sta tentando in tutti i modi di "addolcire" i videogiocatori giap-



nesi con una campagna di marketing e con una line-up di giochi studiate apposta per il paese del Sol Levante. L'edizione del 2004 del Tokyo Game Show ha presentato un buon numero di titoli tra quelli già attesi e i nuovi annunci. Una delle massime attrazioni della fiera era costituita da Halo 2, presente in forma giocabile e affiancato da una colossale statua di Master Chief, mentre siamo rimasti sconvolti nel constatare che Fable non ha riscosso il successo che ci aspettavamo, forse a causa del suo stile grafico troppo occidentale. Il pubblico giapponese si è rivolto invece con una certa attenzione e una buona dose di curiosità ai servizi Xbox Live!, e in particolare a quelli di videochat, mentre i giochi più apprezzati sono stati Guilty Gear XX, MechAssault 2: Lone Wolf e Metal Slug 3. Per fortuna non mancavano le solite bellezze locali, in aderentissima tutina nera e con il logo della Xbox ben visibile! Tutto sommato, con quest'ultima fiera, Microsoft ha mostrato i segni di una ripresa che con il passare dei mesi sta diventando sempre più tangibile.



zati sono stati Guilty Gear XX, MechAssault 2: Lone Wolf e Metal Slug 3. Per fortuna non mancavano le solite bellezze locali, in aderentissima tutina nera e con il logo della Xbox ben visibile! Tutto sommato, con quest'ultima fiera, Microsoft ha mostrato i segni di una ripresa che con il passare dei mesi sta diventando sempre più tangibile.



zati sono stati Guilty Gear XX, MechAssault 2: Lone Wolf e Metal Slug 3. Per fortuna non mancavano le solite bellezze locali, in aderentissima tutina nera e con il logo della Xbox ben visibile! Tutto sommato, con quest'ultima fiera, Microsoft ha mostrato i segni di una ripresa che con il passare dei mesi sta diventando sempre più tangibile.

XBOX VIDEO CHAT KIT

La tecnologia affascina da sempre il Giappone, e il vero punto di forza della Xbox in questo paese è costituito proprio dalle grandi possibilità offerte dalle sue caratteristiche online. Il kit Xbox Video Chat sarà pubblicato nei negozi giapponesi entro la fine dell'anno e permetterà a un massimo di quattro persone di videochattare attraverso una webcam inclusa nella confezione e una connessione a Xbox Live!.

PHANTOM DUST

Anche Phantom Dust, l'ultimo futuristico progetto di Microsoft recentemente pubblicato in esclusiva per il Giappone, punta sul gioco online e sui servizi di Xbox Live!. Nello stand Microsoft era possibile immergersi nelle atmosfere post-apocalittiche del gioco e dare battaglia alle tante creature sparse sulla mappa, ma purtroppo la versione presente in fiera non permetteva il gioco online.



COMMANDOS PASSA ALLA VISUALE IN SOGGETTIVA

UN NUOVO GIOCO DIRETTO ALLE
CONSOLE SI FA STRADA



■ Commandos è una serie storicamente legata al PC, ma come fare per trasformarla in un prodotto appetibile destinato ai possessori di console? La risposta è semplice e viene dallo sviluppatore Pyro Studios e dal publisher Eidos: creare un nuovo episodio diretto a Xbox, PC e PS2 e trasformarlo in uno sparattuto in soggettiva. Nasce così Commandos Strike Force, come sempre ambientato all'epoca della Seconda Guerra Mondiale, con missioni in Francia, in Russia e in Norvegia. Potrete passare a vostro piacimento attraverso tre classi di personaggi: i Green Beret sono specializzati nell'azione più violenta, i cecchini colpiscono da lunghe distanze e le spie si occuperanno invece delle missioni più furtive. Oltre alla normale modalità per giocatore singolo ne troverete numerose altre da giocare in multiplayer, anche se Eidos non le ha ancora annunciate nello specifico. La pubblicazione del gioco è fissata per la prossima primavera, ma nel frattempo noi vi daremo tutte le ultime notizie sul gioco.



BENTORNATA MISS CROFT

ANGEL OF DARKNESS ERA UN'ESCLUSIVA
PS2 (PER FORTUNA...), MA IL FUTURO DI
LARA È ANCHE SU XBOX

■ Dopo aver testimoniato la creazione di un secondo, inguardabile film con Angelina Jolie, aver debuttato con tonnellate di critiche nel mondo delle console a 128-bit, ed essere infine passata dalle mani della Core Design a quelle della Crystal Dynamics, la serie Tomb Raider si appresta ora a tornare multipiattaforma. Sono in molti infatti al di là dell'oceano a predire un futuro Xbox per la pettoruta archeologa. La presentazione ufficiale del gioco sarebbe dovuta avvenire entro quest'anno, ma ormai nessuno ci crede più e la data del prossimo E3 di Los Angeles a maggio sembra la più probabile per il ritorno di Lara, che questa volta dovrebbe essere protagonista di un gioco molto più improntato all'azione piuttosto che al platform e alla risoluzione di enigmi di Angel of Darkness.



UN GORILLA CHE PARLA FRANCESE

LA UBISOFT PORTERÀ KING KONG SU CONSOLE

■ Il "Signore degli Anelli" Peter Jackson è attualmente impegnatissimo nel suo nuovo, mostruoso (è proprio il caso di dirlo) progetto: il remake di uno dei "Monster Movie" più famosi della storia... King Kong (la cui protagonista femminile è recentemente scomparsa). L'uscita nei cinema di tutto il mondo è prevista tra ben più di un anno, più precisamente il 14 dicembre 2005, data in cui dovrebbe arrivare sugli scaffali dei negozi anche l'omonimo videogioco. A occuparsi di questo "pericoloso" tie-in saranno 2 team in contemporanea: Ubisoft Montreal (Prince of Persia 2) e Montpellier Studios (i talentuosi creatori di Beyond Good & Evil). Come se non fosse già abbastanza impegnato, Peter Jackson si è detto entusiasta di questa conversione e ha già confermato la sua piena collaborazione per la realizzazione del videogioco. "Adoro questo tipo di progetti che coinvolgono i media più disparati", ha dichiarato Jackson in una recente intervista, "lavorando a stretto contatto con il team di sviluppo, la Ubisoft mi ha dato la possibilità di capire quale esperienza di gioco avrei voluto per un videogioco associato a questa nuova versione di King Kong... forse il film che più di tutti ha contribuito a farmi avvicinare al mondo del cinema".

Fay Wray, protagonista del King Kong originale datato 1933, è scomparsa recentemente alla "tenera" età di 97 anni.



Il suo posto nel "remake" di Peter Jackson verrà preso da Naomi Watts, che abbiamo già apprezzato in film come 21 Grammi, Mulholland Drive e The Ring.

XBOX [BUSINESS]

INTERPLAY SI RIALZA?

Dopo essere stato per mesi sull'orlo del fallimento e della bancarotta, il presidente della Interplay Herve Caen sembra essere riuscito a risalire la china. Alla chiusura dello scorso trimestre fiscale, infatti, si è registrata una riduzione delle perdite (dai 5,38 milioni di dollari dello scorso anno, a 1,18 milioni di quest'ultimo periodo). La situazione sembra destinata a migliorare ulteriormente grazie alla cessione dei diritti di Fallout 3 come gioco di ruolo online, che ha portato nelle casse del publisher americano ben 1,17 milioni di profitto.

THQ & JUICED

La caduta di Acclaim aveva provocato la sospensione della pubblicazione di Juiced, un titolo molto atteso da parte degli appassionati dei giochi in stile Fast'n'Furious. A sbloccare la situazione è intervenuta THQ, che si è promessa di portarlo sul mercato entro l'estate del 2005. Il posticipo della data d'uscita è dovuto sia a una serie di problemi legali e pendenze in capo alla stessa Acclaim, che all'esigenza di risolvere diversi problemi tecnici e di gameplay, finalizzati a migliorare il prodotto finale.

FUSIONE UFFICIALE

Dopo diversi rumors, Sega e Sammy arrivano finalmente alla fusione, creando la Sega-Sammy Holdings. Questa operazione ha comportato la creazione della più grande software house giapponese, con una serie di numeri da capogiro: oltre 400 miliardi di yen raccolti nell'ultimo anno fiscale! Il nuovo presidente, Hajime Satomi, ha annunciato di voler riportare in attivo il settore delle piattaforme casalinghe, investendo anche su team di sviluppo indipendenti, sia europei che americani. Il successo di questa operazione non riguarderà almeno inizialmente Sega Europe, Sega of America e la stessa Sammy, che continueranno a lavorare sui propri progetti in maniera indipendente.

NUMERI DA FAVOLA

Dopo il successo ottenuto negli Stati Uniti, Fable ha raggiunto anche il Vecchio Continente e ha fatto segnare subito numeri da record. Dalle dichiarazioni ufficiali rilasciate dagli uffici Microsoft e dalla stessa Lionhead, in Inghilterra, Fable ha fatto registrare il miglior avvio di sempre per un gioco Xbox: 30.000 copie andate a ruba il giorno del lancio, a cui vanno aggiunte le 18.000 vendite in Francia. Mentre leggete queste righe il gioco è uscito finalmente in Italia; che sia record anche da noi?

CLASSIFICA EUROPEA



▲ FABLE



▲ FIFA 2005



▲ BURNOUT 3: TAKEDOWN

4. Tiger Woods PGA Tour 2005
5. Tony Hawk's Underground 2
6. Star Wars: Battlefront
7. Def Jam Fight for NY
8. Outrun 2
9. Rocky Legends
10. Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

CLASSIFICA AMERICANA



▲ MADDEN NFL 2005

2. ESPN NFL 2K5
3. Tom Clancy's Rainbow Six Black Arrow
4. Halo: Combat Evolved
5. Spider-Man 2

CLASSIFICA GIAPPONESE



▲ GTA DOUBLE PACK

2. Tom Clancy's Rainbow Six 3
3. Samurai Warriors
4. Crimson Skies: High Road to Revenge
5. Top Spin

VITA DA SOPRAVVISSUTI

IN PREPARAZIONE UN GTA DAI TONI CATASTROFICI

■ Survivor è il titolo di questa nuova avventura in terza persona di cui vedete le prime immagini. Per essere precisi, i creatori del gioco Replay Studios (Sabotage 1943, Crashday) lo hanno definito un "Disaster Survival Game" dedicato a chi volesse provare la sensazione di trovarsi nel bel mezzo dei peggiori disastri naturali che il nostro pianeta abbia mai vissuto. Già, perché in Survivor verranno ricreati eventi realmente accaduti: terremoti devastanti, cicloni, maremoti che hanno fatto la triste storia del nostro pianeta e nei quali dovremo cercare di sopravvivere. Non solo, in ciascun episodio dovremo anche tentare di portare a termine determinati obiettivi, tra i quali, ovviamente, il salvataggio di superstiti. Il team di sviluppo promette una libertà d'azione liberamente ispirata a quella della serie Grand Theft Auto e un nuovo sistema chiamato Adrenaline-Shock-Mode che condizionerà le azioni del protagonista, ma sulla cui meccanica non si sa ancora nulla.



ACCLAIM NON È MORTA... O QUASI!

NUOVE COMPAGNIE RINASCONO DALLE PROPRIE CENERI

■ Sono passate poche settimane da quando ci chiedevamo che fine avrebbero fatto le licenze in possesso della Acclaim, dove sarebbe finito Turok e tutti quei giochi che erano in lavorazione negli studi americani di questa storica soft-co. Be', tranquilli, perché il vecchio presidente Rod Cousens ha da poco formato una nuova compagnia che si chiama... ehm, Exdaim!

No, non è uno scherzo, il nome è proprio quello e chiudendo un occhio sulla mancanza di originalità (e di scaramanzia) del suo neo-fondatore, la nuova società riprenderà in mano gran parte dei progetti lasciati in sospeso, tra cui Interview with a Made Man e Heist.

Nel frattempo un'altra software house è stata fondata dai creatori originali di Sam & Max (capostipite del genere "avventura pura e dicca"). Si chiama Telltale Games e probabilmente il suo primo progetto sarà proprio la nuova avventura dei due popolari personaggi, Sam & Max: Freelance Police, progetto precedentemente bloccato dalla LucasArts pochi mesi dopo il suo annuncio.



WORLD RACING CAMBIA MARCA

LA MERCEDES NON SARÀ TESTIMONIAL DEL SECONDO CAPITOLO



■ Uscirà all'inizio del prossimo anno e questi sono i primi screen rilasciati dagli sviluppatori della Synetic. Stiamo parlando di World Racing 2, seguito del gioco che lo scorso anno apparì quasi dal nulla nell'affollato mondo dei "racing game" per Xbox, ottenendo tutto sommato un discreto successo. In questa seconda edizione non saranno più le Mercedes a farla da padrone, ma le macchine Volkswagen, popolare marchio teutonico che ha legato il suo nome al gioco tramite un accordo che prevede anche l'inserimento tra le vetture giocabili del nuovissimo progetto concept Nardo, di cui vedete immagini e artwork. La giocabilità sarà ancora una volta smaccatamente arcade, ma gli sviluppatori stanno lavorando per inserire qualche elemento "realistico" che avvicini alla serie anche i puristi più estremi.



PIRATI DA COLLEZIONE...

SID MEIER'S PIRATES ANCORA PIÙ IMPERDIBILE!

■ Dopo la già annunciata Special Edition di Halo 2 (che già tutta la redazione ha prenotato), ora ci pensa la Atari a prosciugare ulteriormente il nostro già esangue conto in banca. Oltre alla versione normale del gioco verrà infatti distribuita nei negozi una Collector's Edition piena zeppa di materiale imperdibile per chi aspetta il ritorno della serie dal lontano 1987. Oltre a una copia del gioco in italiano con relativo manuale, la confezione comprenderà un Dietro le Quinte con gli sviluppatori, Mods del gioco non scaricabili in Rete, Artwork e Sketch originali e per finire... il Pirates! originale creato da Sid Meier ben 17 anni fa. Il prezzo della versione PC di questa Collector's Edition sarà di 60 euro circa, mentre per quella Xbox non ci sono ancora conferme ufficiali.

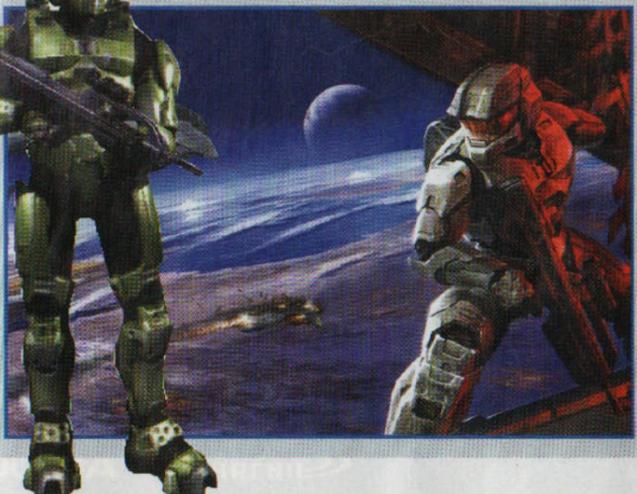


...E PIRATI DA DENUNCIARE!

HALO 2 "RUBATO" DALLA RETE



■ Non ci lamentiamo poi se i costi dei giochi lievitano più di una pizza margherita. La colpa è anche di fatti come questo, che costringono sviluppatori e distributori ad alzare i prezzi al pubblico del software... Un paio di settimane fa, infatti, quasi un mese prima dell'uscita nei negozi, una versione "completa" del codice di Halo 2 è stata sottratta alla Bungie da esperti hacker che poi non hanno atteso neanche un secondo nel renderla disponibile in Rete. Sembra che si trattasse addirittura dell'edizione PAL in lingua francese, che però gli sviluppatori stanno tentando di bloccare monitorando i network "peer-to-peer" e i newsgroup di appassionati. I responsabili, se mai verranno scoperti, rischiano una multa fino a 100.000 dollari per violazione della legge sul copyright.



VOGLIA DI FRAG!

LA FPS MANIA SI RIFLETTE ANCHE SULLE PERIFERICHE

■ Un unico adattatore che inserito in una delle porte pad dell'Xbox permette di collegare contemporaneamente una tastiera e un mouse PS/2 alla console. Lo SmartJoy è in vendita da pochi giorni su molti siti dedicati a periferiche per console, a un prezzo indicativo di circa 29 dollari. La versione Xbox (ne esiste anche una PS2) è programmabile e viene venduta con configurazioni prevaricate per i migliori sparattutto in soggettiva in commercio, ecco la lista: Halo, Medal of Honor: Frontline, The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, Counter Strike, James Bond 007: Nightfire, Tom Clancy's Rainbow Six 3, Return to Castle Wolfenstein e Unreal Championship.



CORTEGGIAMENTO ORIENTALE

CONTINUA LA POLITICA DELLO "SPECIAL PRICE" IN GIAPPONE

■ Il 18 novembre uscirà in Giappone uno speciale "Pack" Xbox contenente (oltre alla console, al kit DVD e alle solite dotazioni di serie) due mesi di Live e ben quattro titoli completi: il nuovissimo Blinx 2: Masters of Time & Space, Project Gotham Racing 2, Top Spin e l'immane Halo. Il tutto avrà un prezzo di circa 20.000 yen (poco meno di 150 euro, ovvero il costo del "solo" Xbox in Europa). In Italia possiamo intanto accontentarci della rinnovata offerta dell'Xbox Crystal, che tornerà in vendita nei negozi grazie al successo della precedente iniziativa, allo stesso prezzo della console "normale".



CALENDARIO DELLE USCITE

OTTOBRE

Def Jam Fight For New YorkEA
 OutRun2Sega
 Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy ..Midway
 Rocky Legends ..Ubisoft



Club Football 2005 ..Codemasters
 FableMicrosoft
 FIFA Football 2005 ..EA
 The Bard's Tale Acclaim
 Tony Hawk's
 Underground 2Activision
 Crash TwinsanityVivendi



LMA Manager 2005 ..Codemasters
 X-Men: LegendsActivision
 Kingdom Under Fire:
 The CrusadersPhantagram
 Men of Valor: The
 Vietnam War ..Vivendi
 NBA Live 2005EA
 Total Club Manager
 2005EA



NOVEMBRE

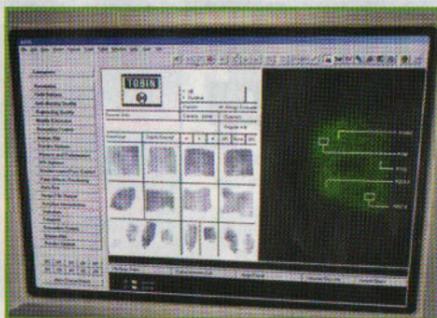
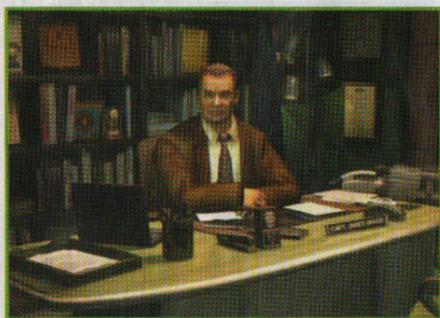
FlatOutEmpire
 Halo 2Microsoft



Prince of Persia: Spirito
 GuerrieroUbisoft

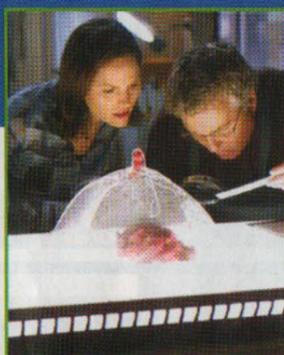


Pro Evolution
 Soccer 4Konami



CSI ARRIVA SU XBOX PREPARATEVI A ENTRARE NELLA SCIENTIFICA DI CASA MICROSOFT

■ Crime Scene Investigation è prima di tutto una delle serie di maggior successo delle ultime stagioni televisive di tutto il mondo. Le avventure dei poliziotti della scientifica di Las Vegas incollano da anni milioni di telespettatori davanti allo schermo, ma da un po' di tempo anche il mondo dei videogame ha rivolto il suo avido sguardo verso questa prolifica serie, che ha anche generato uno spin-off ambientato a Miami. Su PC sono già 2 i giochi usciti, ma ora CSI arriva anche su Xbox. Entrambe le avventure grafiche appena citate (intitolate CSI e CSI: Dark Motives) verranno infatti racchiuse in una raccolta che uscirà negli USA a novembre a prezzo ridotto. Ancora nessuna conferma di uno sbarco nel Vecchio Continente, ma attendiamo fiduciosi.



GIÀ IN VISTA BURNOUT 4? EA E CRITERION NON PERDONO TEMPO

EA E CRITERION NON PERDONO TEMPO



■ Voi sempre più insistenti vogliono la presentazione imminente di Burnout 4. Ormai le software house ci hanno abituato a seguiti sempre più ravvicinati (vedi il caso di Prince of Persia 2 da Ubisoft e le ormai tradizionali uscite annuali di Fifa, Pro Evolution Soccer e soci), ma questa sembra addirittura esagerata.



Beh, trattandosi del gioco di corse arcade più veloce di sempre non c'è da stupirsi che i suoi successori tentino di sorpassarlo a doppia velocità... anche se dubitiamo che vengano resi disponibili screen, filmati o altro materiale prima di maggio, data fatidica in cui si rinnova l'appuntamento con l'E3.

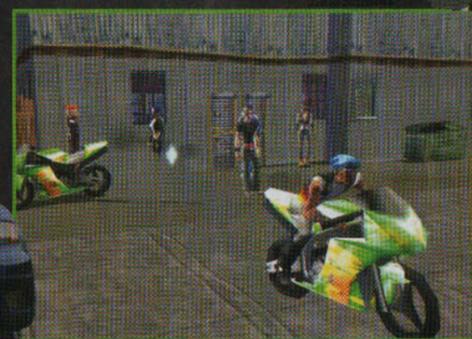


GLI URBZ SBARCANO SU ITUNES

ELECTRONIC ARTS SIGLA
UN'ALTRA PARTNERSHIP DI
PRESTIGIO



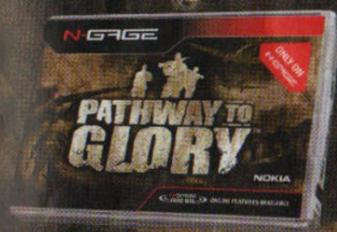
■ Sapevate già che i Black Eyed Peas canteranno nove dei loro nuovi brani nella colonna sonora di The Urbz: Sims in the City? E sapevate che li canteranno in Simlish, lo strambo linguaggio inventato dalla Maxis per far parlare i loro personaggi virtuali? Forse però quello che non sapete è che la Electronic Arts ha annunciato che le prime 700.000 copie del gioco conterranno una speciale iTunes Card, che consentirà di scaricare le canzoni dei Black Eyed Peas dal popolare servizio di "download musicale a pagamento" della Apple... completamente gratis! I pezzi disponibili saranno 4: uno totalmente inedito, una nuova canzone in Simlish per il gioco e due versioni (una delle quali proprio nel linguaggio dei Sims) di Let's Get it Started.



SOLO SU
N-GAGE

Stai combattendo la Seconda Guerra Mondiale.
Cadi vittima di un'imboscata. Cosa fai:

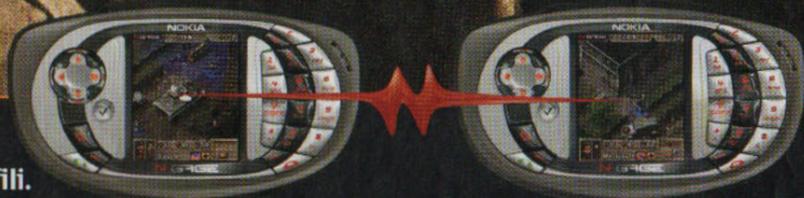
- A. Mantieni la posizione?
- B. Ti tiri indietro?
- C. Inviti gli amici al bar?



Recluta i tuoi amici per Pathway to Glory.
Il gioco di guerra online in modalità multiplayer senza fili.

Con Pathway to Glory unisci le forze con i tuoi amici per sfidare i tuoi avversari in giro per il mondo. Sei al comando di un gruppo internazionale di soldati ben addestrati della Seconda Guerra Mondiale, contro di te i nemici di N-Gage Arena. Pathway to Glory. Il gioco di guerra multiplayer on line senza fili per le nuove console tascabili N-Gage QD e N-Gage.

pathwaytoglory.com



N-GAGE
NOKIA

anyone
anywhere

Pubblicato da
NOKIA



INFO

PRODOTTO.....MIDWAY
SVILUPPO.....EPIC GAMES
GIOCATORI.....1-8
DATA D'USCITA.....FEBBRAIO 2005



Unreal Championship 2: The Liandri Conflict

DAL PASSATO, PER CONQUISTARE IL FUTURO...

LA MODA DEL FUTURO: Ogni piccolo dettaglio è stato curato, sia per la ricostruzione degli ambienti che per le armature. Davvero spettacolare!



TUTTO SOTTO CONTROLLO: Tramite la pressione dei tasti Bianco e Nero potremo controllare la classifica e passare da una visuale all'altra.

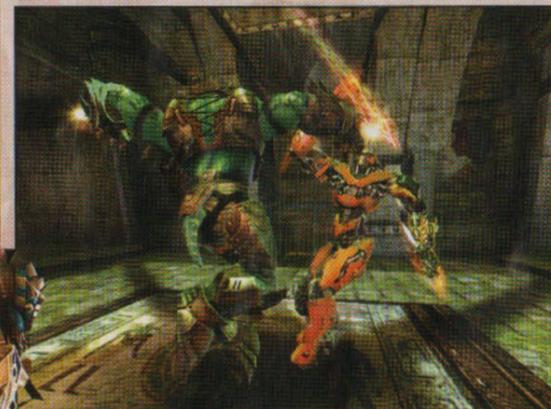
C era una volta un tempo in cui determinati titoli erano esclusivamente pensati e prodotti per una specifica categoria di macchine. Poi, venne il momento delle conversioni e degli adattamenti su console di giochi dal sistema di controllo partorito per sfruttare il binomio tastiera/mouse e che spesso vedeva inesorabilmente fallire la prova "controller".

Ma forse, a volte, si sottovaluta il fattore sfida, la voglia di un team di sviluppo storico di sorprendere e accattivare ancora una volta il proprio pubblico. Questo press tour a Madrid ci ha dato la possibilità di toccare con mano qualcosa che forse nemmeno ci aspettavamo: l'amore per i videogiochi. Già, stavolta l'Unreal in uscita il prossimo anno per Xbox non sarà la solita trasposizione di un episodio PC, ma un prodotto strutturato per sorprendere e appassionare tutti gli utenti Microsoft. Una volta entrati all'interno di una delle arene disponibili (ne abbiamo provate 3, ma nella versione finale ce ne saranno addirittura 40!), si avverte immediatamente quel feeling console-oriented di cui i responsabili della Epic Games avevano parlato al momento dell'annuncio. Una cosa è certa: il nuovo Unreal richiede grande velocità ed è talmente frenetico che alla fine abbiamo preferito giocarlo in terza persona, piuttosto che in soggettiva. Questo ci ha consentito di tenere sotto controllo la situazione con più facilità, muovendoci con più disinvoltura anche negli scontri corpo a corpo. L'arsenale a nostra disposizione, infatti, è limitato alle sole due armi (una primaria, l'altra secondaria) con cui dobbiamo equipaggiarci prima di entrare in azione: nessun tipo di arma aggiuntiva da poter recuperare durante i combattimenti, nessun power-up, ma al massimo qualche caricatore per aumentare la propria scorta di proiettili. Capiterà, quindi, di trovarsi



L'EVOLUZIONE DELLA SPECIE QUESTIONE DI PUNTI DI VISTA...

La serie Unreal nasce come classico sparattutto in soggettiva, ma negli anni ha subito un'autentica evoluzione. In questo ultimo capitolo, studiato esclusivamente per Xbox, una delle novità più interessanti è rappresentata dalla possibilità di cambiare la visuale di gioco in qualsiasi momento. Quella in terza persona contribuisce a rendere altamente spettacolare ogni singolo istante di gioco e risulta particolarmente funzionale negli scontri corpo a corpo.



ROUND ONE! FIGHT! Che Unreal si sia trasformato semplicemente in un classico picchiaduro? Tranquilli, ragazzi. Questa è solo una piccola cosa, rispetto a tutto quello che potrete fare.



LOTTA ARMATA: Eccoci armati fino ai denti, contro un'affascinante fanciulla apparentemente munita di due spade laser. Diffidate dell'aspetto e soprattutto delle donne...



FATE LA VOSTRA SCELTA VECCHI E NUOVI

Unreal Championship 2: The Liandri Conflict ci metterà a disposizione un cast di ben 14 personaggi diversi, tra vecchie conoscenze e nuove entrate. Durante l'hands-on madrilenò, abbiamo potuto ammirare diversi personaggi, constatando che quelli femminili sono nettamente più veloci e molto abili nel salto (abbiamo provato delle piroette a ripetizione e sembrava che volassimo!), mentre quelli fisicamente mastodontici sono naturalmente più lenti nei movimenti, ma micidiali negli scontri corpo a corpo. Il buon Anubis, almeno per il momento, sembra essere il personaggio più equilibrato.



SEXY SILHOUETTE: La cura per i modelli dei personaggi è veramente da elogiare, soprattutto per quanto riguarda le presenze femminili.



SLOW MOTION: Controllando un personaggio di queste dimensioni non è facile muoversi con rapidità, anche se avrete maggiore resistenza e soprattutto potrete letteralmente schiacciare i vostri avversari.

ogni singolo appartenente al cast di Unreal è "realmente" e ottimamente caratterizzato. Dal punto di vista del gameplay, tutto è maledettamente difficile, ma è un livello di sfida elevato che non si trasforma mai in frustrazione. Il sistema di controllo richiede, infatti, un paio di partite per essere completamente digerito, ma alla fine dà le sue soddisfazioni. Le arene mostrate, pur non avendo dimensioni ragguardevoli, ci sono sembrate strutturalmente piuttosto varie. Questo ci ha dato la possibilità di affrontare i vari scontri in maniera differente, con tutta quella sensazione di libertà che pochi giochi riescono a regalarci. Il tutto si sposa alla perfezione con le abilità fisiche di determinati personaggi. Volete un esempio? Ci è capitato di duellare in uno stage, muovendoci esclusivamente a terra.

apparentemente indifesi, costretti a ingaggiare degli "uno contro uno" a mani nude, degni del migliore dei picchiaduro. Naturalmente, soprattutto in questi casi, entreranno in gioco le specifiche caratteristiche dei personaggi. Non si tratta, infatti, di differenze di facciata, ma

**"LE ARENE MOSTRATE, PUR NON AVENDO
DIMENSIONI RAGGUARDEVOLI, CI SONO SEMBRATE
STRUTTURALMENTE PIUTTOSTO VARIE"**



IN & OUT: La visuale in prima persona è forse più appagante e coinvolgente, ma dal punto di vista del gameplay quella in terza è senz'altro più funzionale.

CONTRATTACCHI UN COLPO CON RICEVUTA DI RITORNO

Nel nuovo Unreal ci sarà la possibilità di utilizzare un potere con cui rimandare al mittente i rispettivi attacchi. Questa innovativa tecnica di difesa non agirà automaticamente, ma richiederà una buona dose di tempismo. Con la giusta pratica riuscirete a trasformare ogni offensiva nemica in un micidiale contrattacco.



A ME GLI OCCHI: Una sorta di potere Jedi ci permetterà di respingere anche missili di proporzioni gigantesche.



BOMBA A MANO: Quell'ordigno futuristico non è molto rassicurante. Ci vogliono grandi riflessi per riuscire a evitarne le conseguenze.

Poi, presa confidenza col pad, abbiamo ripetuto il combattimento nella stessa arena, ma restando completamente in aria e sfruttando la tecnica di "rimbalzo" da una parete all'altra, in pieno stile Ninja Gaiden. Molto convincente anche il sistema di lock, che può essere azionato premendo la levetta analogica di destra e che permette di non perdere mai di vista il proprio obiettivo. Il tutto è veramente esaltante, se pensate che anche tecnicamente The Liandri Conflict è qualcosa di eccezionale. Il motore grafico ha retto senza difficoltà le nostre scombinde, mostrando qualche piccola incertezza soltanto al momento dell'entrata in gioco di un nuovo sfidante, ed è sembrato già in una fase

parecchio avanzata nonostante l'uscita prevista per il prossimo febbraio. A questo punto vi starete giustamente chiedendo: ma girerà davvero tutto alla grande anche nella versione finale? Certamente quello che abbiamo potuto vedere e provare durante la presentazione della modalità multiplayer rappresenta una forte componente del nuovo Unreal, ma solo una piccola parte. Resta da osservare come l'engine si comporterà in ambienti di gioco nettamente più grandi e soprattutto siamo curiosi di testare anche la modalità in singolo, fino a questo

momento rimasta avvolta da un fitto alone di mistero. L'uscita di Halo 2 è ormai prossima, ma viste le premesse, i primi mesi del nuovo anno si preannunciano piuttosto caldi e la palma per il miglior first person shooter non sembra essere poi così scontata...



DISSOLVENZA: Nel momento in cui userete uno dei vostri poteri speciali, gli effetti speciali su schermo daranno quel tocco di classe in più.



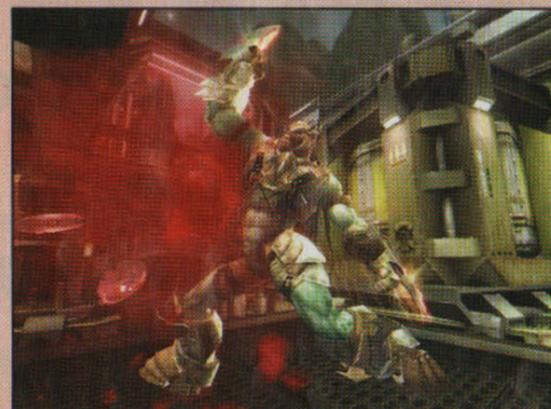
UNREAL LIVE

È SOLO UNA QUESTIONE DI CONNESSIONE...

Al di là di una promettente modalità in single player (ancora tenuta ben nascosta dagli uffici Midway), The Liandri Conflict sarà senz'altro un gioco destinato in gran parte a chi ama gli FPS online, come da tradizione. Preparatevi ad affrontare i classici Capture the Flag a squadre o a sopravvivere in spietati Death Match.



HELP ME! Nel gioco di squadra conta arrivare sul luogo giusto al momento giusto. In questo caso, siamo arrivati appena in tempo...



PARENTAL ADVISORY: Nel nuovo Unreal ci sarà spazio anche per scene piuttosto violente. Dopo aver effettuato una combo devastante, vedrete lo scenario tingersi di rosso.

SPECIAL FEATURES

COMBATTERE PER SOPRAVVIVERE

Uno dei punti di forza di Unreal Championship 2 sembra essere l'ottima caratterizzazione dei personaggi. Ognuno di essi è dotato di sei abilità, che possono essere utilizzate premendo X. Alcuni di questi poteri sono comuni a tutti, altri invece sono specifici e caratteristici di un particolare tipo di combattente: potrete aumentare la velocità di corsa o la vostra capacità di salto, senza contare la possibilità di accecare il vostro avversario o di portarlo con voi nell'aldilà...



BANZAI! Uno dei poteri a disposizione di tutto il cast di personaggi è l'autodistruzione. Da usare con cautela...



QUESTIONE DI LEGGEREZZA: Le donne sono particolarmente abili nelle acrobazie e camminare sulle pareti sembra davvero una cosa da nulla...



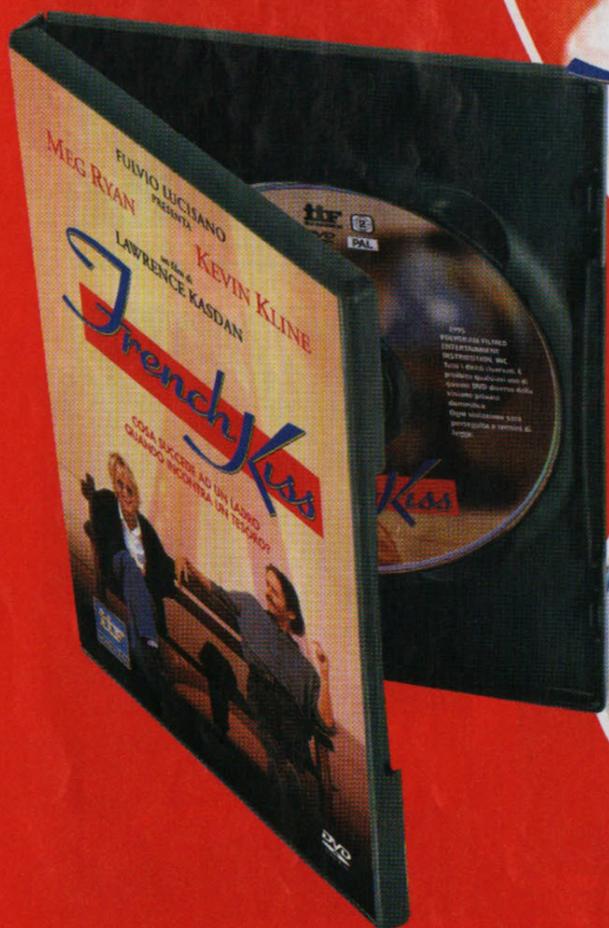
Non perdetevi il numero 37 di



In allegato il film in DVD

French Kiss

Cosa succede a un ladro quando
incontra un tesoro?



IN EDICOLA A € 9,90

Scopri tutto il mondo Play Press Publishing visitando il sito www.playpress.com



SCOPRIAMO INSIEME COSA COMPRARE E DA COSA SCAPPARE

LIETO FINE... O QUASI

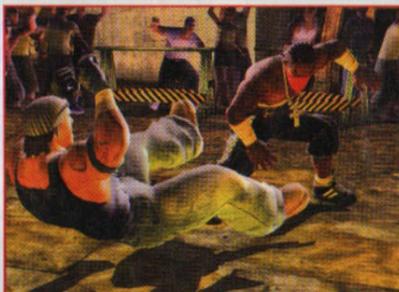
La Microsoft ha appena finito di raccontarci una favola, e noi piccoli bambini mai sazi di epiche avventure non vediamo l'ora che cominci un nuovo capitolo! Fable è arrivato e girando pagina scoprirete tutte le nostre impressioni su questo attesissimo titolo, lungo una recensione che occupa ben cinque pagine. Il minimo indispensabile per analizzare un prodotto ambizioso e innovativo. Un piccolo capolavoro, che ha però il difetto di lasciare il giocatore proprio nel momento in cui le cose cominciano a ingrare sul serio. La Lionhead ha segnato una strada, che siamo sicuri in molti cercheranno di percorrere. Ma il primo è stato Fable, e il risultato è uno dei motivi più validi per preferire l'Xbox a quell'altra scatola blu che trovate sullo scaffale dei negozi. Un gioco unico, anche se non perfetto.

Ma Fable non è il solo: questo mese sono diversi i modi in cui potrete spendere i vostri sudati risparmi. Dal terrificante Silent Hill 4 al folle THUG 2, dal sorprendente Mortal Kombat Deception al velocissimo FlatOut, ce n'è davvero per tutti i gusti...



REVIEWS

- FABLE20
- MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR26
- FLATOUT28
- TONY HAWK'S UNDERGROUND 2: WORLD DESTRUCTION TOUR30
- KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS34
- SILENT HILL 4: THE ROOM36
- DEF JAM: FIGHT FOR NY38
- MORTAL KOMBAT: DECEPTION40
- FIFA FOOTBALL 200542
- X-MEN LEGENDS44
- LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE46



REVIEWS SYBERIA

LA MORTE DI ANNA VOYALBERG SARÀ PIANTA DA SOLI AUTOMI...

FEATURES

DID YOU KNOW?

VERDETTO

VOTO FINALE 7.5

SYBERIA

TAI SPONDI SONO REALIZZATI IN UNA SQUISITA GRAFICA INMEMORABILE E I PERSONAGGI SONO COMPLETAMENTE POLIDONALI

FAITTORE AMERIZIONE

UN'AVVENTURA CHE CONTI...

VERDETTO

VOTO FINALE 7.5

VERDETTO FINALE

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

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

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

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

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

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

VERDETTO	SYBERIA
Grafica	8.0
Sonoro	8.5
Giocabilità	7.5
Longevità	7.5

PIÙ

- Grande atmosfera
- Graficamente ispirato
- Sonoro e doppiaggio perfetti

MENO

- Molto facile
- Lineare
- Interfaccia scomoda

VOTO FINALE 7.5

Un'avventura grafica decisamente interessante, ben realizzata e dotata di un'ottima grafica e un ottimo sonoro. Da migliorare la giocabilità e l'interfaccia.

COLONNA LATERALE

Ogni recensione sarà introdotta da questa lunga colonna fitta di testo e informazioni. Il suo scopo è quello di munirvi di tutti i dati necessari per comprendere al meglio il gioco di volta in volta preso in esame, senza per forza leggerne la recensione. Conoscerete i cinque punti che secondo la software house sviluppatrice lo descrivono al meglio, le date di uscita e alcune curiosità. Scoprirete, inoltre, se è doppiato in italiano, e tanto altro ancora...

XFACTOR

Ogni gioco è contraddistinto da una caratteristica unica, che lo rende, nel bene o nel male, speciale. Questo aspetto verrà di volta in volta evidenziato all'interno di questo box.

FABLE

▶ UNA FAVOLA SENZA LIETO FINE?

FABLE
WWW.FABLE.COM

USCITE		DISPONIBILE
		TBA
		DISPONIBILE

PRODOTTO MICROSOFT
SVILUPPO BIG BLUE BOX
GIOCATORI 1
GENERE ACTION/RPG
XBOX LIVE SI
LINGUA ITALIANO
SOTTOTITOLI ITALIANO



FEATURES

- Migliaia di combinazioni da provare
- Decine di armi differenti
- Chi più ne ha più ne metta

DID YOU KNOW?

▶ Sul forum ufficiale di Fable un utente ha organizzato un "fake" assolutamente fantastico. Con il nick "The Better Bard" ha diffuso (ingorosamente in rima bacciata) una serie di indizi e suggerimenti per sbloccare segreti ormai mitologici come il Dragon Cliff o il fantomatico Fable 1.5 scaricabile da Internet. A questo indirizzo <http://www.oneof.us/oneof.us/blog/2004/09/better-bard.html> potrete trovare tutte le "poesie" di The Better Bard.





Quanto abbiamo atteso questo momento? Quante pagine abbiamo riempito fantasticando sulle meraviglie promesseci dal team Big Blue Box, seguendo con voi il travagliato sviluppo del titolo nato come Project Ego e tramutatosi in Fable? Forse troppe, spinti dall'inarrestabile lingua di un Peter Molyneux sognatore e sempre qualche anno avanti rispetto alla tecnologia attuale, ma sicuramente non abbastanza rispetto al sogno finalmente divenuto realtà. Ed è per questo che, ancora una volta, calcheremo il suolo di Albion per raccontarvi le gesta di un vero eroe...

Molti di voi staranno leggendo avidamente questa recensione, probabilmente delusi dal voto già sbirciato in fondo a queste sei pagine, ma ancora speranzosi di trovare almeno un barlume del sogno atteso con trepidazione per ben quattro anni. Prima di lanciarsi nell'analisi approfondita dell'ultima fatica di Molyneux, frutto di più di 40 ore di gioco con la versione inglese del titolo in cui abbiamo percorso sia il sentiero della luce



che quello dell'ombra più nera, vogliamo rassicurarvi. Fable è un signor gioco, di quelli che conquistano il giocatore trascinandolo in un mondo a parte e permettendogli di immedesimarsi nel personaggio da lui stesso educato e cresciuto, dove ogni decisione contribuisce a plasmare un aspetto estetico o un lato del carattere. Sfortunatamente, tuttavia, alcuni elementi non proprio brillanti e una certa aria di "incompiutezza" ci hanno impedito di elogiare in tutto e per tutto il lavoro del team di sviluppo, spingendoci a optare per un voto comunque elevato, ma che di certo non andrà giù ai sostenitori più accaniti del progetto. Ma andiamo per gradi e cerchiamo di descrivere i vari elementi che rendono questo titolo così "magico" e "incompleto". Come ormai saprete, la trama di Fable ruota attorno alla vita di un bambino che, dopo aver perso l'intera fami-



NIENTE DISTINZIONI: In Fable è perfino possibile portare avanti amori omosessuali. Quando il nostro eroe raggiungerà un livello davvero elevato di popolarità, tutti cadranno ai suoi piedi!

glia in tenera età, viene cresciuto dai membri della gilda degli eroi. Nel corso della sua adolescenza il giovane riceve l'addestramento completo per poter affrontare a viso aperto ogni genere di situazione, grazie all'uso delle armi o della magia. Le prime fasi di gioco, che raccolgono un utile e poco invasivo tutorial, ci permettono di prendere confidenza con l'ottimo sistema di combattimento e con l'intuitivo utilizzo delle magie, oltre a vederci impegnati nei primi timidi rapporti sociali che occupa-



LEGGENDE E MISTERI

TESORI NASCOSTI... FIN TROPPO BENE!

Il mondo di Albion è letteralmente pieno di segreti da scoprire, tanto che perfino gli esploratori più attenti avranno difficoltà a trovarli tutti. Se alcuni elementi, come le porte demoniache, appaiono fin troppo evidenti e richiedono solo la risoluzione di alcuni enigmi, altri necessitano di una ricerca attenta e metodica, dove ogni indizio deve essere studiato e collegato ai successivi. Buona ricerca!



Le porte demoniache offrono una gran quantità di enigmi differenti, alcuni dei quali costringono perfino a modificare l'aspetto, la corporatura o l'allineamento del nostro personaggio... ma solo se si vuole ottenere ciò che nascondono, ovviamente!



Una delle quest più vaste del gioco riguarda la ricerca di un leggendario tesoro, effettuabile collezionando 5 indizi sparsi per il mondo. Naturalmente dovrete scoprire dove scavare!



Più alto sarà il moltiplicatore, più punti esperienza riceveremo una volta abbattuto il nostro avversario! La cosa interessante è che il moltiplicatore funziona per tutto, anche per le pozioni che donano punti esperienza specifici per uno dei parametri del personaggio.

PER GLI EROI È TUTTO PIÙ SEMPLICE...

...E ANCHE PER I GIOCATORI

Uno dei difetti più evidenti di Fable è la sua eccessiva semplicità. La quantità di pozioni energetiche e di fiabe della resurrezione che il gioco elargisce, infatti, è così generosa da rendere praticamente impossibile la morte del personaggio. Grazie a tale elemento, tuttavia, è possibile scegliere armi e armature non in base alla loro potenza, ma al loro fattore estetico, permettendo di personalizzare il personaggio senza temere, per questo, di vederlo morire durante uno scontro.



I combattimenti con l'arco sono fra i più semplici in assoluto, soprattutto imparando ad affiancare le frecce con la magia giusta!



Le pozioni di cura potranno essere trovate praticamente ovunque. Nei barili distrutti, nelle tasche dei nemici abbattuti, in casa delle persone comuni e così via.



Conducendo l'avventura da mago puro, i primi combattimenti saranno decisamente più difficili. Potenziando gli incantesimi, tuttavia, le cose cambieranno radicalmente!



ranno, di fatto, gran parte della nostra vita da eroe. Fin dalle prime fasi di gioco è impossibile non rimanere affascinati dalle splendide ambientazioni, frutto di un lavoro di design raffinato e perfezionato in quattro lunghi anni di sviluppo. La cittadina dove ci viene permesso di scorrazzare ospita abitanti di ogni genere, impegnati a vivere una vita fatta di lavoro, pettegolezzi, intrighi amorosi e perfino di dispute fra bambini e spaconi, alle quali è possibile partecipare influenzando, fin da subito, il futuro del nostro personaggio. Ogni decisione presa all'interno del gioco, infatti, ha un peso sulla crescita del protagonista e sul modo in cui questi viene percepito dalle



STRADE SEGRETE: Alcune delle ambientazioni verranno sbloccate solo dopo particolari eventi. Giocando il gioco in modo superficiale si rischia di non vederle nemmeno!

persone che lo circondano. Una volta completato il tutorial (operazione che potrebbe richiedere anche tre o quattro ore, se eseguita con calma e lasciando il giusto spazio alla curiosità e all'esplorazione), il vero cuore del gioco viene finalmente esposto, mostrando tutte le sue debolezze e, al tempo stesso, immergendo il giocatore in un mondo fatto di ambientazioni uniche, ricche di dettagli e capaci di mozzare il fiato per la loro bellezza. Nonostante il motore grafico presenti più di un problema, a partire dai frequenti cali nel framerate, fino ad arrivare al mancato caricamento di alcune texture in un paio di ambientazioni (incertezza che si manifesta esclusivamente piombando a tutta velocità in alcune zone, mentre la console è ancora impegnata a generare l'ambiente), la bellezza e la varietà dei luoghi esplorati lascia senza fiato, incoraggiando l'esplorazione e stuzzicando lo spirito d'osservazione del giocatore. Sfortunatamente, tuttavia, la scelta dei programmatori di circoscrivere le zone esplorabili e di limitare la libertà di movimento del giocatore rende una simile cura nei particolari una vera tortura, visto che in più di un'occasione ci siamo trovati a desiderare di liberarci dai vin-

L'interfaccia di gioco è semplice e intuitiva. Tenendo premuto il grilletto destro potremo utilizzare le magie associate ai rispettivi pulsanti del pad, come mostrato dalla grafica su schermo. Naturalmente potremo creare diverse combinazioni da sfruttare a seconda dell'occasione!

PICCOLI COMMERCianti CRESCONO

IL MERCATO DOMANDA/OFFERTA

Ad arricchire ulteriormente l'esperienza di Fable interviene un elemento capace di donare grande profondità e di rappresentare un'ottima "carriera alternativa". Il sistema economico di Albion è stato studiato in modo da dotare ogni ambientazione di determinate risorse, per creare un mercato con prezzi dinamici modificati in base alla richiesta e alla disponibilità. Basandoci su queste premesse potremo perfino pensare di metter su un'azienda di commercio, cercando di acquistare a prezzi convenienti per poi vendere dove c'è maggior richiesta, tentando di non affossare il mercato e di tenere sempre sotto controllo le variazioni dei prezzi. Anche la vita del mercante potrebbe offrire grandi soddisfazioni!



Acquistando un oggetto è necessario tener conto della quantità di colli a disposizione del mercante e della data della consegna successiva.



Se il costo dell'oggetto è segnato in verde vuol dire che lo scambio è vantaggioso per noi. In caso contrario faremo meglio a rivolgerci a un altro negozio.



SCENE DA UN MATRIMONIO

AMORE O INTERESSI?

La vita dell'eroe può essere veramente stressante, sempre in viaggio da una città all'altra per aiutare il prossimo (o per compiere nuovi crimini), mettendo costantemente a repentaglio la propria vita. Nonostante questo, l'idea del matrimonio potrebbe rivelarsi perfetta per ritrovare un po' di pace o, all'occorrenza, per mettere da parte un po' di soldi e ottenere utili regali. E se la cosa dovesse mettersi male... c'è sempre il divorzio!



Per prima cosa è necessario guadagnare un minimo di fama per ottenere l'espressione del corteggiamento. Ora cercate una donna e ammalatela mischiando varie espressioni accattivanti.



Se giocherete bene le vostre carte, una o più ragazze si innamoreranno di voi, circondandosi di un alone verde. Ora tutto quello che dovete fare è procurarvi un anello di fidanzamento (acquistandolo legalmente o rubandolo dal negozio).



Il terzo passo, probabilmente il più difficile per i personaggi a corto di denaro, è l'acquisto di una casa in cui accogliere la sposa e in cui tornare per godere dei vantaggi della vita coniugale.



Una volta sposati potrete godere di diversi vantaggi, a partire dai regali che vostra moglie vi farà occasionalmente, fino ad arrivare a una soddisfacente vita sessuale... censurata, ovviamente!

FABLE TROPHY

GUARDA UN PO' COS'HO?

Una volta portate a termine le imprese più pericolose, verremo ricompensati con dei trofei utili per aumentare la nostra popolarità. Per far questo basta selezionare il trofeo dall'inventario, utilizzarlo e, entro un tempo limite, mostrarlo al maggior numero possibile di persone. Se riusciremo a superare il record di testimoni precedentemente fissato, vedremo la nostra fama aumentare ulteriormente.



Selezionando un trofeo ci viene mostrato il numero di testimoni presenti nella zona e l'eventuale possibilità di stabilire un record e guadagnare ulteriore fama.



Le persone col punto interrogativo sulla testa aspettano solo di vedere il nostro trofeo. Per ogni testimone aggiuntivo ci viene dato più tempo per mettere in mostra i nostri cimeli.



colti imposti per guardare dietro l'albero sullo sfondo o per esaminare da vicino questo o quel dettaglio. La presenza di sentieri ben delineati, inoltre, alla lunga è in grado di mutilare il fascino dei viaggi, intaccando uno degli elementi meglio riusciti dell'intero gioco. Al di là di questi fattori, tuttavia, il comparto tecnico si difende piuttosto bene, soprattutto grazie agli splendidi colori e a una gestione delle luci capace di generare un gradevole effetto "fiabesco", dove l'alternarsi del giorno e della notte accompagna le azioni abitudinarie dell'intera popolazione. Ma, fondamentalmente, cos'è Fable? La risposta non è così facile come sembra, vista l'enorme importanza dei combattimenti ai fini del gioco vero e proprio, la presenza di tutta una serie di segreti, la possibilità di interagire col prossimo e di caratterizzare profondamente il pro-



SICURO E PRECISO: L'arco permette perfino di controllare direttamente la mira dalla visuale in soggettiva.



CONTROSENSI: Una posa tanto cattiva non si abbina molto all'aureola che levita serena sulla nostra testa pelata!

tagonista, oltre all'introduzione di un buon numero di indovinelli ed enigmi da risolvere. Se a questo aggiungiamo la presenza di un'economia dinamica e la grande cura nella realizzazione dell'Intelligenza Artificiale di chi ci circonda, ecco che l'etichetta di action/GdR appare un po' stretta per il progetto Big Blue Box. Fable è un'esperienza che può essere vissuta a più livelli, a seconda della mentalità del giocatore e del suo modo di affrontare le cose. Se siete dei combattenti frenetici che non vogliono fare altro che abbattere il maggior numero possibile

FACTOR

TO BE CONTINUED...

Nonostante l'indiscutibile qualità, il gioco lascia l'amaro in bocca per la sua evidente "incompletezza", provata dai numerosi indizi sparsi per la terra di Albion.



IL SOGNO DI MOLYNEUX...

...E LA DURA REALTÀ

Nonostante l'intera recensione di Fable sia stata basata sul gioco finale, senza tener conto degli annunci rilasciati durante lo sviluppo, vale la pena ricordare alcuni degli elementi che più ci hanno fatto sognare in questi quattro anni. Sperando, ovviamente, che il team Big Blue Box conservi tutto gelosamente per i prossimi capitoli della saga, ovviamente!



Uno dei rimpianti più grandi è sicuramente la minor libertà di movimento. Il mondo di Albion è così bello che viene voglia di esplorarlo da cima a fondo...



Nelle immagini più vecchie il protagonista poteva sedersi sulle radici di un albero per riposarsi durante un viaggio. Un elemento puramente coreografico... ma affascinante!



Il sistema di combattimento del gioco finale è sicuramente ottimo, ma la testata mostrata in questa foto avrebbe offerto un'ulteriore sfumatura per i personaggi più rozzi!



Quest'illustrazione lasciava intuire gli effetti che un costume e un'arma malvagi avrebbero dovuto avere sull'aspetto del personaggio. Spettacolare ma... tagliato.



di nemici, completando una quest dietro l'altra, la vostra avventura si esaurirà in poco meno di dieci ore, lasciandovi con un palmo di naso e precludendovi gran parte dei segreti nascosti con cura dai programmatori. Se, al contrario, lascerete da parte le missioni principali per dedicarvi a quelle secondarie o, meglio ancora, al puro e semplice vagabondaggio per le lande di Albion, non solo raddopierete la longevità, ma rimarrete spiazzati dall'enorme quantità di sorprese e scoperte che ogni sessione di gioco sarà

in grado di regalarvi. Giocando in questo modo potrete scoprire l'emozione del matrimonio (e della prima notte di nozze, ovviamente!), il brivido del tradimento e della poligamia, le soddisfazioni offerte dalla popolarità, la sensazione di onnipotenza che si prova vedendo la gente tremare al vostro cospetto e fuggire terrorizzata per un vostro gesto. Potrete sacrificare innocenti, scortare mercanti indifesi, trasformarvi in topi d'appartamento, tornare a casa e vedere vostra moglie preparare il letto, giocare d'azzardo, brindare alla locanda al suono di una ballata composta sulle vostre gesta, sterminare villaggi e città o diventare i proprietari di un enorme castello. Fable è in grado di offrirvi tutto questo, ma dovete tenere ben presente che non farà nulla per darvelo senza che voi gli dedichiate del tempo. Questa atipica favola, inoltre, vanta il comparto sonoro più bello mai apparso su Xbox, grazie a delle musiche eccezionali, capaci da sole di spingervi a visitarne più frequentemente un luogo solo per ascoltarne il tema di sottofondo, e a degli effetti a dir poco reali. Il rumore dei passi

sulla neve, gli uccelli che cinguettano nei boschi, il canto del gallo al sorgere del sole, il vociare della folla nelle città più popolate, il fragore delle armi durante i combattimenti sono solo alcuni dei suoni che rendono l'esperienza di Fable ancora più gratificante. Sfortunatamente, tuttavia, esplorando a fondo il gioco è impossibile non notare la presenza di numerosi indizi che provano la gran quantità di tagli effettuata dai programmatori, che coinvolgono intere ambientazioni, creature ed enigmi, lasciando l'amaro in bocca e provocando una cocente delusione. Per analizzare approfonditamente altri elementi del gioco vi rimandiamo ai numerosi box sparsi in queste pagine, lasciandovi con un'unica riflessione. Pur non essendo ciò che la fantasia di Molyneux aveva immaginato, Fable rappresenta un ottimo punto di partenza che, con i dovuti accorgimenti, promette di diventare un punto di riferimento per tutti i possessori della console Microsoft. Speriamo solo che per Fable 2 non sia necessario aspettare quattro anni o più...

BOAST YOU UP!

LA MODESTIA, PRIMA DI TUTTO

Prima di ogni missione è possibile decidere di salire su un podio e di vantarsi con la folla sottostante annunciando imprese più o meno impossibili. Potremo vantarci di portare a termine la quest completamente nudi o senza riportare alcuna ferita, oppure annunciare di non risparmiare nessuno dei nostri avversari. Se riusciremo a terminare queste sfide, guadagneremo popolarità e soldi extra



L'operazione per eseguire un annuncio di fronte alla popolazione è piuttosto semplice. Ogni missione può supportare un numero variabile di annunci.



Per lanciare una sfida non è necessario avere un pubblico urlante ai piedi del podio. In quest'occasione avevamo ucciso quasi tutti, ma non abbiamo avuto alcun problema!

VERDETTO

FABLE

Grafica	8.5	██████████
Sonoro	10	██████████
Giocabilità	8.0	██████████
Longevità	7.5	██████████

PIÙ

- ▲ Sonoro indimenticabile
- ▲ Ottimo sistema di combattimento
- ▲ Evoluzione del personaggio impressionante

MENO

- ▼ Palesemente incompleto
- ▼ Qualche problema tecnico
- ▼ Quest principale troppo corta

VOTO FINALE

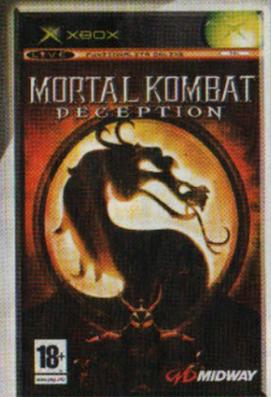
Non sarà Project Ego, ma Fable è un gioco che merita di essere provato. Di certo siamo ancora lontani dal capolavoro assoluto, ma il progetto tanto atteso di Peter Molyneux pone delle solide basi per un roseo futuro.

8.5

It's in us all.



Tutti i marchi sono registrati e riservati



www.leaderspa.it



PlayStation 2

MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR

▶ UNA GUERRA CHE NON PUÒ ESSERE DIMENTICATA...

MEN OF VALOR:
THE VIETNAM WAR
WWW.MENOFVALOR
GAME.COM/US

USCITE
 DISPONIBILE
 TBA
 DISPONIBILE

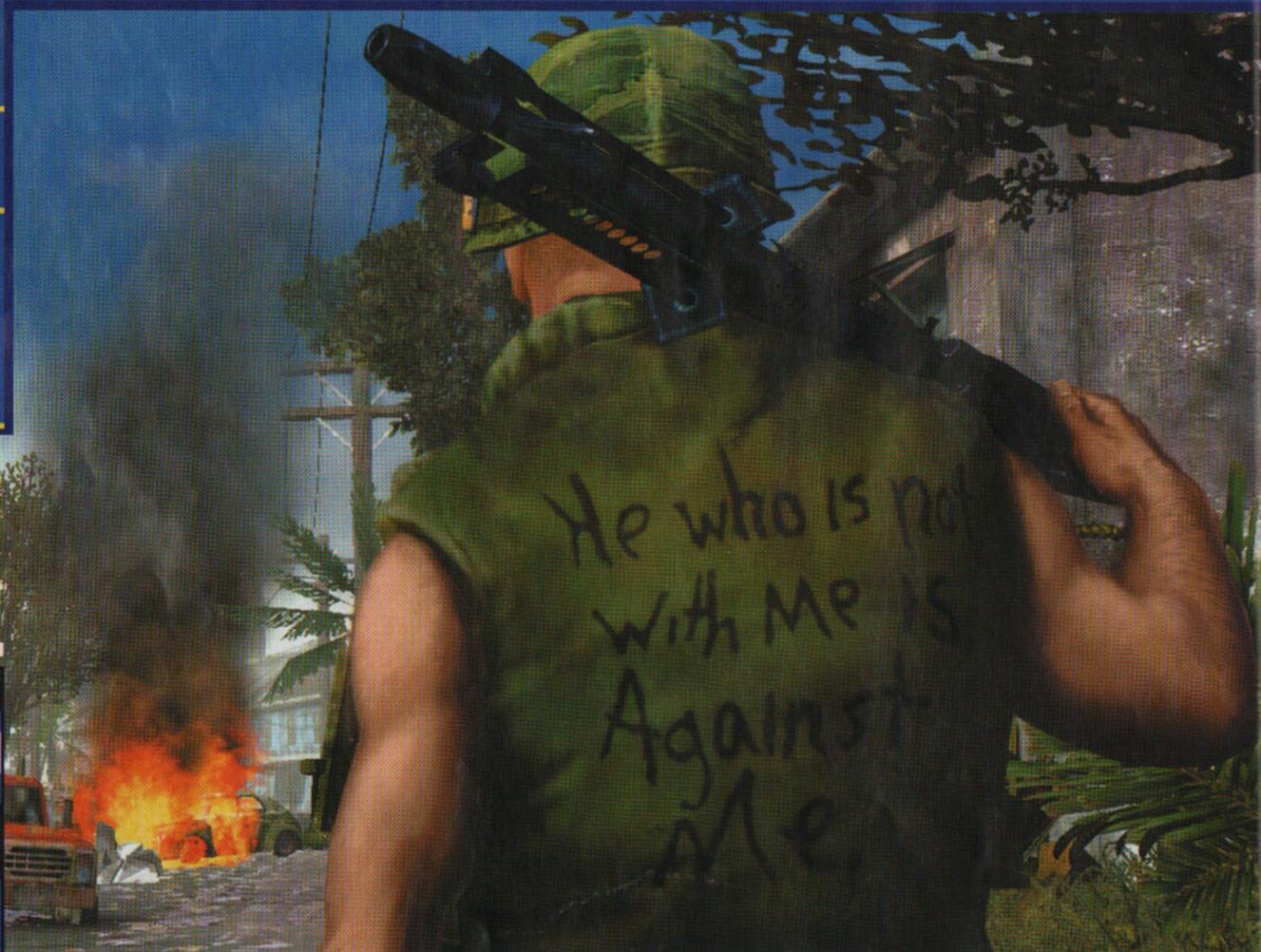
PRODOTTO...
 ...WVENDI UNIVERSAL GAMES
 SVILUPPO... 2015
 GIOCATORI... 1-16 (ONLINE)
 GENERE... FPS
 XBOX LIVE... SI
 LINGUA... INGLESE
 SOTTOTITOLI... ITALIANO

FEATURES

- Trama coinvolgente
- Un buon arsenale a disposizione
- Colonna sonora di Inon Zur

DID YOU KNOW?

▶ 2015 è un team di sviluppo, con sede in Oklahoma, fondato nel 1998 dall'attuale presidente Tom Kudirka. Oltre al pluri-premiato Medal Of Honor: Allied Assault, si occuparono della creazione di Wages of Sin, l'add-on di Sin, ricevendo consensi addirittura superiori al gioco originale. Perché si chiamano 2015? Beh, su questo stiamo ancora indagando...



Il Vietnam. Una delle guerre più controverse dell'epoca moderna, fonte di ispirazione di film, romanzi e numerosi videogiochi (soprattutto negli ultimi tempi). Dopo Conflict: Vietnam e in attesa di Call Of Duty, la guerra su Xbox tra gli FPS

bellici si preannuncia, quindi, piuttosto combattuta. Chi riuscirà a meritare la medaglia al valore?

Sono passati alcuni mesi dalla prima prova di Men Of Valor, che testammo in una versione ancora largamente

incompleta qualche tempo fa in un press tour a Parigi. Il gioco, però, già faceva intravedere spunti interessanti e ce ne tornammo in redazione con la speranza di avere tra le mani, al

momento dell'uscita, un titolo con un certo spessore.

Adesso che il disco è finalmente giunto a destinazione, è arrivato il momento di adden-

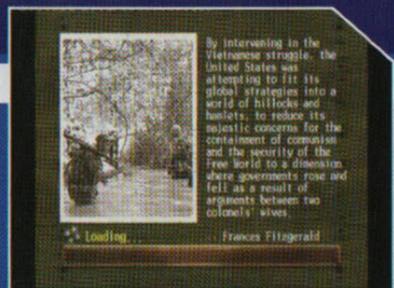
▶ NO JUSTICE, NO PEACE!

PRONTI A RIVIVERE LA STORIA?

Men Of Valor è un titolo dall'aspetto molto cinematografico.

Tra una missione e l'altra assisterete spesso a dei filmati storici rievocativi, molto simili ai classici documentari dell'Istituto Luce.

Molto ricchi di pathos anche i momenti in cui la storia è narrata tramite degli stralci di lettere inviate dai soldati ai propri cari. Tutto davvero molto coinvolgente!



Anche durante i caricamenti, si fa spesso riferimento a episodi che hanno fatto la storia della guerra del Vietnam.

«LA SENSAZIONE DI CLAUSTROFOBIA, CHE SOLO UNA VEGETAZIONE «SINISTRA» COME QUELLA VIETNAMITA PUÒ RIUSCIRE A TRASMETTERE, È RESA ALLA PERFEZIONE»

**MEN OF VALOR:
THE VIETNAM WAR**

FACTOR

LIVE FROM VIETNAM

Uno dei punti di forza di MOV è la cura nei particolari e nella ricostruzione dei singoli momenti che caratterizzano una classica giornata di guerra. Sul campo di battaglia non si può certamente scherzare, ma una volta fatto rientro al quartier generale, c'è pure il tempo per distrarsi: prendete una palla da football e fatevi qualche bel passaggio con i vostri commilitoni.



WAR HAS NEVER BEEN SO MUCH... SERIOUS!

COMPAGNI DI PRIMA LINEA

Tra le modalità di gioco disponibili, oltre alla campagna in singolo, c'è la possibilità di giocare lo Story mode in compagnia di un proprio amico commilitone. Se poi sentiste puzza di esagerato americanismo, il multiplayer vi permette di scegliere se stare dalla classica parte dell'esercito americano oppure di vestire i panni di un temibilissimo vietcong!



Anche nei deathmatch in splitscreen, la strategia avrà la sua importanza per la vostra sopravvivenza.



Naturalmente la possibilità di scegliere da che parte stare comporta l'aver a disposizione un arsenale totalmente differente.



SOTTO PRESSIONE: Per sopravvivere all'inferno vietnamita c'è bisogno anche di un pizzico di strategia.



OCCHIO DI FALCO: In alcune missioni il nostro compito è rimanere appostati e ripulire un'intera zona con un fucile da cecchino.

trarci all'interno dell'umida giungla vietnamita... Fin dall'inizio si capisce che il team di sviluppo ha puntato decisamente sull'atmosfera.

Utilizzando una versione avanzata del motore grafico già adottato

in Unreal, i 2015 sono riusciti a ricreare delle ambientazioni davvero suggestive. La sensazione di claustrofobia, che solo una vegetazione "sinistra" come quella vietnamita può riuscire a trasmettere, è resa alla perfezione: soltanto avanzando con calma e sangue freddo è possibile aggirare gli agguati preparati dagli spietati vietcong, in un ambiente di gioco decisamente vasto.

Questo è uno dei punti di forza di Men Of Valor e lo colloca nettamente al di sopra, per esempio, di Conflict: Vietnam, in cui invece le dimensioni degli scenari erano piuttosto ristrette. Le varie missioni, quindi, possono essere affrontate con percorsi alternativi, anche se un eventuale approccio da "uno contro tutti" non vi porterà molto lontano: rimanere mimetizzati tra l'erba può essere indispensabile per riuscire a sopravvivere. Oltretutto, a seconda dell'evolversi della situazione, il nostro ruolo in battaglia potrebbe cambiare.

Gli ordini dei nostri superiori vanno dall'assalto alle postazioni strategicamente più importanti, a semplici lavori di copertura o infiltrazione. Tecnicamente, Men Of Valor è abbondantemente convincente.

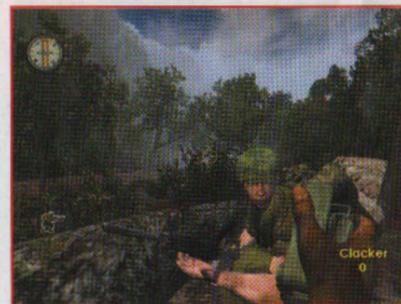
Il motore grafico gestisce il tutto con una certa fluidità, facendo ampiamente il suo dovere, così come è da sottolineare la cura per i modelli dei personaggi e per gli scenari.

Il sistema di controllo è abbastanza funzionale, anche se siete nella schiera delle nuove reclute, mentre l'Intelligenza Artificiale dei soldati nemici in alcuni casi lascia a desiderare: vi potrà capitare di vedere dei soldati vietnamiti reagire inverosimilmente ai vostri proiettili... Ma al di là di qualche piccolo problemino, MOV rimane comunque un buon titolo, dall'impatto cinema-



RIFFLESSI: Il lavoro svolto dai 2015 sugli effetti di luce è veramente degno di nota. Guardate i riflessi sull'acqua di questo fiume...

tografico e ben realizzato. Certo, non che l'ultima fatica firmata 2015 contribuisca in qualche modo a rivoluzionare il genere, ma in fin dei conti MOV è un titolo coinvolgente, che sicuramente non dispiacerà ai patiti degli sparattutto in prima persona e a tutti quelli che aspettavano un gioco di guerra sulla falsariga di Medal Of Honor.



MUOVERSI! MUOVERSI!: Facciamo parte di un gruppo veramente ben affiatato, anche se l'I.A. a volte lascia un po' perplessi...



VERDETTO

MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR

Grafica	7.5	██████████
Sonoro	8.0	██████████
Giocabilità	7.5	██████████
Longevità	7.5	██████████

PIÙ

- Grande atmosfera
- Multiplayer avvincente
- Buona giocabilità

MENO

- Niente di nuovo
- I.A. discontinua
- In singolo può sembrare di "parte"...

VOTO FINALE

Men Of Valor è un buon gioco, coinvolgente, ma poco innovativo. Consigliato soprattutto ai patiti del genere.

7.5

FLATOUT

▶ 3, 2, 1... CHE IL "MASSACRO" ABBIAM INIZIO!

FLATOUT

HTTP://WWW.FLATOUT
GAME.COM

USCITE
 NOVEMBRE 2005
 TBA
 NOVEMBRE 2005

PRODOTTO
 SVILUPPO
 GIOCATORI
 GENERE
 XBOX LIVE
 LINGUA
 SOTTOTITOLI



FEATURES

- 16 auto diverse
- 45 piste
- Mini-giochi fuori di testa

DID YOU KNOW?

▶ Per la produzione della colonna sonora di FlatOut, Empire, in collaborazione con Overlay.com, ha organizzato un concorso musicale a cui hanno partecipato alcune rock-band emergenti. Nella soundtrack troviamo pezzi di No Connection, Central Supply Chain, Svez, Adrenalina, Circa e Deponete.



In passato la voglia di "spaccatutto" su quattro ruote rispondeva al nome di Destruction Derby. Ma l'avvento delle console di nuova generazione ha automaticamente innescato quella voglia di qualcosa in più che le vecchie macchine non sarebbero state in grado di gestire. Ecco allora arrivare a tutta velocità, direttamente da Empire, un nuovo racing game pronto a farsi in frantumi...

Un prodotto come FlatOut desta sempre un interesse particolare, soprattutto per le caratteristiche intraviste nelle prime press release e nei vari screen di preview. Vediamo allora come è andata la prova su pista. Il cuore del gioco è rappresentato dalla modalità Carriera, che ci dà la possibilità di scegliere il nostro bolide dall'autosalone di fiducia. Naturalmente all'inizio il budget è partico-

larmente limitato, quindi la scelta ricadrà inevitabilmente sulla classica utilitaria "vestita" da macchina da corsa. Vincere le gare ci fa guadagnare il cash necessario per poter comprare un'auto più potente oppure preziosissime parti meccaniche con cui potenziare il nostro piccolo bolide. Fin qui, dunque, tutto rimane nell'ordinario. Ma quello che contraddistingue FlatOut è la grande cura nell'elaborazione del motore fisico. Il team di sviluppo, infatti, si è concentrato su quel legame causa-effetto che rende tutto il più realistico possibile. Ogni pista è piena zeppa di staccature, treni di gomme, impalcature e a ogni collisione vedrete la vostra auto ribaltarsi, perdere pezzi, sbandare spa-



» "OGNI PISTA È PIENA ZEPPA DI STACCIONATE, TRENI DI GOMME, IMPALCATURE E A OGNI COLLISIONE VEDRETE LA VOSTRA AUTO RIBALTARSI, PERDERE PEZZI, SBANDARE SPAVENTOSAMENTE"

FLATOUT

FACTOR

DOUBLE IMPACT

Uno dei punti di forza di FlatOut è la possibilità di giocare in multiplayer, sia collegandosi alla Rete che in split-screen. Cosa aspettate allora? Prendete un amico, scegliete un'arena e affondate il pedale del gas!



» **A TUTTA BIRRA!** Se rimanete in coda, l'unico modo per risalire è dimenticarsi completamente dei freni.



» **OFFICINA:** Alla fine di ogni gara, recatevi dal vostro meccanico di fiducia e sbizzarritevi nell'acquisto di marmitte, sospensioni, pneumatici o scocche nuove di zecca.



» **QUESTIONI DI PRECEDENZA:** In FlatOut mettete da parte ogni regola. Conterà solo arrivare primi al traguardo!

ventosamente. È proprio in questi frangenti che ci si rende conto del buon lavoro svolto sulla fisicità del gioco: entrare in curva appoggiandosi alla macchina avversaria corrisponde a pesanti graffi sulla carrozzeria, magari con tanto di vetri in frantumi! La sensazione di realtà, quindi, è altissima, anche se proprio il punto di forza di FlatOut finisce con l'essere allo stesso tempo un suo limite. Tutta quest'esagerata fisicità, in casi sporadici, non funziona a dovere.

In alcune situazioni, infatti, una minima collisione con un barile che gironzola in pista può causare un esagerato insieme di danni, tali da far letteralmente impazzire la vostra macchina, che comincerà a sgretolarsi contemporaneamente al vostro sistema nervoso. Certo, la possibilità di iniziare la corsa quando le cose cominciano a mettersi male è sempre cosa utile, ma alla fine una serie di continui restart non può che portare alla defenestrazione del proprio joypad... Visivamente il titolo Empire è abbondantemente sopra la media, con un buon uso delle texture, sia per i tracciati che per i modelli delle automobili. Anche il sistema di controllo, pur richiedendo qualche partita di prova, alla fine risulta convincente e alla portata di tutti. In definitiva, quindi, FlatOut resta un buon titolo che saprà divertirvi, con tutto il suo carico di amarezza per degli aspetti del gioco che potevano essere migliorati.



VELOCITÀ MASSIMA

UN PO' DI TURBO COME RISARCIMENTO...

Una volta saliti in macchina, bisogna prendere confidenza con un sistema di controllo alle prime leggermente spiazzante. Il tasto dorsale di destra deve essere utilizzato per accelerare, mentre quello di sinistra per frenare. La pressione di B, invece, ci permette di innescare una potente turbina, che raddoppia la nostra velocità su pista. Com'è possibile guadagnare il preziosissimo turbo? Basterà tenere una condotta di strada altamente distruttiva: prendete a "sportellate" le altre automobili, riducete in pezzi cartelloni pubblicitari e tutto quello che è presente su pista. Soltanto in questo modo sarete pronti al "decollo"...



I colpi rimediati in pista si fanno sentire sulla vostra carrozzeria; in questo caso il cofano ci sta per abbandonare!



VERDETTO

FLATOUT

Grafica 7.5

Sonoro 7.5

Giocabilità 7.5

Longevità 7.0

PIÙ

- Auto sgretolabili
- Buona giocabilità
- Grande fisicità

MENO

- Poche modalità di gioco
- Auto a volte incontrollabili
- Se avete Burnout...

VOTO FINALE

Un buon gioco che, con qualche accortezza in più, sarebbe potuto diventare imperdibile.

7.5

SBULLONATI

I MINI-GIOCHI DELLA FOLLIA...

FlatOut non presenta moltissime modalità di gioco. In singolo ci si limita ad affrontare le varie gare in successione e a sbloccare dei divertenti mini-giochi. Potremo partecipare a bizzarre gare di salto in lungo oppure farci un giro nella Demolition Arena e scatenare tutta la nostra voglia di tamponamenti a catena, in pieno stile Destruction Derby. Che dire poi della possibilità di scagliare il nostro povero pilota fuori dal parabrezza? Assolutamente esilarante, se pensate, oltretutto, che gli obiettivi da abbattere sono particolarmente folli, come ad esempio degli enormi birilli da bowling!



In fondo a questo rettilineo c'è una bella rampa: pronti a prendere il volo?



Le vetture sono state curate nei minimi particolari: vedrete muoversi addirittura le ventole del motore!

THUG 2: WORLD DESTRUCTION TOUR

▶ UNA TAVOLA PER DISTRUGGERE IL MONDO!

TONY HAWK'S
UNDERGROUND 2:
WORLD
DESTRUCTION
TOUR
WWW.THUG2ONLINE.COM

USCITE
 DISPONIBILE
 TBA
 DISPONIBILE

PRODOTTOACTIVISION
 SVILUPPONEVERSOFT
 GIOCATORI1-2
 GENEREAZIONE/SPORT
 XBOX LIVENO
 LINGUAINGLESE
 SOTTOTITOLIITALIANO



FEATURES

- Più di 20 personaggi
- 8 città
- Colonna sonora con oltre 50 pezzi

DID YOU KNOW?

Fu Larry Stevenson, editore di "Surf Guide", che iniziò a promuovere lo skateboard come alternativa al surf. Le cose iniziarono a decollare quando nel 1963 venne progettato dalla Makaha (la compagnia dello stesso Stevenson) il primo skateboard professionale.



Gli ingredienti del nuovo THUG? La libertà, il profumo dell'asfalto e un'altissima percentuale di rischio, conditi con un tot di pura follia. Sulla "tavola"? Ancora Neversoft e un Tony Hawk più in forma che mai...

Il problema più grande che un team di sviluppo deve affrontare nel momento in cui sfuma l'ennesimo capitolo di una serie di successo, è quello di non ricadere nel solito aggiornamento annuale, che aggiunge poco o niente all'episodio precedente. Questo vale per ogni genere di gioco, ma in particolare per le serie sportive, come quelle targate EA Sports, che propongono ogni anno un nuovo episodio. La stessa cosa vale, naturalmente, per Tony Hawk dell'Activision. Giunta ormai alla sua sesta

incarnazione, questa saga ha il pregio da non sottovalutare di essere ormai diventata più famosa del personaggio da cui ha tratto il nome. È più probabile che un passante fermi Tony Hawk per strada chiedendogli se è il protagonista di un videogioco, piuttosto che il miglior skater della storia...

L'Activision fino allo scorso anno aveva sempre mantenuto un approccio abbastanza "realistico" a questo sport, sponandone la spettacolarità e la follia dei suoi protagonisti, ma cercando di mantenere il tutto entro certi ranghi. Poi, l'anno scorso la svolta. La saga cambia nome e diventa Tony Hawk's Underground. Il primo Underground era così pieno di novità e trovate geniali, che alla fine si era trasformato in una vera e propria avventura, più che in un semplice gioco sportivo. La Neversoft aveva intrapreso una nuova



strada, che ovviamente l'avrebbe portata a confrontarsi nuovamente con la propria creatività per realizzare un seguito. E non è stato semplice per i ragazzi della Neversoft prendere la loro splendida creatura e riuscire a rinnovarla ancora una volta. Forse stenterebbe a crederci, ma il nuovo Tony Hawk è qualcosa di assolutamente esaltante. Ma come è stato possibile

«UNO DEGLI ASPETTI 'FORTI' DEL GIOCO È L' INTERATTIVITÀ DEGLI AMBIENTI, ENORMI E 'VIVI': DISTRUGGETE UN EDIFICIO E VEDRETE FORMARSI SULLE SUE ROVINE UNA SERIE DI RAMPE A CUI È MOLTO DIFFICILE RESISTERE!»

THUG 2: WORLD DESTRUCTION TOUR



AUTOSTOP: Per guadagnare qualche punto in più, fatevi dare un passaggio da questa Smart!

riuscire a eseguire un "trick" apparentemente impossibile? Molti di voi conosceranno sicuramente Jackass, uno degli show più esilaranti degli ultimi tempi in onda su MTV (e che ha dato vita anche a un film per il cinema, che in America ha avuto grande successo e che da noi è arrivato solo in versione DVD), durante il quale un gruppo di pazzoidi compie le cose più assurde e fuori di testa che mente umana possa concepire. Beh, il World Destruction Tour di THUG 2 ci vede proprio alle prese con la banda di Jackass capeggiata da Bam Margera, in sfide all'ultimo "urlo di dolore" e in viaggio attraverso otto metropoli differenti (Boston, Barcellona, Sidney, New Orleans fino alla spettacolare Skatetopia). Prima di affrontare quel pazzo di Bam e la sua gang (che ne dite del nano Wee Man?), dobbiamo dare un volto e un look (naturalmente molto underground...) al nostro skater, pronti a fare la conoscenza del grande Tony e del suo team. Prima destinazione? Le strade di Boston. Già dalle prime missioni si intuisce lo stile piuttosto stravagante degli obiettivi da raggiungere. Al di là delle classiche acrobazie con cui raggiungere un determinato punteggio, preparatevi, ad esempio, a far resuscitare i morti del cimitero di New Orleans o a far crollare un palazzo nel centro di Boston a colpi di cannone. Uno degli aspetti veramente "forti" del



CRASH BOOM BANG: Per radere al suolo un palazzo nel centro di Boston, la vostra rampa sarà un cannone stile '800!

gioco è soprattutto la completa interattività degli ambienti, enormi e completamente "vivi": distruggete un edificio e vedrete formarsi sulle sue rovine una serie di rampe a cui è molto difficile resistere! Ma oltre alla modalità Destruction, che rappresenta senz'altro il cuore del gioco, si può decidere di fare un bel giro per le otto grandi città, dando una dimostrazione della propria classe e abilità. Oltretutto, per i nostalgici c'è la possibilità di farsi una bella ripassata di alcuni livelli dei primi tre Tony Hawk, naturalmente tutti ottimamente sottoposti a un lavoro di restyling. Dal punto di vista del gameplay, il sistema

di controllo è praticamente rimasto inalterato e questo garantisce un altissimo livello di giocabilità, sia che siate degli esperti di acrobazie sugli half-pipe che dei giovinelli della tavola a quattro ruote in cerca di scariche d'adrenalina. Una delle poche novità è rappresentata dal cosiddetto "Focus", che ci permette di rallentare i nostri movimenti, consentendoci di realizzare le acrobazie più difficili. Discorso a parte merita, invece, il Freak Out. Si tratta di una mossa che può essere compiuta nel momento in cui sbagliamo un trick o cadiamo rovinosamente dalla tavola. A quel punto, e solo per pochi istanti, comparirà una barra che potrà essere riempita premendo ripetutamente un tasto del pad: un vero e proprio sfogo contro la vostra fedele alleata a quattro ruote, che vi farà guadagnare punti sul totale necessario per portare a termine la missione. Queste due novità non portano cambiamenti degni di nota al gameplay della serie, che rimane lo stesso dei precedenti episodi. Se si eccet-

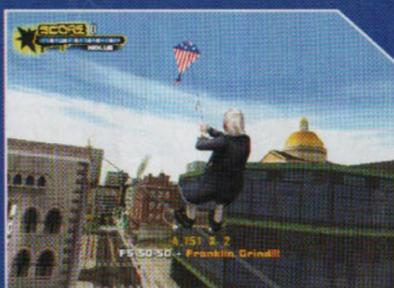
SPORT ESTREMI?

QUANDO LO SKATE DIVENTA UN OPTIONAL...

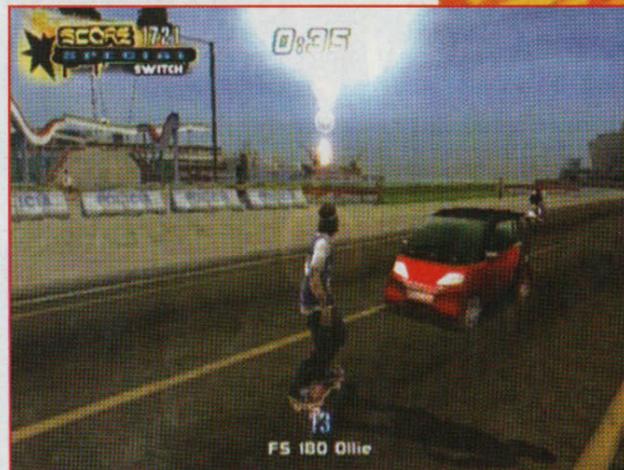
Lo skateboard è uno sport sicuramente di nicchia, soprattutto in Italia, anche se con il passare degli anni sta prendendo sempre più piede, soprattutto tra i giovanissimi. In THUG 2 c'è però la possibilità di sbloccare alcuni personaggi bonus, che evidentemente sono già piuttosto stanchi di usare una semplice tavola da skate. Ecco allora una serie di "mezzi acrobatici" di tutto rispetto, come un toro meccanico munito di rotelle oppure un simpatico e apparentemente innocente triciclo!



Prendere il possesso di mezzi alternativi ci consente di eseguire una serie di trick totalmente inediti!



Tra i personaggi extra da sbloccare c'è addirittura Benjamin Franklin, con tanto di aquilone a stelle e strisce!



FACTOR

IL SUONO DELLA STRADA

Cosa c'è di meglio che farsi una partita a THUG 2 e "spararsi" nelle casse del proprio impianto una soundtrack da urlo? Le tracce contenute nella colonna sonora del gioco pescano chicche da ogni genere: si può partire dalla calda voce di Frank Sinatra, passando poi per i beat di alcuni rappresentanti old school della scena hip-hop, fino ad arrivare addirittura ai Doors. Che lo show abbia inizio!



tua infatti la follia del design di personaggi, missioni e ambienti, le acrobazie che potrete fare sono più o meno le stesse, così come il sistema di controllo. Per questo, gli appassionati della serie si troveranno subito a loro agio, ma potrebbero anche non trovare i giusti stimoli per andare avanti. Fortunatamente, a questo ci pensa l'ironia che pervade il titolo Activision. Le varie scene d'intermezzo, così come la voglia di scoprire quale altra pazzia vi attenderà dietro l'angolo, saranno più che sufficienti a spingervi avanti, sia che siate navigati skater della serie sia principianti alle prime armi.

A dire il vero, una novità rilevante c'è, anche se è davvero l'unica. Adesso infatti potrete, saltando verso un muro, premere un tasto per appoggiarvi con la mano e darvi la spinta, tornando indietro e saltando più in alto. L'utilizzo corretto di questo movimento consente di effettuare diversi nuovi trick, oppure di prolungare combo praticamente all'infinito. Immaginate di grindare su una ringhiera, saltare alla fine, atterrare sul muro di fronte rilanciarvi e finire di nuovo sulla ringhiera continuando il grind. Molto spettacolare, e molto redditizio... Tecnicamente, THUG 2 si difende

davvero alla grande con le solite animazioni super realistiche e un motore di gioco ormai ampiamente collaudato. Insomma, ancora una volta Activision ha in mano un gran titolo, divertente, ben realizzato e dalla giocabilità superba. Certo, dopo parecchie ore di gioco si potrebbe avvertire un pizzico di ripetitività, ma in fondo essere arrivati al sesto episodio e riconfermarsi ad altissimi livelli è già un ottimo risultato. Se poi al tutto aggiungete la possibilità di giocare online, potete già da ora cominciare a disdire i vostri impegni per i prossimi mesi...



FACCIO LA MIA COSA...

UNA CREW IN CITTÀ

I giochi dedicati a Tony Hawk sono sempre stati anche un omaggio alla cosiddetta "cultura della strada", fatta di amore per l'asfalto e rivalità tra le varie gang. In THUG 2, oltre a poter ricreare il proprio alter ego su tavola, preparatevi a scatenare la vostra fantasia in un editor di rampe coi fiocchi. Volete poi lasciare il segno su un muretto appena "battezzato" con un'incredibile acrobazia? Un paio di bombolette spray e la vostra crew comincerà a essere sulla bocca di tutti.



Avete sempre sognato di mettere in piedi un vero e proprio skate-park con dozzine di rampe? In THUG 2 c'è bisogno solo di un pizzico di fantasia e il più è fatto!



La vostra crew ha bisogno di farsi un po' di pubblicità? Create il vostro logo e cominciate a distribuire adesivi in giro per la città.



SUBWAY: Le città possono essere girate in lungo e in largo. Pronti a far "danni" in metropolitana?

VERDETTO

THUG 2: WORLD DESTRUCTION TOUR

Grafica	8.0	██████████
Sonoro	8.5	██████████
Giocabilità	8.5	██████████
Longevità	8.0	██████████

PIÙ

- ▲ Giocabile e divertente
- ▲ Colonna sonora da urlo
- ▲ Opzione online

MENO

- ▼ Alla lunga può sembrare ripetitivo
- ▼ Odiate lo skate
- ▼ Avete poco tempo libero...

VOTO FINALE

Il sesto episodio di un brand di successo come Tony Hawk poteva ridursi a un semplice e scontato add-on. Invece Neversoft ci sorprende ancora... Cosa si inventeranno per THUG 3?

8.5

L'ORA PIÙ OSCURA DEL MONDO
SARÀ L'ORA DEGLI EROI.

"UNO DEI PIÙ ESALTANTI SPARATUTTO
PER CONSOLE MAI CREATI."

—GameSpy

"LE PIÙ AVVINCENTI E REALISTICHE SEQUENZE DI
BATTAGLIA MAI INSERITE IN UN VIDEOGIOCO."

—Game Informer Online

CALL OF DUTY

L'ORA DEGLI EROI

DISPONIBILE DALL'AUTUNNO 2004
WWW.CALLOFDUTY.COM

Le più intense battaglie
ti porteranno nel cuore
dell'azione

Insieme al tuo team
partecipa a molte
differenti missioni

Epiche modalità single
player e multiplayer
online a squadre Alleati
contro Asse

NINTENDO
GAMECUBE

XBOX

XBOX
LIVE



PlayStation 2

ACTIVISION

activision.com

© 2004 Activision, Inc. Activision is a registered trademark and Call of Duty and Call of Duty: Finest Hour are trademarks of Activision, Inc. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and DNAS is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection. Network Adaptor (for PlayStation®2) and Memory Card (8MB) (for PlayStation®2) (each sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

POWERED BY
gameSpy

SPARK

KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS

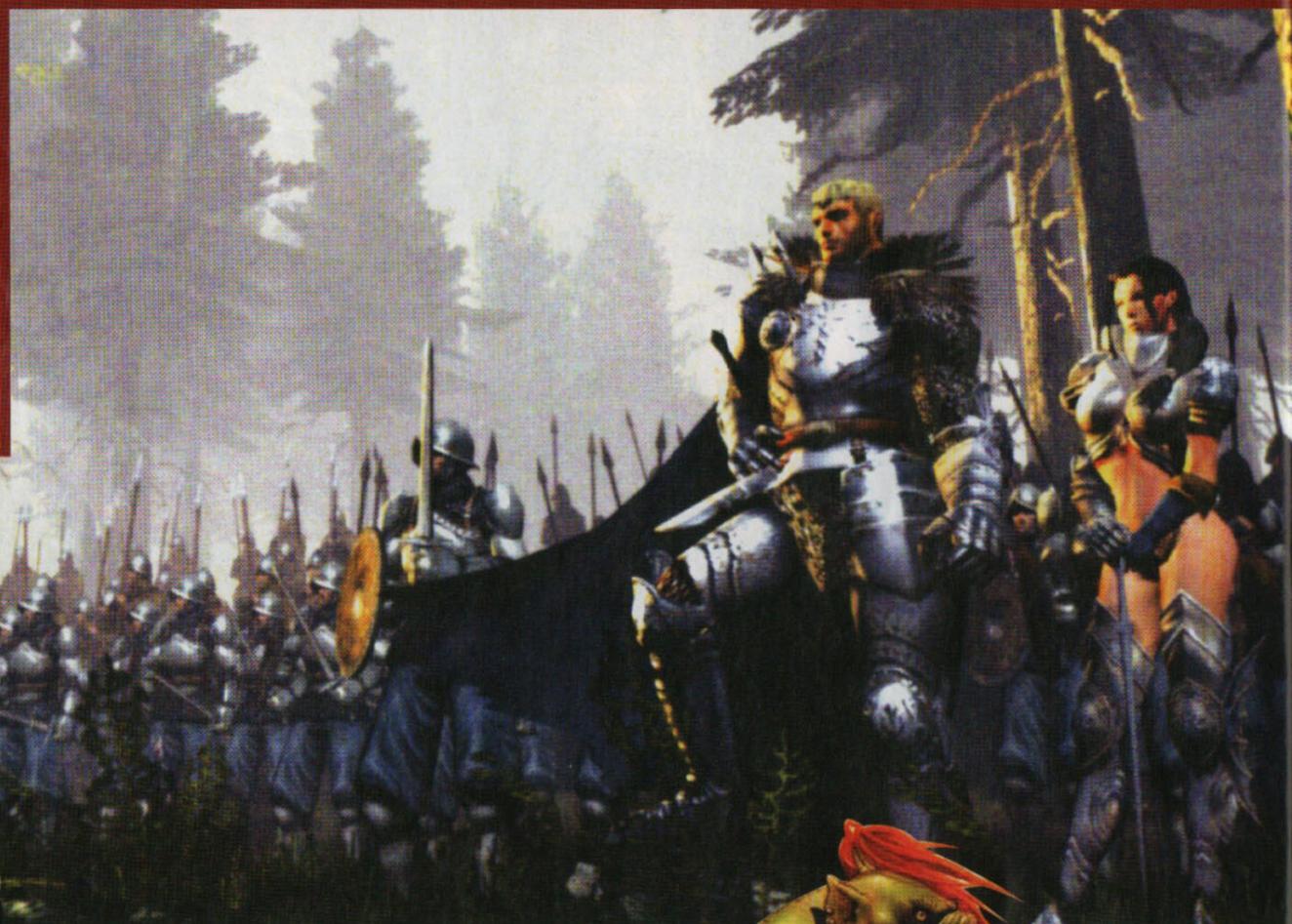
▶ UOMINI! AL MIO SEGNALE... ALL'ATTACCO!

KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS

HTTP://WWW.KUFTC.COM/

USCITE
 DISPONIBILE
 TBA
 DISPONIBILE

PRODOTTO.....KOCI MEDIA
 SVILUPPO.....PHANTAGRAM
 GIOCATORI.....1-2 (LIVE)
 GENERE.....AZIONE, STRATEGIA, GDR
 XBOX LIVE.....SI
 LINGUA.....INGLESE
 SOTTOTITOLI.....ITALIANO



FEATURES

- 4 personaggi
- Più di 30 classi di soldati
- Fino a 4000 poligoni per ogni personaggio

DID YOU KNOW?

▶ Phantagram è un team di sviluppo coreano che vanta numerosi anni di esperienza alle spalle. Nato come New Age nel lontano 1987, negli anni ha subito parecchie trasformazioni ed è al primo lavoro di un certo rilievo sulla console Microsoft. Altri due progetti come Duality e Strident sono ormai da anni avvolti da un fitto alone di mistero...



L'eterna lotta tra il bene e il male si tinge di un altro sanguinoso capitolo. Uomini, elfi e orchi sono di nuovo sul campo di battaglia. Il destino dell'incantato mondo di Bersia è tutto nelle nostre mani...



▶ **DOPOGUERRA AL PUB:** Un altro elemento di cui dovremo tener conto durante il gioco è il morale dei nostri uomini. Una bella bevuta e torna l'allegria!

Diciamo la verità, quanti di noi speravano ancora di riuscire a giocare al nuovo capitolo di Kingdom Under Fire? Beh, crediamo veramente in pochi, visto che dalla sua prima apparizione in occasione dell'E3 del 2002, per molto tempo se ne erano perse totalmente le tracce. Fortunatamente l'intervento di Koch Media ha permesso la pubblicazione di un titolo che in molti attendevano con parecchia curiosità. Soprattutto chi viene dal mondo PC ricorderà, infatti, il primo KUF (A War of Heroes), anche se le caratteristiche di The Crusaders sono legger-

mente differenti. Quello confezionato dai ragazzi della Phantagram è una sorta di crossover di generi diversi: prendete un episodio qualsiasi di Dynasty Warriors, dategli la profondità di uno strategico in tempo reale, collocate il tutto in un'ambientazione fantasy e avrete il nuovo KUF. Qual è l'effetto di questo cocktail esplosivo sul campo di battaglia? Decisamente esaltante, non c'è che dire. Ma andiamo per ordine. Scelto il nostro personaggio, non ci resta che lucidare spada e armatura e prepararci allo scontro! La campagna principale è suddivisa in varie missioni, spiegate in dettaglio nel classico briefing tenuto



» **"PRENDETE UN EPISODIO QUALSIASI DI DYNASTY WARRIORS, DATEGLI LA PROFONDITÀ DI UNO STRATEGICO IN TEMPO REALE, COLLOCATE IL TUTTO IN UN'AMBIENTAZIONE FANTASY E AVRETE IL NUOVO KUF"**

KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS

X FACTOR

FANTASY METAL

Il nuovo KUF invece che riproporre la solita colonia sonora fatta dei classici motivi fantasy, sorprende un po' tutti con una serie di pezzi in "metallo pesante" come sottofondo delle vostre scorbande. Una serie di tracce così "cattive" ha un effetto decisamente esaltante, anche se non tutti forse l'apprezzeranno...



CAST D'ECCEZIONE: Nel gioco possiamo vestire i panni di ben 4 personaggi, con Gerald e Lucretia subito disponibili, mentre Kendal e Regnier possono essere sbloccati successivamente.

UN RUOLO DA STRATEGA

IN GUERRA CI VUOLE ANCHE CERVELLO

I movimenti lungo la mappa di gioco sono indicati da un cursore luminoso che ci mostra la posizione da raggiungere. Una volta dato l'ordine vedrete le vostre truppe marciare verso l'esercito nemico. Spesso, quindi, vi sarà richiesto anche un minimo di strategia. Potrete scegliere se muovere l'intera guarnigione oppure se lasciarne una parte nelle retrovie (magari gli arcieri) e portare allo scontro solo la fanteria.



Per muovervi lungo la mappa di gioco abbiamo due punti di riferimento: la scia verde che vedete e il cono di luce in alto a destra sulla mappa.



Tra una missione e l'altra bisogna far ritorno al quartier generale per prendere istruzioni sul prossimo obiettivo.

PRONTI PER LA BATTAGLIA!

UN ESERCITO IN CONTINUA EVOLUZIONE

In Kingdom Under Fire: The Crusaders ci sono parecchi elementi provenienti direttamente dal mondo dei GdR. L'esperienza acquisita in battaglia è necessaria per personalizzare e migliorare le caratteristiche del nostro eroe e dei nostri uomini: per riuscire a sopravvivere dovremo comprare nuove armi, armature più resistenti oppure potenti attacchi magici. Anche il nostro esercito può essere reso più efficiente: ad esempio, salendo di livello potrete assistere alla trasformazione della fanteria leggera in fanteria pesante.



All'assalto! Una volta individuate le truppe nemiche, date sfogo a tutta la vostra abilità da guerriero!



Essendo un titolo dalla forte ispirazione fantasy, in battaglia spesso vi verranno a fare visita anche delle gigantesche aquile.



SANGUE CHIAMA SANGUE: Il nuovo KUF è un gioco piuttosto violento, in cui gli scontri si "macchiano" inevitabilmente di rosso...



TOCCO MAGICO: Andando avanti nel gioco saremo in grado di lanciare potenti incantesimi. Guardate la luce che emana questa spada...

mente colpire a morte un soldato nemico è l'unico modo per sopravvivere. Proprio in questi momenti è possibile apprezzare il gran lavoro fatto dal team di sviluppo. Ogni singola battaglia è uno spettacolo per gli occhi, con centinaia di personaggi contemporaneamente su schermo, e rende alla perfezione tutta la drammaticità e la violenza di certi scontri dal contorno epico. Dopo aver assegnato alle truppe i rispettivi compiti, il controllo si sposta esclusivamente sul nostro personaggio. Ecco allora che si scatena tutta la componente action di KUF: la fisicità dei vari modelli poligonali è resa alla grande, come l'effettiva sensazione di pesantezza della spada. Due pulsanti per attaccare, uno per la parata e un altro per l'utilizzo di abilità speciali, senza dimenticare combinazioni di mosse dall'effetto devastante. Ma un'ambientazione fantastica presuppone che i nostri protagonisti siano dotati anche di poteri magici da usare nelle situazioni di estremo pericolo. Il mix di elementi diversi e la sua reale efficacia una volta impugnato il joypad sono tra gli elementi di forza di KUF. Lo stesso sistema di controllo non fallisce la gestione di momenti di gioco differenti, rivelandosi adeguato ed efficiente tanto nelle sezioni GdR quanto in quelle prettamente action. Fin qui solo medaglie, dunque. Ma qualcosa non quadra. Il sistema di telecamere in alcune situazioni (soprattutto quelle più concitate) è difficilmente gestibile e la poca varietà delle missioni alla lunga potrebbe ridurre

il tutto a una sorta di massacro a oltranza. Kingdom Under Fire: The Crusaders resta comunque un ottimo prodotto, ben realizzato e che potrà soddisfare una gran fetta di pubblico. X

VERDETTO

KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS

Grafica	8.0	████████████████████
Sonoro	7.5	██████████████████
Giocabilità	8.0	████████████████████
Longevità	7.5	██████████████████

PIÙ

- ▲ Ottima realizzazione tecnica
- ▲ Buona giocabilità
- ▲ Un mix di generi ben riuscito

MENO

- ▼ Missioni ripetitive
- ▼ Telecamere perfezionabili
- ▼ Se non vi piace il metal...

VOTO FINALE

Un gran gioco, action quanto basta e non esageratamente strategico. Un ibrido decisamente ben riuscito che difficilmente vi deluderà.

8.0

SILENT HILL 4: THE ROOM

▶ GLI INCUBI DELLA KONAMI TORNANO A TURBARE IL VOSTRO SONNO

SILENT HILL 4:
THE ROOM

[HTTP://WWW.KONAMI
COM/SH4/](http://www.konami.com/sh4/)

USCITE		DISPONIBILE
		DISPONIBILE
		DISPONIBILE

PRODOTTO	KONAMI
SVILUPPO	KONAMI
GIOCATTORI	1
GENERE	SURVIVAL HORROR
XBOX LIVE	NO
LINGUA	INGLESE
SOTTOTITOLI	ITALIANO



FEATURES

- Un nuovo protagonista e una nuova città
- Nemici grotteschi come sempre, forse un po' di più...
- Mai così claustrofobico

DID YOU KNOW?

▶ Per la versione americana di Silent Hill 4, la sede statunitense della Konami ha pubblicato un CD audio contenente la colonna sonora del gioco. Si tratta di ben 20 agghiaccianti tracce vocali e strumentali, tra le quali figurano anche 13 canzoni complete. Un piccolo gioiello per i maniaci del genere e delle collezioni.

▶ Il primo episodio risale ormai al 1999 e vide l'introduzione di uno dei trademark più caratteristici dell'intera serie: la nebbia soffocante che aumentava il senso di malessere. In The Room questo spettacolare effetto speciale (si parla di nebbia volumetrica e non di semplici layer sovrapposti) è invece presente in una sola locazione.



Silent Hill ha rappresentato per moltissimi addetti ai lavori,

come per un crescente numero di giocatori, un importante punto di svolta.

Con le sue dinamiche particolari, l'introduzione di puzzle anche sofisticati, l'ambientazione malata e una grafica sempre all'avanguardia figlia di un design assolutamente personale, ha infatti mostrato che ci può essere una via alternativa agli stilemi imposti dal mitico Resident Evil della Capcom. Giunta al quarto capitolo della serie, la Konami ha scelto di andare in una nuova direzione sfornando un nuovo protagonista, una nuova città come South Ashford che sorge comunque nei pressi



del borgo maledetto e una trama che i deboli di cuore dovrebbero evitare. Per concludere al meglio il lavoro è anche riuscita a realizzare una nuova installazione del suo survival horror storico che più delle altre risulta controversa e può essere destinata tanto a lasciare scontenti i fan più accaniti quanto a guadagnarsene di nuovi. Chiuso nel suo appartamento, Harry Townsend non può uscire né sperare che i suoi vicini lo sentano, le finestre sembrano bloccate e la porta, fatto ancora più inquietante, è sbarrata da pesanti catenacci e lucchetti. Sospeso tra vita reale e momenti onirici di vario orrore, il protagonista indaga, incrociando fin da subito il suo percorso con quello di terrificanti creature figlie di non si sa quale aberrazione. Ma Harry non è il

solo a essere sospeso in questa realtà parallela, dovendo condividere tutti i pericoli che gli si parano davanti con una misteriosa ragazza della quale nulla diremo, se non che è dotata di una insolita avvenenza. Attraverso un grosso e misterioso buco nel muro del bagno, Townsend pensa di vedere una via d'uscita alla sua prigionia, ma si ritrova invece coinvolto nel peggiore degli incubi, popolato da



▶ **DISORDINE MENTALE:** Mr. Townsend lascia in giro molta roba, cadaveri compresi in tinello...

▶▶ "MA HARRY NON È IL SOLO A ESSERE SOSPESO IN QUESTA REALTÀ PARALLELA, DOVENDO CONDIVIDERE TUTTI I PERICOLI CHE GLI SI PARANO DAVANTI CON UNA MISTERIOSA RAGAZZA"

SILENT HILL 4: THE ROOM

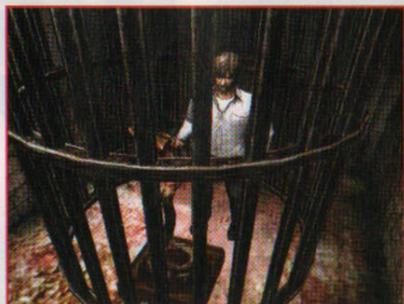
X FACTOR

ESTREMO

Gli amanti della serie noteranno i miglioramenti rispetto al passato. Per gli altri l'impatto sarà durissimo perché dal punto di vista grafico questo gioco è davvero spettacolare. Il suo problema è che si tratta di una grafica disturbante, angosciante come le atmosfere che dipinge...



▶ **INDAGARE PER CAPIRE:** Impossibile non cercare una ragione per tutto questo. Lo spirito investigativo di Harry e un tubo di piombo rimetteranno le cose a posto.



▶ **SITUAZIONI LIMITE:** Chiuso in una gabbia con un cobra, quale potrà mai essere la maniera migliore per interagire con il rettile? Un badile? Risposta esatta!

anime senza pace, mostri ributtanti e ogni sorta di aborto genetico. Vale la pena fermarsi qui - ai termini del prologo - per non rovinare l'esperienza a chi vorrà cimentarsi con l'ultima paurosa uscita targata Silent Hill e cominciare, invece, un esame approfondito per capire se ci troviamo davanti all'ennesimo capolavoro. La verità in effetti sta nel mezzo.

Partendo dai punti a favore, il gioco mostra ancora una volta un ambiente soffocante, tetro e malato come non mai, nel quale il personaggio si muove lentamente comunicando angoscia, insicurezza se non addirittura paura. Ma non è solo la grafica impressionante per qualità e design a far calare sul giocatore questa cappa plumbea (ancora una volta, applausi a scena aperta alla Konami), l'audio infatti concorre grandemente ad accorciare il fiato con rumori distanti, sufficientemente sinistri da far venire i brividi. Le animazioni sono di livello assoluto e le scene di intermezzo sono inserite con maestria nello sviluppo narrativo, senza risultare troppo invadenti e nel contempo senza lasciare nulla al caso. Nel tentativo di rompere gli stereotipi della serie, però, emergono alcuni difetti che se non minano l'intera struttura del gioco, possono talvolta risultare fastidiosi. A cominciare dalle telecamere non sempre precisissime nell'inquadrare l'azione, specie quando ci si trova a combattere in spazi angusti, possiamo passare alla gestione dell'inventario che, strutturato con il probabile



obiettivo di complicare la vita al giocatore, riesce perfettamente nell'impresa. A ogni oggetto, infatti, corrisponderà un solo slot evitando la sovrapposizione (ad esempio) di due pozioni curative identiche o delle munizioni. Potrete sempre utilizzare la vostra stanza come deposito, ma alla lunga questo andirivieni diventa pesante se non addirittura pericoloso, dato che con il proseguo del gioco persino la vostra realtà comincerà a corrompersi e potrà capitare di trovare qualche... sorpresa tornando alla base. Il rapporto con la vostra compagna d'avventura ricorda quello del capolavoro Ico, essendo lei assolutamente inerme e piuttosto lenta nei movimenti. Spesso converrà cercare una zona sicura e, dopo averla temporaneamente dimenticata, esplorare in tutta calma per recuperarla dopo aver liberato la via. Il combattimento è piuttosto rudimentale anche se efficace,

forse troppo subordinato all'atmosfera per offrire spunti sofisticati, mentre le creature offrono una resistenza adeguata a un aspetto ripugnante. L'arsenale è piuttosto limitato e offre poche alternative, coniugandosi comunque in modo credibile con le ambientazioni, lasciando addosso un senso di insicurezza che aggiunge ulteriore carico emotivo all'esperienza di gioco. Nel complesso, Silent Hill 4: The Room è un seguito che convince e che, rimanendo ancorato al filone horror-psicologico proprio della serie, apre nel contempo spunti interessanti indirizzati all'azione più canonica e lineare, rimpolpando il catalogo Xbox nel comparto dei survival horror.

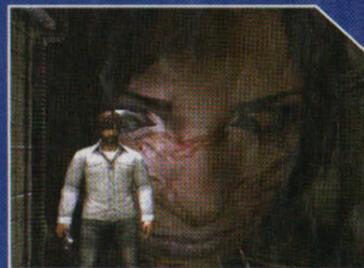
▶ QUATTRO FINALI

UN TENTATIVO DI ALLUNGARE LA LONGEVITÀ

Uno dei limiti riconosciuti al genere del survival horror è quello della limitata longevità. Difficile riuscire a replicare spaventi improvvisi e tensione alle stelle quando si conosce già il destino del proprio personaggio. Silent Hill 4 si presenta invece con quattro finali alternativi, ognuno dei quali dipende strettamente dallo stile di gioco e dalle scelte operate. Ovviamente, come premio si otterranno nuove divise (faticiamo però a capire perché un uomo dovrebbe andarsene in giro vestito da infermiera...) e armi aggiuntive, ma quello che effettivamente può stimolare la voglia di rigiocare tutto l'incubo è la possibilità di affrontare le situazioni con attitudini differenti e seguirne poi l'evoluzione.



Harry ha indubbiamente bisogno di qualcuno che lo aiuti a togliere tutto quello sporco dalle piastrelle...



"Sogno o son desto?": questa è una delle domande più comuni che potrete farvi per capire in cosa siete stati coinvolti.

▶ UN PONTE SPAZIO-TEMPORALE

STILEMI RISPETTATI ANCHE QUESTA VOLTA...

Harry Townsend, il protagonista del quarto capitolo di Silent Hill, è un giornalista che abita a South Ashford. La città è molto più viva della tradizionale località lacustre, ma poco importa. Harry è confuso e non capisce cosa gli succede attorno, così come non riesce a ricogliere i vari indizi che fanno bella mostra all'interno del suo appartamento. È "dazed & confused" in modo completo, come da sempre accade ai personaggi della serie, uomini e donne che per vari motivi si trovano coinvolti loro malgrado in orrende e misteriose trame. Con i debiti distinguo culturali, Silent Hill sembra scomodare H.P. Lovecraft e Poe, autori che con gli orrori senza nome avevano una certa confidenza, ma risulta anche insolitamente "occidentale", forse legato a un modo datato di raccontare e trasmettere la paura, eppure così efficace...



Interni ed esterni sono spaventosi anche senza scomodare "cose" che escono dalle pareti.

VERDETTO

SILENT HILL 4: THE ROOM



PIÙ

- ▲ Grafica e sonoro spettacolari
- ▲ Trama coinvolgente
- ▲ La vicina di casa

MENO

- ▼ Inventario limitato
- ▼ Poche locazioni
- ▼ Telecamere non perfette

VOTO FINALE

Malgrado i piccoli difetti che lo affliggono, The Room rimane un gioco da provare, vista la scarsa quantità di survival horror su Xbox.

7.5

DEF JAM: FIGHT FOR NY

▶ QUANDO LE RIME NON BASTANO, A NEW YORK SI SCATENA LA VIOLENZA...

DEF JAM:
FIGHT FOR NY
[HTTP://WWW.EAGAMES.COM/OFFICIAL/DEFJAM/FIGHTFORNY/US/HOME.JSP](http://www.eagames.com/official/defjam/fightforny/us/home.jsp)

USCITE
 DISPONIBILI
 TBA
 DISPONIBILI

PRODOTTO... ELECTRONIC ARTS
 SVILUPPO... EA
 GIOCATORI... 1-4
 GENERE... PICCHIADURO
 XBOX LIVE... NO
 LINGUA... INGLESE
 SOTTOTITOLI... ITALIANO

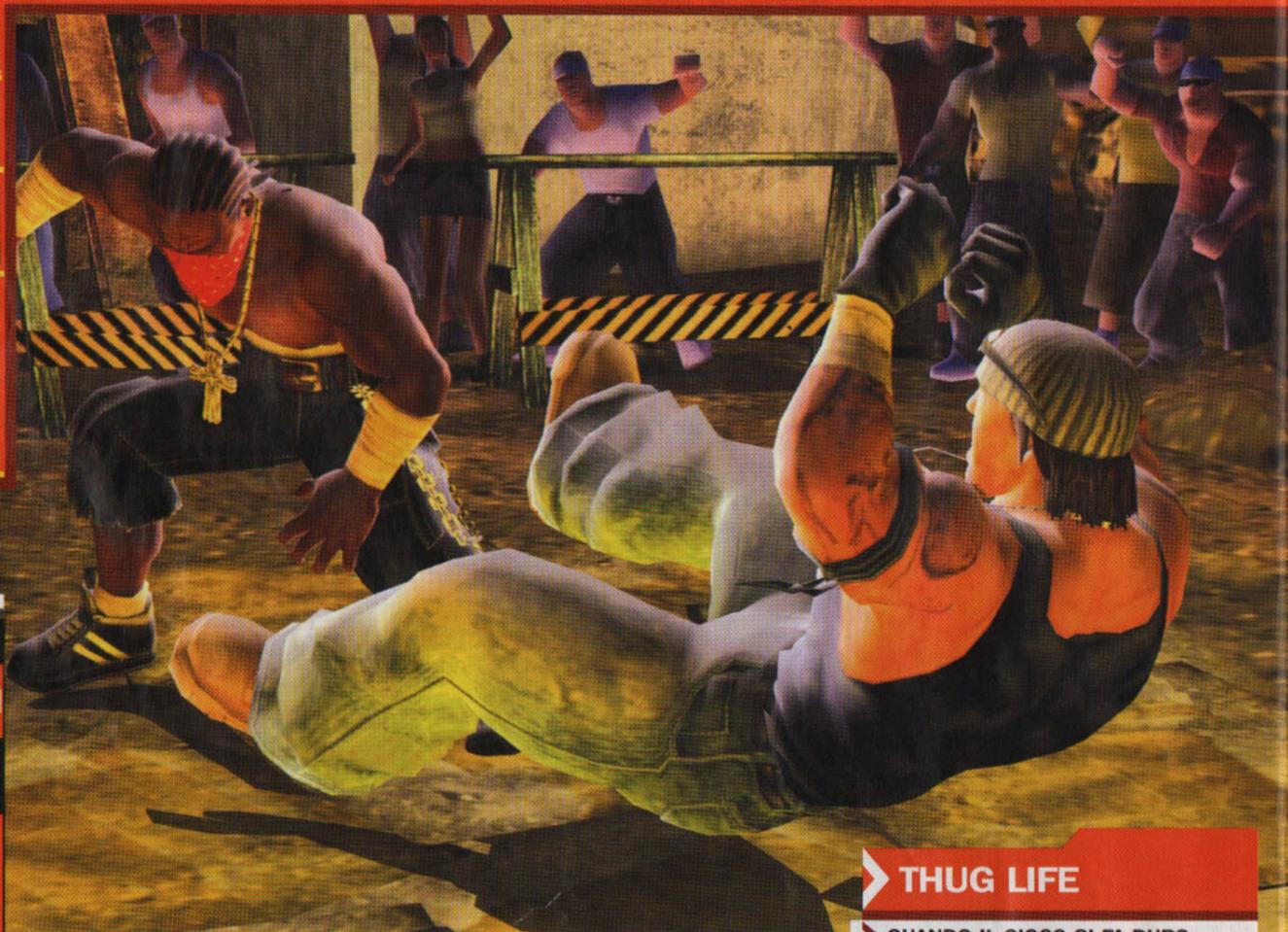


FEATURES

- 40 personaggi
- 22 ambientazioni
- 5 stili di combattimento

DID YOU KNOW?

▶ La scena hip-hop americana è stata per anni spaccata all'indietro, con due schieramenti che per molto tempo hanno messo in piedi una vera e propria guerra, fatta di insulti e di agguati. Da un lato la West Coast con il suo gangsta's rap pieno di pistole e mega party, dall'altro la realtà nuda e cruda della East Coast, con tutta la desolazione dei ghetti di New York a fare da sfondo. Soltanto le lacrime versate prima per Tupac Shakur e poi per Notorious B.I.G., hanno portato a una riappacificazione delle due fazioni.



THUG LIFE

▶ QUANDO IL GIOCO SI FA DURO...

In Def Jam: Fight for NY ci ritroviamo praticamente alla fine del precedente capitolo. Uno dei "re" di New York è stato appena arrestato. Ed è proprio in questo momento che s'impone un nostro intervento: piede pesante sul gas di un'enorme jeep e mega inseguimento con tanto di tamponamento alle auto della polizia. Il boss è libero, ma da qui in poi tutta la vostra vita sarà appesa a un filo...

 Un movimento vasto come quello della cultura hip-hop non poteva passare inosservato. Dopo aver spopolato negli States, ha ormai conquistato adepti in tutto al mondo: DJ, mc, breakers e bombolette spray pronte a illuminare i grigi muri di città. Certo, la scena americana rimane ancora quella di riferimento, fatta di personaggi a 360° e non solo di semplici rapper...

Mc di tutto lo stivale, è arrivato il momento di deporre i vostri bollenti microfoni! Electronic Arts è infatti

ritornata sulla scena di questo controverso universo musicale fatto di abbigliamento extralarge, piatti "rotanti" e strofe in freestyle. E stavolta l'etichetta XXL vale anche per il cast. Volete qualche nome? Busta Rhymes, Fat Joe,

Flava Flav, Ghostface, Ice T, Lil' Kim, Ludacris, Method Man, Redman, Sean Paul, Slick Rick, Snoop Dogg e Xzibit, giusto per fare qualche esempio. Rispetto al primo Def Jam, quindi, Fight for NY parte già con delle premesse nettamente più convincenti. Ma a parte il numero dei personaggi a disposizione,



▶ **COLPI BASSI:** Sulla strada non si può aver paura. Per sopravvivere occorre essere spietati e non avere pietà di nessuno! Quel calcio sui gioielli di famiglia farà parecchio male...



I nostri spostamenti in città sono vincolati alle e-mail o ai messaggi vocali che riceviamo sul portatile: non aspettatevi troppa cortesia...



► "IL NUOVO DEF JAM È UN GIOCO VIOLENTO, IN CUI NON ESISTONO REGOLE. SARETE DA SOLI, CIRCONDATI DA

DEF JAM: FIGHT FOR NY

FACTOR

► STREET WEAR

È TUTTA UNA QUESTIONE DI STILE

Riuscire a sopravvivere ai vari incontri sarà indispensabile per ottenere del denaro da "investire" per le vie del centro. Infatti ci aspettano ben cinque negozi in cui spendere una bella quantità di verdoni. Potremmo farci un girotto da SUS, specializzato in abbigliamento sportivo, da JACOB & Co. per acquistare una mega collana d'oro oppure da Manny per un bel tatuaggio. Siete stufi del vostro taglio di capelli? Non c'è problema, una manciata di dollari da Stingray e il vostro look sarà perfetto...



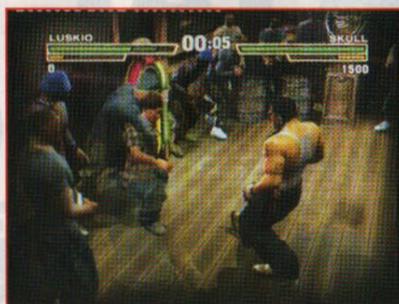
La quantità di oggetti che possiamo acquistare è impressionante. Un motivo in più per giocare e rigiocare al nuovo Def Jam!



Quando ritorniamo al nostro monolocale è il momento giusto per fare il punto della situazione: controllare la posta, sentire un po' di musica, ma soprattutto dare un'occhiata al guardaroba.

i ragazzi della Aki hanno lavorato soprattutto sulla varietà di gioco. In fondo il prequel era semplicemente una sorta di wrestling tra alcuni dei rapper americani più tosti del momento e aveva qualche problema a livello di giocabilità. Stavolta la struttura di gioco è stata ripresa, "limata" e migliorata. Il repertorio di mosse a disposizione è sicuramente più vario, grazie alla presenza di cinque stili diversi di combattimento, tra cui kickboxing, street fighting e svariate tecniche di arti marziali. Ma al di là dei classici scontri uno contro uno, il cuore del gioco è senz'altro rappresentato dallo Story mode. Dopo aver ricreato il nostro alter ego, eccoci sulle strade di una fredda New York, pronti a lottare per la conquista dell'underground della Vecchia Mela. La trama ci vede protagonisti di una violenta lotta tra le due crew più potenti della città. Preparatevi a rispondere agli insulti e a farvi rispettare, ma soprattutto a scontri all'ultimo sangue. Il nuovo Def Jam è

un gioco violento, in cui non esistono regole. Sarete da soli, circondati da tipi pronti a farvi la pelle e a tradirvi. La prima cosa da fare è dunque quella di perfezionare il proprio stile di combattimento: gironzolare "innocentemente" in un locale pieno di fumo e di strani ceffi non è molto raccomandabile... Già dal primo incontro si capisce come il sistema di controllo sia stato migliorato e dopo qualche ora di training riuscirete senza molta difficoltà a eseguire mosse e contromosse. L'interattività con gli scenari contribuisce a elevare il gameplay di Fight for NY verso livelli adrenalinici: muri, bottiglie, mazze da baseball e ogni più piccolo oggetto può trasformarsi in un utilissimo strumento d'offesa. Avere la meglio sul proprio avversario significa guadagnare rispetto e poter-



► **ZERO REGOLE:** Oltre che preoccuparci del nostro avversario, occhio a non finire tra la folla affamata di violenza.



► **FINIRE KO:** Per mettere al tappeto il nostro avversario basta afferrare uno dei tanti oggetti "gentilmente" offerti dal pubblico, per poi colpire con decisione.

si godere qualche ora di relax, in uno dei cinque negozi sparsi per la città. Ma a rendere esaltante la nuova produzione EA è una realizzazione tecnica veramente di rilievo. I modelli poligonali dei vari personaggi sono praticamente identici alle loro controparti reali e sono ottimamente animati. Il motore grafico regge abbastanza bene, anche se in alcuni stage (soprattutto quelli più sovraffollati) si può notare qualche piccolo rallentamento che comunque non va a scalfire l'incredibile feeling che si instaura col gioco di partita in partita. Il secondo Def Jam è quindi caldamente consigliato a tutti gli amanti del rap, ma anche a chi ha voglia di qualcosa di diverso dal classico picchiaduro.

HIP-HOP AL 100%

Def Jam: Fight for NY rappresenta un acquisto obbligato per tutti i b-boys: Oltre a una riproduzione perfetta dei vari rapper, anche i diversi stili di combattimento sono molto simili al loro modo di rappare: Method Man e Xzibit sono enormi e piuttosto aggressivi, mentre Snoop Dogg si presenta in tutta la sua "leggerezza".



VERDETTO

DEF JAM: FIGHT FOR NY

Grafica 7.5

Sonoro 8.0

Giocabilità 8.0

Longevità 8.0

PIÙ

- ▲ Story mode avvincente
- ▲ In doppio è infinito
- ▲ Ottima realizzazione tecnica

MENO

- ▼ Se odiate l'hip-hop...
- ▼ Qualche rallentamento qua e là
- ▼ Volevamo anche Tupac! Sigh...

VOTO FINALE

Un gran titolo, ottimamente realizzato e dalla grande giocabilità. Avvincente in singolo, se giocato in multiplayer è letteralmente da week-end chiusi in casa.

8.0

MORTAL KOMBAT: DECEPTION

▶ LO SPLATTER NON È MAI FUORI MODA...

MORTAL KOMBAT:
DECEPTION
HTTP://WWW.MK
DECEPTION.COM

USCITE
 DISPONIBILE
 TBA
 DISPONIBILE

PRODOTTOMIDWAY
 SVILUPPOMIDWAY
 GIOCATORI1-2
 GENEREPICCHIADURO
 XBOX LIVESÌ
 LINGUAINGLESE
 SOTTOTITOLIINGLESE



FEATURES

- 24 personaggi
- 4 modalità di gioco
- Extra da sbloccare

DID YOU KNOW?

▶ L'esordio nel mondo dei videogiochi di Mortal Kombat fu di grande impatto, tanto da imporsi come marchio da sfruttare appieno nel corso degli anni. Furono girati diversi film per il grande pubblico e ultimamente è stata prodotta una serie televisiva in onda anche in Italia su Italia Uno. Inoltre, dagli ultimi rumors, sembrerebbe in cantiere un nuovo lungometraggio dal titolo Mortal Kombat: Devastation... Lunga vita a MK!



Dopo aver fatto il suo esordio sulle console di nuova generazione lo scorso anno, Mortal Kombat ritorna ancora più "spesso", più violento e più brutale che mai. E stavolta, di carne "rossa" al fuoco ce n'è davvero parecchia...



▶ **VOLARE:** Gli elementi dello scenario sono completamente interattivi. Guardate che volò!



È passata ormai più di una decade dal primo episodio di Mortal Kombat, un picchiaduro che ai tempi rivoluzionò il genere, proponendosi come alternativa rispetto, per esempio, al classico Street Fighter. A distanza ormai di svariati anni e dopo altalenanti apparizioni, Midway sforna questo nuovo episodio e lo fa in grande stile. Già, perché al di là di una struttura di gioco che nel Versus Mode è rimasta praticamente invariata, gli studi interni del publisher americano hanno aggiunto parecchi nuovi elementi, che dimostrano un approccio nettamente più approfondito rispetto ai precedenti capitoli. Arrivati, infatti, al menu iniziale ci si rende immediatamente conto della possibilità di avventurarsi in alcune modalità di gioco del tutto inedite per la serie. La prima grande novità è un Konquest Mode veramente coinvolgente, almeno nella prima fase. Vestire i panni di un aspirante combattente presuppone che all'inizio si debba seguire, presso il dojo del vostro maestro di fiducia, una serie di lezioni sui movimenti e le mosse di base. Tutto

TECNICHE MORTALI

TRE AL PREZZO DI UNA!

Ogni singolo lottatore è specializzato in tre stili diversi di combattimento, compresa la possibilità di usare gigantesche armi, tra spade, lance, coltelli e quant'altro abbia conseguenze altamente splatter. Per passare da una tecnica all'altra è sufficiente premere il tasto dorsale di destra. Come dimenticare poi le miti-



A mani nude dovrete studiare il vostro avversario e colpirlo il più velocemente possibile. Ma...

TIME OUT

GODETEVI UN PO' DI RELAX

Oltre alla modalità Konquest, Deception ci dà la possibilità tra un combattimento e l'altro di prenderci una piccola pausa. Dopo svariate ore di scontri all'ultimo midollo, ecco allora pronti per voi due veri e propri "giochi nel gioco". Il primo è un puzzle game in pieno stile Super Puzzle Fighter, con tanto di personaggi super deformed pescati direttamente dal cast di Mortal Kombat. L'altro, invece, è una variante degli scacchi, con i combattenti del titolo Midway al posto dei pezzi classici. In doppio il nuovo MK diventa praticamente infinito!



Se amate gli scacchi, non potete resistere alla tentazione di farvi una bella partita, con tanto di "mangiata" sulla pedina dell'avversario.



Dopo svariate ore di massacri e combattimenti all'ultima goccia di sangue si impone un break. Rilassatevi qualche ora con questo mini-gioco e poi ricominciate a picchiare!



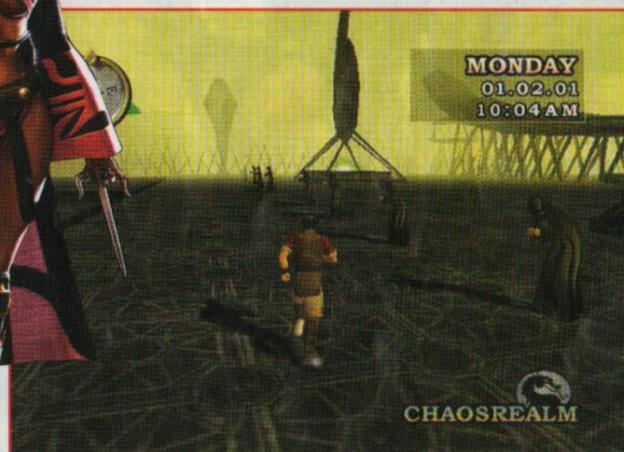
COMBO STOP: È possibile evitare le combo avversarie utilizzando i cosiddetti Breaker. Occhio a non usarli senza criterio: ne abbiamo solo 3 a combattimento!



IMMORTALI: Anche a distanza di più di dieci anni, alcuni personaggi ritornano ancora più in forma. Date un'occhiata a Sub-Zero!

questo ci tornerà utile man mano che cominceremo ad affrontare i primi avversari degni della storia di Mortal Kombat. A lungo andare, però, il tutto finisce col ridursi a una continua serie di passaggi interattivi piuttosto ripetitivi (acquisisci una nuova tecnica, sconfiggi "questo", parla con "quello...") e l'effetto coinvolgimento iniziale va man mano sgonfiandosi. Oltretutto, la realizzazione tecnica, in questa particolare modalità, risulta davvero approssimativa e fin troppo semplice ed è davvero un peccato se messa a confronto con il resto del gioco. Negli scontri uno contro uno, infatti, Deception raggiunge livelli elevatissimi. Ogni personaggio è ricostruito e animato in maniera superba, con tutto l'immane carico di cattiveria e spietatezza a fare da contorno. Merita un applauso particolare anche la cura per le ambientazioni, che sono completamente interattive: prendete il vostro avversario e scaraventatelo contro un pilastro di cemento, che si farà in mille pezzi! Ogni stage è costruito su più livelli e in alcuni casi lo noterete "mutare" improvvisamente: ad esempio, sull'isola di Yin Yang all'inizio saremo accolti da un paesaggio paradisiaco, con tanto di musicchetta altamente rilassante. Non appena le cose cominceranno a mettersi male, tuoni, fulmini e saette scateneranno l'inferno, col sole che lascerà inevitabilmente posto al buio... Che dire poi del sistema di controllo? In realtà non è cambiato moltissimo rispetto a Mortal Kombat: Deadly Alliance e chi viene dalle precedenti produzioni si troverà piuttosto a suo agio nell'eseguire tutto il vasto repertorio di mosse a disposizione di ogni combattente. I neofiti dovranno, invece, affidarsi

inizialmente all'immane tutorial, anche perché il livello di difficoltà (ben calibrato) vi costringerà ad affrontare i vari incontri con quel minimo di tecnica indispensabile a sopravvivere. Alla resa dei conti, quindi, il giudizio su Mortal Kombat: Deception non può che essere più che positivo, vista anche la presenza di divertenti mini-giochi (date un'occhiata al box) che non fanno altro che renderlo ancora più appetibile e longevo. Chi ama i picchiaduro non deve farselo scappare!



che fatalities? Ogni personaggio ne ha due a sua disposizione, senza contare che spesso vedrete il vostro avversario optare per qualcosa di diverso; invece che subire l'umiliazione della sconfitta con tanto di fine ingloriosa, spesso sceglierà di segnare il suo destino con un ben più cruento hara-kiri.



...una volta armi in mano, forse sarete più lenti e prevedibili, ma con un paio di colpi andati a segno vedrete il vostro avversario andare ben presto KO!



ARIA DI BUFERA: Combattere nel corso di una terribile tempesta è altamente spettacolare!

VERDETTO

MORTAL KOMBAT: DECEPTION

Grafica	8.0	██████████████████
Sonoro	7.5	██████████████████
Giocabilità	8.0	██████████████████
Longevità	8.0	██████████████████

PIÙ

- ▲ Combattimenti online
- ▲ Grande giocabilità
- ▲ Grande longevità

MENO

- ▼ Konquest Mode migliorabile
- ▼ Se odiate la violenza gratuita...
- ▼ ...provatelo ugualmente!

VOTO FINALE

Il nuovo episodio di Mortal Kombat non ci ha deluso. Ottimo dal punto di vista tecnico e pressoché infinito se giocato in doppio, delude leggermente nel Konquest Mode, che poteva essere maggiormente curato.

8.0

FIFA FOOTBALL 2005

▶ PRONTI A LOTTARE PER LO SCUDETTO!

FIFA
FOOTBALL 2005
HTTP://FIFA2005.
EA.COM

USCITE		DISPONIBILE
		TBA
		DISPONIBILE

PRODOTTO... ELECTRONIC ARTS
SVILUPPO... EA GAMES
GIOCATORI... 1-8
GENERE... SPORT
XBOX LIVE... SI
LINGUA... ITALIANO
SOTTOTITOLI... ITALIANO

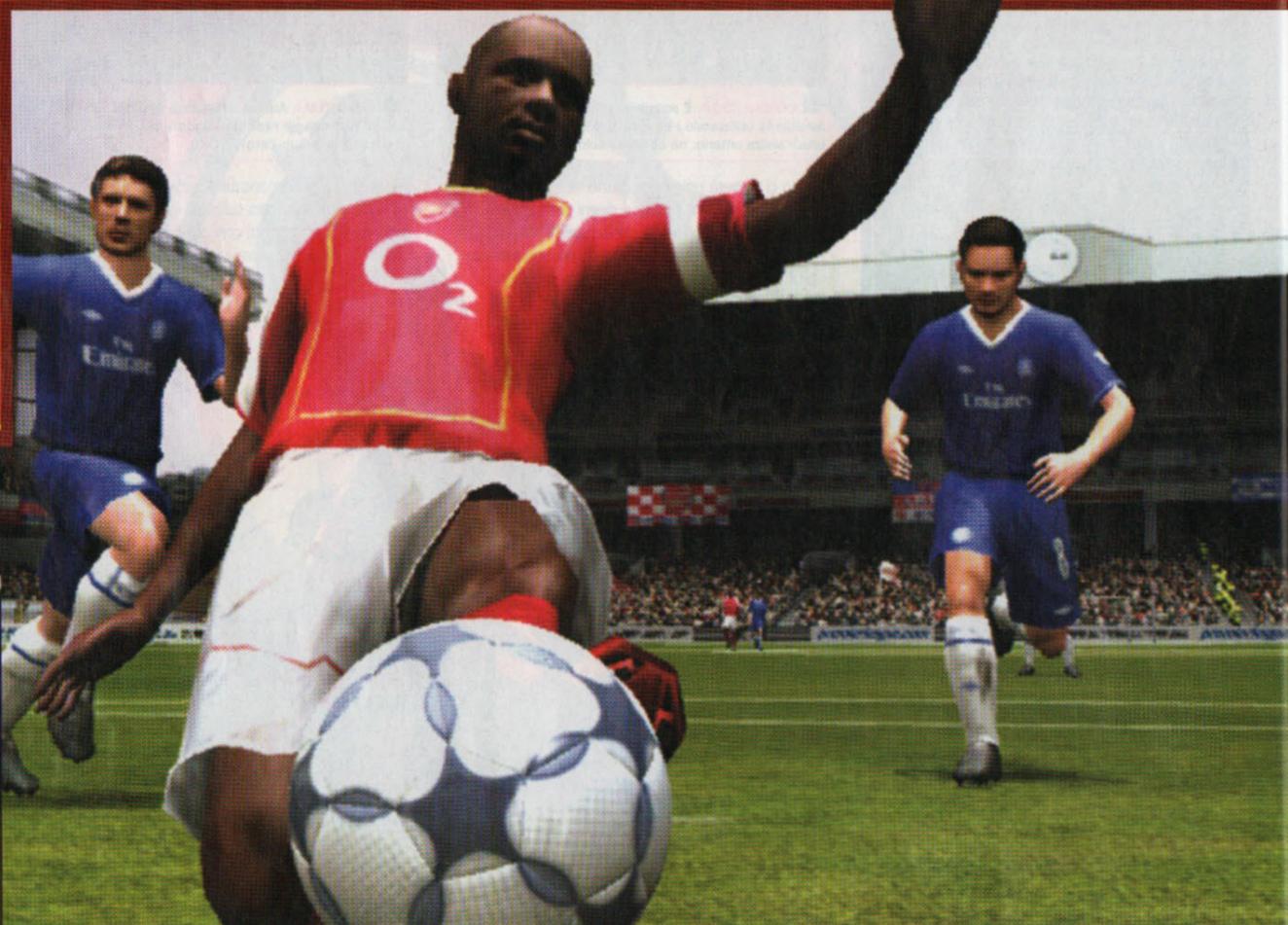


FEATURES

- 18 campionati ufficiali
- 38 Nazionali
- 15.000 calciatori da tutto il mondo

DID YOU KNOW?

▶ Football Fusion è un ulteriore punto di forza di FIFA 2005. Questa modalità consente di trasferire nel nuovo capitolo della serie i dati e le squadre create giocando con Total Club Manager 2005. Si può addirittura sfidare un proprio amico mettendolo in campo la squadra creata con lo stesso TCM.



Come ogni anno si ripete il valzer del magico mondo del pallone, quello che la domenica ci fa soffrire, gioire, inveire... Puntualmente Electronic Arts recupera quel concentrato di emozioni e cerca di rielaborarlo in versione extralarge.

I cancelli dello stadio finalmente vengono aperti. Prima le curve, poi le tribune... Non c'è più spazio per l'attesa. Non c'è più tempo per nessun tipo di scongiuro. L'arbitro fischia il calcio d'inizio. Partiti! Fin dai primi minuti si intuisce che si tratta di un match vero, maschio, fatto di pressing asfissiante da entrambe le parti. EA fa parecchio affidamento sulla vecchia guardia: un gruppo di ragazzi canadesi che vogliono ripagare la fiducia della società cercando di correggere gli errori degli anni passati. La squadra di casa sta attaccando con manovre avvolgenti, mai casuali, provando a giocare negli spazi lasciati dagli avversari. In campo il gioco scorre veloce con precisi tocchi di prima. Ma

attenzione!

L'attaccante scatta sul filo del fuorigioco. È a tu per tu col portiere... gran finta di corpo... ed è goal! Già, quest'anno il colosso americano sembra aver fatto davvero centro. Il nuovo FIFA è finalmente un gioco di CALCIO e non il solito blockbuster sportivo che può illudere il videogiocatore casuale.

Chi si aspettava il classico aggiornamento senza cuore, dovrà ricredersi. Sarà forse per l'imminente esordio su Xbox di PES, ma da questo momento il match per conquista-

▶ TOCCHI DI CLASSE

▶ COME UBRIACARE L'AVVERSARIO

Una delle caratteristiche più convincenti del nuovo capitolo di FIFA è il sistema di controllo. I comandi di base sono praticamente gli stessi, ma il cosiddetto First Touch funziona davvero bene. Tramite lo stick di destra possiamo effettuare finte e controfinte per disorientare il marcatore di turno oppure velocizzare la manovra con precisi tocchi di prima. Anche il meccanismo denominato Off the Ball (che permette il controllo dei giocatori che non sono in possesso della palla) è stato migliorato, ma solo dopo qualche ora di gioco comincerete ad apprezzarlo.



IMMOBILISMO: La gestione dei calci d'angolo non è molto convincente, dato che in attesa del corner tutti i calciatori sono irrealmente immobili.



►► "IL NUOVO FIFA È FINALMENTE UN GIOCO DI CALCIO E NON IL SOLITO BLOCKBUSTER SPORTIVO CHE PUÒ ILLUDERE IL VIDEOGIOCATORE CASUALE"

FIFA FOOTBALL 2005

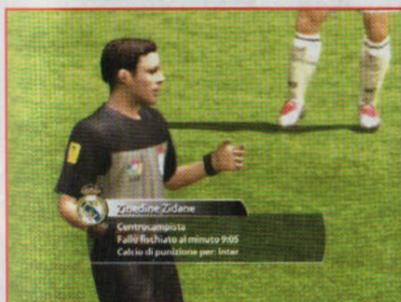
FACTOR

WANTED

FIFA ha sempre puntato su un'enorme quantità di licenze: campionati, stadi, casacche e testimonial d'eccezione. La storia si ripete e l'attenzione ai particolari è altissima. In alcuni casi, però, stenterete a riconoscere qualche vostro beniamino...



► **REGIA VIRTUALE:** Oltre alla solita visuale laterale, non manca la possibilità di scegliere altre inquadrature. Quella da fondo campo dà le sue soddisfazioni...



► **MISTERI DEL CALCIO:** In questa nuova edizione di FIFA la terna arbitrale è letteralmente scomparsa dal campo.

re la coppa di miglior titolo calcistico del 2005 si preannuncia molto più equilibrato. Ora però è il momento di rientrare in campo. Usciti dagli spogliatoi, l'impatto visivo è entusiasmante, come da tradizione: gli stadi sono perfetti, curati fin nei minimi particolari, così come le divise dei vari club, riprodotte ottimamente e aggiornate alla stagione in corso. Tutto ha il sapore dei classici posticipi serali, con tanto di telecronaca affidata quest'anno al duo Longhi-Giovanni Galli, che risulta addirittura abbastanza piacevole e non da skip definitivo. Ma è alla prova sul campo che il nuovo capitolo di FIFA convince e per-certi versi sorprende. Forse per la prima volta nella storia di questo brand decennale vedrete i ventidue protagonisti muoversi realisticamente sul terreno di gioco e soprattutto riuscirete a sentire il "peso" dell'avversario. La sensazione di fisicità che ogni singolo modello poligonale riesce a esprimere è nettamente più forte rispetto alle passate edizio-

L'ALLENATORE NEL PALLONE

► PRONTI A GIOCARE COL 5-5-5...?

La modalità più avvincente del nuovo FIFA è senz'altro quella che vi permette di vivere intere stagioni alla guida del club che vi offrirà il contratto migliore. Scegliete quindi il vostro staff, dal preparatore atletico al talent scout di fiducia. Poi, il lunedì date un'occhiata alla rassegna stampa: le prime pagine de La Gazzetta dello Sport sono pronte a esaltarvi dopo ogni vittoria e a contestarvi in seguito a cocenti sconfitte.



Ecco lo "strillo" in prima pagina sulla Gazzetta: la società e i tifosi hanno grande fiducia in noi!



Una volta cominciata la nostra avventura, dovremo scegliere i componenti dello staff: vincere derby e finali di coppa ci farà guadagnare punti preziosi da investire per migliorare i nostri collaboratori.



► **MATCH IN TRASFERTA:** Grazie alla possibilità di giocare online, possiamo sfidare un nostro amico seduti comodamente in poltrona.

ni. Tutto questo dà maggiore credibilità sia ai contrasti che alle azioni in dribbling: superare un avversario è maledettamente più difficile, proprio per l'assenza di quell'effetto "leggerezza" che affliggeva i "vecchi" marcatori. Dimenticatevi poi un approccio totalmente arcade, perché da quest'anno anche FIFA ha bisogno di quel pizzico di visione di gioco che non guasta. Portare il proprio

bomber davanti al portiere avversario richiede una bella "ragnatela" di passaggi o (magari dopo qualche partita) una grande invenzione del fuoriclasse di turno. La fisica della palla è molto più credibile, anche se in alcuni casi ricompare l'ombra di quelle fastidiose traiettorie precalcolate (soprattutto al momento di crossare dalle fasce laterali) che sembrano ormai una caratteristica indelebile di tutta la serie. A parte, quindi, le immancabili sbavature, FIFA 2005 risulta alla fine dei conti un gioco di calcio al di sopra della media, ottimamente realizzato e dalla buona giocabilità. Sicuramente il miglior gioco di calcio disponibile sulla console Microsoft, almeno fino a quando non scenderà in campo la corazzata Konami: il risultato finale? Non è poi così scontato. Ricordate che il pallone è rotondo... [X]

VERDETTO

FIFA FOOTBALL 2005

Grafica	7.5	████████████████████
Sonoro	7.5	████████████████████
Giocabilità	7.5	████████████████████
Longevità	7.5	████████████████████

PIÙ

- Finalmente un gioco di CALCIO
- Finalmente giocabile
- Modalità Carriera avvincente

MENO

- Alcune traiettorie sono precalcolate
- Le "bombe" da fuori area...
- Punizioni troppo articolate

VOTO FINALE

FIFA 2005 è stata una sorpresa. Tecnicamente ben realizzato, divertente e appagante da giocare. Rimangono alcuni difetti "classici", ma è decisamente da avere se vi nutrite di calcio.

7.5



Grazie all'immane replay possiamo ammirare al meglio alcune magie da pallone d'oro: tramite lo stick di destra potrete "illuminare" il match!



Rallentare il gioco in alcune situazioni può farvi incappare in continui off-side. Anche in questi casi l'inquadratura è tipicamente televisiva.

X-MEN LEGENDS

▶ LA RIVINCITA DEI MUTANTI!

X-MEN LEGENDS

WWW.X-MEN-LEGENDS.COM

USCITE	DISPONIBILE
	DISPONIBILE
	DISPONIBILE
	DISPONIBILE

PRODOTTOACTIVISION

SVILUPPORAVEN SOFTWARE

GIOCATORI1-4

GENEREGIOCO DI RUOLO

XBOX LIVENO

LINGUAINGLESE

SOTTOTITOLIITALIANO



FEATURES

- Grafica in Cell-Shading
- Tutti i mutanti più noti
- Gestione dei punti esperienza

DID YOU KNOW?

Lo sceneggiatore di Troy David Benioff è stato incaricato dalla Fox di scrivere un soggetto dedicato espressamente a Wolverine, un progetto destinato a uscire dopo X-Men 3. Con tutta probabilità, la parte del mitico Wolverine sarà nuovamente di Hugh Jackman, anche se mancano conferme ufficiali.



Da quanto tempo gli appassionati di fumetti americani vengono puntualmente delusi dai giochi dedicati ai supereroi? Fino ad oggi, infatti, nemmeno uno sviluppatore è riuscito a produrre un titolo che valesse i soldi che costa ed è solo da pochissimo che le cose sembrano destinate a



IMMUNITÀ: Gli X-Men non fanno magie, ma hanno poteri che possono tranquillamente essere assimilati alle capacità di un mago!

cambiare, grazie a una nuova ondata di uscite che non sfigurano accanto ai più dotati videogame "tradizionali".

A rompere con il passato e con la maledizione da fumetto ora c'è anche X-Men Legends, un titolo che unendo caratteristiche strutturali e stilistiche hack'n slash proprie di giochi come Dark Alliance e Champions of Norrath con quelle dell'universo Marvel, riesce dove altri hanno fallito. Legends è quindi un interessante action/GdR dalle caratteristiche non proprio peculiari, ma che spicca per realizzazione tecnica e cura. Va detto che presenta alcuni piccoli difetti fastidiosi che, essendo piuttosto comuni, non rovinano l'esperienza di gioco generale. Nel roster dei personaggi disponibili ne controllerete comunque sempre e solo quattro, ma potrete cambiare la composizione del vostro party quando preferirete, ci sono tutti i più famosi mutanti della storia, partendo da Wolverine per andare a Jean Grey, passando per Ciclope, Beast, Nightcrawler, Gambit, la tenera e letale Rogue e Colossus. Come i giochi citati in apertura, anche Legends mette molta enfasi nella sezione del combattimento, che risulta il vero e proprio motore del gioco e che, ai livelli più elevati,

porta lo schermo a essere tremendamente affollato da nemici e dagli effetti speciali generati dall'utilizzo dei vari poteri. Una volta sconfitti gli avversari, tutti i personaggi guadagnano un certo quantitativo di punti esperienza (comprese le riserve, quelle che non sono state impiegate direttamente durante lo scontro), una scelta che consente di avere una



GIOCHIAMO A SCOPA?: Una mano di carte di Gambit può risultare indigesta, specie se viene lanciata alla massima velocità.

UNA TRAMA DALLA SERIE ORIGINALE?

AI PURISTI DARÀ FASTIDIO, AI FAN DEI BUONI VIDEOGAME FORSE NON IMPORTERÀ POI MOLTO

La trama di X-Men Legends è stata composta da Man of Action, un gruppo di scrittori e sceneggiatori che da molti anni lavorano alle storie degli X-Men e sono conosciuti nell'universo dei mutanti.

Malgrado il design dei personaggi faccia chiaro riferimento ai fumetti della nuova serie Ultimate X-Men, per il background di ogni personaggio è stato mantenuto quello originale

della serie classica Uncanny X-Men. Per evitare problemi, sappiamo bene quanto il concetto di continuità e spazio-tempo sia flessibile nel mondo dei fumetti, si è scelta quindi questa strada che mette immediatamente in contatto i giocatori con i supereroi potendo contare su una generale conoscenza dei personaggi, azzerando nel contempo e immediatamente ogni possibile contraddizione.



Il Cell-Shading è passato di moda molto in fretta, ma è ancora indicato per titoli di questo tipo.

MODIFICATORI

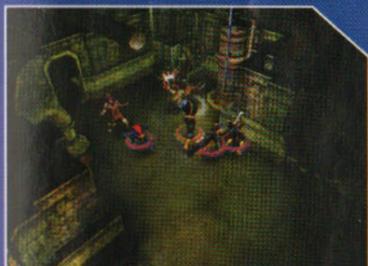
Procedendo nel gioco otterrete piccoli bonus che interverranno inaspettatamente e ulteriormente sulle statistiche.



ATTREZZI MUTANTI

LA BASE DEGLI X-MEN RISERVA DIVERSE SORPRESE

Rimanendo fedeli al marchio di fabbrica degli X-Men, gli sviluppatori della Raven hanno introdotto una gran messe di oggettini che faranno la felicità dei maniaci del fumetto. Ogni personaggio potrà infatti equipaggiare diversi oggetti per migliorare ulteriormente le sue statistiche, rigenerare l'energia o la salute complessiva. Dal giavellotto di Deathbird alla maschera di Sunfire fino all'armatura di Eric il Rosso, saranno letteralmente dozzine gli item che potrete utilizzare per potenziare i vari mutanti, peccato che una volta indossati o acquisiti, gli oggetti non si vedranno apparire sullo schermo, come invece succede negli hack'n slash tradizionali.



CAPODANNO: Gli effetti speciali sono piuttosto ordinari, ma fanno egregiamente il loro lavoro.

squadra sempre aggiornata e bilanciata con combinazioni offensive virtualmente infinite. È infatti possibile combinare i vari attacchi per infliggere diversi tipi di danno, dal gelo al fuoco ad esempio, in pochissimi secondi. Se tutto fosse però imperniato unicamente sul combattimento, che resta comunque importantissimo, è indubbio che si potrebbe generare l'effetto noia che finisce per affliggere Dark Alliance e Champions of Norrath, ma per fortuna alla Raven hanno pensato di inserire alcuni puzzle - circa uno per ogni livello - in modo da interrompere le cefalee e dare un minimo di varietà al gioco. Lo



STRATEGIA: Mentre un personaggio attacca, l'altro può restare in copertura oppure combinare l'azione offensiva con quella del compagno.

sviluppo dei personaggi segue binari piuttosto canonici con il semplice potenziamento delle statistiche e l'accesso a nuove abilità o superpoteri attraverso l'accumulo di esperienza, ma non si deve pensare che sia facile raggiungere la fine del gioco con personaggi completamente potenziati, dato che le combinazioni sono davvero moltissime. La modalità Multiplayer è molto semplice e altrettanto divertente e presenta la finezza che vede l'Intelligenza Artificiale pronta a prendere il controllo del personaggio che per una ragione improvvisa (una telefonata, una visita al bagno...) rimane inattivo per troppo tempo. Dal punto di vista tecnico, Legends non stupisce ma riesce comunque a garantirsi una promozione a pieni voti grazie alla solidità del sistema di combattimento e alla trama che in perfetto stile X-Men, e più ancora Marvel, calza come un guanto sulla struttura di gioco. Nel complesso parliamo di un titolo che ogni fan degli X-Men dovrebbe provare e che ogni appassionato di hack'n slash non può lasciarsi scappare.



VERDETTO

X-MEN LEGENDS

Grafica	7.5	██████████
Sonoro	7.0	██████████
Giocabilità	7.5	██████████
Longevità	8.0	██████████

PIÙ

- Il miglior gioco dedicato ai mutanti visto finora
- Ottimo sistema di combattimento e combo

MENO

- Doppiaggio orrendo
- Varietà non eccelsa
- Controlli non sempre precisi

VOTO FINALE

Malgrado alcuni difettucci minori, X-Men Legends è un gioco divertente, adrenalinico e genericamente ben fatto. La grafica si intona al soggetto fumettistico e la longevità non manca.

7.5

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

▶ RITORNA IL PLAYBOY PIÙ FAMOSO DEL MONDO DEI VIDEOGIOCHI... ANZI, SUO NIPOTE!

LEISURE SUIT
LARRY:
MAGNA CUM LAUDE
WWW.LEISURESUIT
LARRY.COM

USCITE		DISPONIBILE
		TBA
		DISPONIBILE

PRODOTTO ... VIVENDI UNIVERSAL GAMES
SVILUPPO ... HIGH YOUNG GAMES
GIOCATORI ...
GENERE ... AVVENTURA
XBOX LIVE ... NO
LINGUA ... ITALIANO
SOTTOTITOLI ... ITALIANO

FEATURES

- 15 aspiranti "pupe del mese"
- 25 ambientazioni diverse
- Completamente localizzato

DID YOU KNOW?

▶ Il primo episodio di Leisure Suit Larry risale al lontano 1987. Ambientato a Los Angeles e prodotto dalla Sierra-Online, vinse l'ambito premio di Best Adventure/Fantasy RPG di quell'anno. Da quel momento fu un successo dopo l'altro, fino al settimo episodio sfornato nel 1996. Una curiosità: il quarto episodio non venne mai prodotto...

Siete stufo di prendere a mazza orde di demoni o di indossare i panni dell'eroe tutto muscoli e niente cervello? Be', è arrivato il momento di mettersi in poltrona e rilassarsi un po'.

Tutti coloro che vengono dal mondo PC non possono non aver (s)vestito i panni (almeno una volta) di un personaggio che per anni è stato l'icona di una serie di avventure grafiche piuttosto sui generis. Com'è possibile dimenticarsi del mitico Larry? In realtà dalla sua ultima apparizione ne sono passati di anni. Era il 1996 e Leisure Suit Larry 7: Love for Sail chiudeva un ciclo storico, in un momento di particolare declino per gli adventures in 2D. Dopo ben otto anni, Vivendi decide, allora, di rispolverare il fascino e l'ironia del buon Larry, con una scelta coraggiosa e piuttosto in controtendenza. In realtà, in questo nuovo episodio, il

CENSORED

BUON SANGUE NON MENTE

LA STOFFA DEL PLAYBOY NON SI SMENTISCE!

In Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, pur vestendo i panni del nipote del mitico Larry, ci accorgiamo ben presto di assomigliare in tutto e per tutto a nostro zio. Partiamo dal fisico: un enorme testolone, l'indistinguibile parlantina e una statura al di sotto della media. Che dire poi del suo chiodo fisso? Già, le donne, amate e inseguite per tutto il gioco, con lo charme del playboy in carriera che contraddistingue ogni singola azione.



Il look da piccolo provolone è sempre lo stesso: non si può mica deludere il nostro caro zietto!



La sua continua ricerca di belle pupe a volte lo porta a mettersi nei guai: i tipi seduti al bancone non sono molto raccomandabili...

IL NUOVO LARRY È UNO STUDENTE DEL COLLEGE E AVRÀ L'OCCASIONE DI PARTECIPARE A SWINGLES, UN REALITY SHOW IN CUI L'OBIETTIVO È FARE INNAMORARE LE RAGAZZE PIÙ CARINE DELLA SCUOLA"

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

FACTOR

AH BELLO!

A parte la grande ironia e le situazioni al limite del grottesco, un altro punto di forza della nuova sexy avventura di Larry è il buon lavoro di doppiaggio. Gran parte del gioco, infatti, la passerete a dialogare con le vostre presunte prede: non era facile rendere spiritose e divertenti, adattandole alla lingua italiana, alcune battute tipiche del mondo americano.



PARFUM DEODORANT: Dato che il fisico non vi supporta, l'unico modo per "difendervi" è fare ricorso a qualcosa d'alternativo...



GREASE: Per far colpo sulla biondina di turno bisognerà dare sfogo al ballerino che c'è in noi!



REALITY SHOW: Anche Uma, la presentatrice di Swingles, è molto sexy... State già pensando di invitarla a cena?

protagonista è Larry Lovage, nipote del "grande" Larry. Obiettivo del gioco? Il solito, ovvero riuscire a conquistare il più alto numero possibile di ragazze. Il nuovo Larry è uno studente alle prese con gli anni spensierati del college. Ma come può sfuggirgli l'occasione di partecipare a Swingles, un nuovo reality show in cui l'obiettivo è quello di far innamorare le ragazze più carine della scuola?

È difficile resistere alla cheerleader inseguita da anni o alla francesina pseudo artista che ci farà perdere il sonno, senza dimenticare una darkettona dai gusti piuttosto strani...

Un playboy di tutto rispetto deve, però, saper trovare le giuste parole per attaccare bottone.

Per conquistare i cuori di queste



SCANDALO! Dopo una notte di fuoco, il nostro Larry è talmente fuori di testa da andarsene in giro tutto nudo!

giovani donzelle bisogna, infatti, affrontare dei divertenti mini-giochi.

Alcuni di essi sono veramente originali (la corsa con gli spermatozoi è uno di questi), altri, in cui si deve dare sfogo alle proprie doti di ballerino, somigliano alla struttura di gioco vista per esempio in Space Channel 5.

Naturalmente l'aspetto generale dell'ottava avventura del nostro simpatico amico è totalmente cambiato.

I ragazzi della High Voltage hanno lavorato su un ambiente totalmente in 3D, abbandonando lo stile classico delle avventure punta & clicca. Questo dà quella sensazione di "ultima generazione" a un titolo che, comunque, conferma quel look goliardico (classico della serie) dall'inizio alla fine.

Proprio il contorno scanzonato è senz'altro una delle caratteristiche più convincenti del titolo Vivendi, che per alcuni aspetti lascia, però, un po' a desiderare. La scelta di aver strutturato il tutto su diversi mini-giochi può ritenersi azzeccata almeno inizialmente, ma alla fine può risultare noiosa e ripetitiva. Anche gli ambienti di gioco sono abbastanza vari, ma spostarsi da una locazione all'altra richiede caricamenti fin troppo frequenti. Certo, le risate si sprecheranno, grazie anche alla buona localizzazione in italiano (sia dei testi che dei dialoghi), ma una maggiore ricerca di varietà di situazioni avrebbe sicuramente giovato.

Un gioco semplice, destinato a pomeriggi di completo svago e che, quindi, si pone come ottima e spensierata alternativa ai cosiddetti "blockbuster". Se avete bisogno di qualche consiglio sull'arte del "rimorchio", cosa state aspettando?

HOT MINI-GAMES!

UNA CORSA A OSTACOLI MOLTO PARTICOLARE...

Anche i mini-giochi di Magna Cum Laude hanno quella sottile sfumatura tra erotico e ironico che rappresenta la caratteristica realmente vincente della nuova avventura di Larry. In uno dei mini-games che abbiamo provato, la nostra capacità di "abbordaggio" di una tettona modello playmate è legata al destino di un simpatico spermatozoo impegnato in una specie di corsa a ostacoli...



Per vincere le tipe a "sbottonarsi", bisognerà afferrare le icone di colore verde: soltanto in questo modo sentirete Larry dire la "cosa" giusta...



E in caso di icona di colore rosso? Be', a quel punto Larry comincerà a dire cose sconclusionate e a produrre qualche simpatico "rumorino"...



VERDETTO

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Grafica 6.5

Sonoro 7.0

Giocabilità 7.0

Longevità 7.0

PIÙ

- Grosse risate
- Dialoghi ben adattati
- Mini-giochi divertenti, ma...

MENO

- ...alla lunga ripetitivi
- Nostalgia del 2D?
- Caricamenti frequenti

VOTO FINALE

Un gioco molto divertente, ma che alla lunga risulta abbastanza ripetitivo. Perfetto come alternativa a qualcosa di più impegnativo.

7.0

XBOX 2

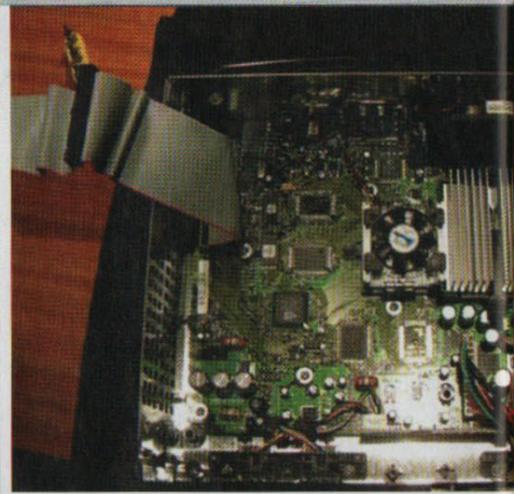
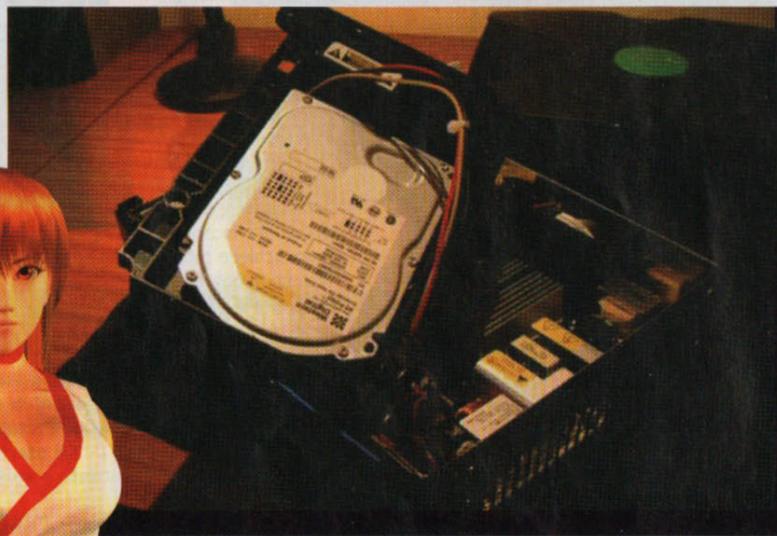
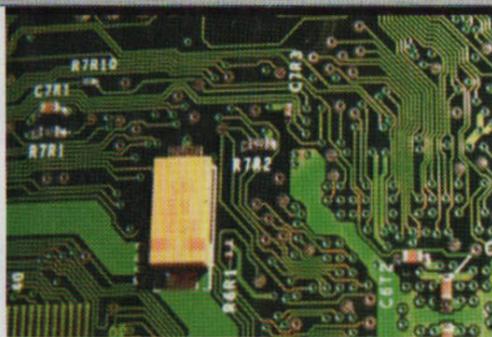
LA NUOVA FRONTIERA

SCOPRIAMO TUTTO QUELLO CHE C'È DA SAPERE SULLA NUOVA CONSOLE DI MICROSOFT



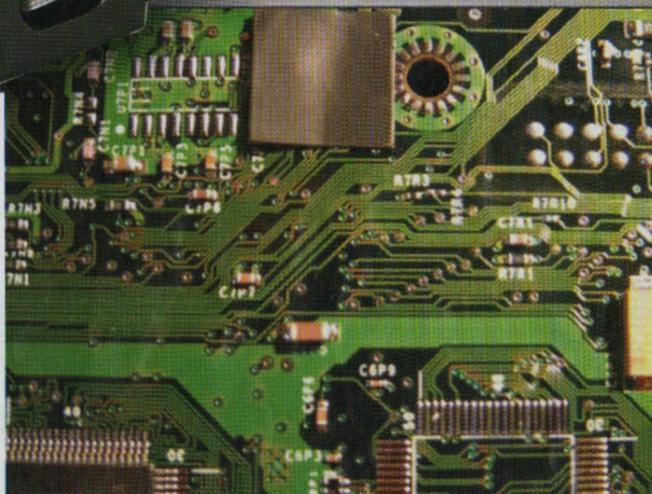
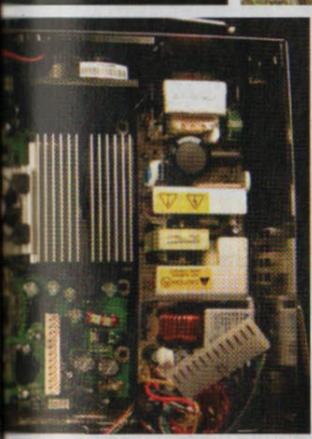
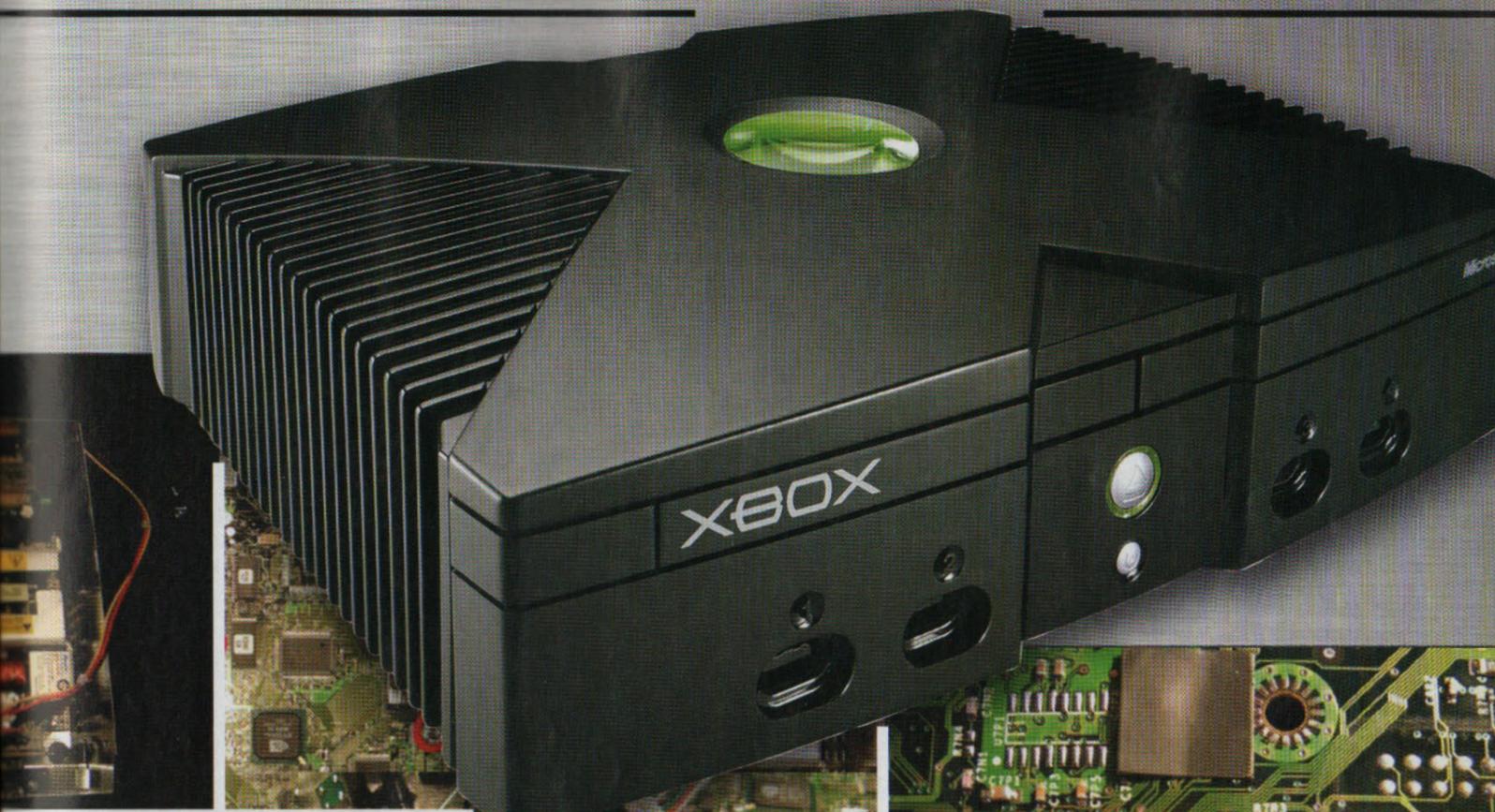
Siamo davvero arrabbiati. Lo siamo a tal punto da aver brutalizzato i nostri informatori pur di estorcergli qualche informazione, senza nemmeno perdere tempo a giocare al poliziotto buono e a quello cattivo. Siamo così nervosi che abbiamo fatto pressioni, abbiamo spremuto tutto lo scibile su questa macchina e alla fine siamo riusciti ad assemblare uno speciale esclusivo pieno zeppo di notizie, novità e degli immancabili pettegolezzi. Ma non siamo nati arrabbiati, solo un po' inquieti e con una sana curiosità.

La nostra inquietudine si è però trasformata in imitazione a Los Angeles, quando tra Microsoft Conference e i vari booth dell'Electronic Entertainment Expo, neanche un'anima ha parlato di Xbox 2. Nessuna specifica, niente immagini, nulla.



E l'irritazione è divenuta collera vera a Londra, quando il mutismo degli executives è stato interrotto solo dalla notizia che Bill Gates in persona avrebbe parlato di Xbox 2 a Las Vegas, in occasione di una prossima convention di settore. In luogo e tempo lontano. Non era ancora finita. Ora apprendiamo che "a Las Vegas no, chi ha mai detto una cosa del genere", e che forse se ne discuterà nuovamente a Los Angeles, il prossimo maggio, segnale chiaro che prima della fine del 2005

non si saprà praticamente nulla. Viene facile domandarsi se sia ancora la voglia di sbagliare tutto, malgrado i proclami del marketing di Microsoft che non perde occasione di ripetere a pieni polmoni "questa volta non abbiamo alcuna intenzione di perdere", per bocca di Peter Moore. Ci domandiamo se il guadagno di ben 10 punti percentuali sul mercato americano non abbia fatto girare la testa, se in questa euforia non esista la percezione che i tempi sono più stretti e che bisogna lavorare in fretta per non perdere un treno che al momento è ancora a portata di mano. Dal porto delle nebbie in cui sembra essersi trasformato il quartiere generale di Redmond e



dalla brumosa Seattle non vengono segnali. Delle due, una: o

stanno lavorando segretamente e alacremen- te sulla nuova console, oppure festeggiano ballando il limbo con in testa cappellini di cartone colorato a forma di cono. Delle due, ne va bene una sola e noi pensiamo che sia la prima, per lo meno lo speriamo ardentemente. Con tutto il cuore. L'errore di Microsoft è stato quello di avvicinarsi all'ingresso nel mondo dei videogiochi con l'attitudine del monopolista, senza considerare che sulla piazza c'erano alcuni samurai con un pessimo carattere. E

sappiamo tutti come è andata a finire: i samurai hanno fatto a fette gli esordienti spocchiosi. L'assenza di notizie ufficiali ora infastidisce non perché così tocca andarsene a cercare, è il nostro lavoro di giornalisti, ma perché la percezione che si ha dall'esterno è di immobilità pericolosa. Questo è anche un momento importante per l'Xbox Fase Uno che sta crescendo e si afferma piano piano, eppure non basta: bisogna darci dentro e comunicare. Microsoft non lo fa? Non dice niente e tratta i suoi fan come poveri pisquani delle mangrovie? Tranquilli, ci pensiamo noi.

IL FILO DI ARIANNA XBOX, LONGHORN, XNA E COMPATIBILITÀ PC: UNA MATASSA INTRICATA

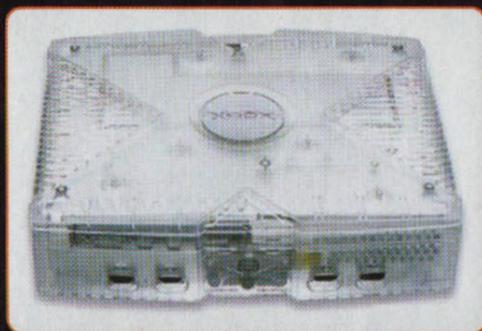
Per scrivere un articolo dovendo dare credito e peso alle poche parole ufficiali che sono state pronunciate sull'Xbox 2 dai dipendenti Microsoft, probabilmente basterebbe mezza pagina, con buona pace dei nostri grafici. Fortunatamente per tutti, invece, le fonti alternative non mancano e la quantità di materiale disponibile neppure, specialmente per quanto riguarda i rapporti tra Xbox, Longhorn, XNA, PC e i giochi. Per chi non lo conoscesse, Dean Lester è General Manager della divisione Windows Graphics and Gaming di Microsoft, un altissimo papavero che recentemente si è lasciato intervistare fornendo una buona serie di ragguagli circa il futuro targato MS, ma anche confondendo le carte in tavola a tal punto da aprire scenari ipo-

tetici da far impallidire Philip K. Dick. Tanto per incominciare, Lester ha disegnato un panorama dove il nuovo sistema operativo che sostituirà Windows nel 2006 (il Longhorn) fungerà da piattaforma generale praticamente per tutte le applicazioni di casa Microsoft, Xbox 2 compresa. Per quanto attiene ai PC, le varie specifiche verranno ridefinite da una serie di livelli in base alla potenza di calcolo, alla RAM, alle varie schede grafiche disponibili, all'hard disk e così via, con il risultato di semplificare notevolmente le cose in termini di acquisto delle macchine e di utilizzo del software. Un computer di "livello 7" sarà più costoso di uno di livello inferiore ma avrà più potenza, così come per la configurazione minima necessaria a far girare un determinato programma basterà valutare il "livello Longhorn" relativo capendo immediatamente se l'hardware del proprio computer sarà sufficiente. Ovviamente questo non basta e la compatibilità tra le prossime Direct X è stata programmata fin dalla nascita del sistema operativo, tanto che il prossimo upgrade dell'utility verrà distribuito con il Longhorn stesso. In questo quadro ci si può domandare in quale modo i





PC diverranno compatibili con l'Xbox e, soprattutto, se mai lo saranno. Il primo passo vede proprio il nuovo OS pronto a stendere i primi contatti tra le due realtà garantendo la perfetta compatibilità delle periferiche, che potranno così essere utilizzate indifferentemente su entrambe le piattaforme, oltre al supporto nativo di XNA. L'"ecosistema per lo sviluppo di giochi", come lo definì J. Allard alla Games Developer Conference di San José, unisce tecnologie molto differenti tra loro sotto l'unico denominatore di un più ampio e flessibile tool. In mano agli sviluppatori dovrebbe garantire la possibilità di risparmiare tempo e risorse concentrandosi sulla fase creativa dello sviluppo, lasciando alla macchina il compito di gestire le parti di programmazione più meccaniche. Con l'Xbox Live supportato e l'apertura alla gestione delle periferiche della console con XNA, Longhorn permetterà forse di giocare gli stessi titoli su Xbox e PC? Vista la strategia indecifrabile della divisione Games, tutto è possibile, ma sembra comunque improbabile almeno al momento. Le ultime scelte di marketing parlano infatti di un nuovo nome per i giochi su computer, da PC Games diventeranno Windows Games, un cambiamento di etichetta che in pratica li contrappone agli Xbox Games già esistenti. Con l'Xbox 2 destinata a vedere la luce prima del Longhorn, è presumibile che la versione del nuovo sistema operativo montata dalla console sarà meno potente di quella destinata ai PC ed è quindi forse più ragionevole pensare a due linee distinte di prodotti indirizzate a un'uten-



za differenziata. In un futuro non lontano non è da escludere la fusione delle piattaforme grazie all'uscita di nuove patch che azzerino le differenze, magari veicolate attraverso il servizio Live e i service pack ufficiali e la conferma potrebbe essere nelle parole di Peter Moore, vera gola profonda in relazione alle mosse di Microsoft in questi mesi: "Ovviamente si tratta di qualcosa che dobbiamo prevedere. Si può fare oggi? Probabilmente no, ma dobbiamo pensarci seriamente".



FATE QUALCOSA! UN NUOVO LOOK E QUALCOS'ALTRO ALL'ORIZZONTE?

Pretendere di parlare con cognizione di causa del nuovo look dell'Xbox 2 può essere paragonato al tentativo di prevedere gli andamenti di una battuta di pesca al salmone fuori stagione. Malgrado le poche immagini che da tempo circolano su Internet, l'unica cosa a rimanere certa riguarda le dimensioni dell'Xbox 2, che saranno decisamente più ridotte. Le parole di Peter Moore al riguardo sono cristalline e fanno seguito a tre anni di critiche aspre al design della console, annotazioni che sarebbe stato un suicidio non tenere ben presenti. Davvero impensabile vederla diversamente, e mentre il mondo perde tempo a immaginare nuove linee aerodinamiche, ergonomiche o di bioarchitettura, qualcosa sembra muoversi indistintamente nella nebbia tecnologica. Microsoft tace



come sempre quando c'è da commentare le mosse della Sony, ma è evidente che il restyling della PS2 non deve essere passato inosservato. Commentando la riedizione della versione "Crystal" dell'Xbox, definita semplicemente come una risposta alle richieste dei fan più accaniti e non come la contromossa strategica alle varie uscite in edizione limitata della PS2 e della sua versione "slim", il responsabile della divisione inglese Xbox Neil Thompson non ha escluso che nel futuro anche l'attuale console Microsoft potrebbe essere oggetto di una rivisitazione stilistica. Detta in modo quasi informale, facendo rimanere l'ipotesi nella terra che le è propria (quella delle congetture), questa voce spiana la strada alle illusioni diffuse quasi un anno fa sull'esistenza di piani per lanciare una nuova console "intermedia" che, leggermente depotenziata ma aggiornata dal punto di vista del design, dovrebbe aiutare la transizione verso il futuro. Possibile, se non addirittura probabile, la rimozione del modem e la riduzione dell'hard-disk, che porterebbe a un ridimensionamento considerevole del case e alla scelta di nuove componenti per i joystick che, notevolmente compatti, si coniugherebbero alla nuova veste di un'Xbox più accattivante. Esclusa l'eventualità di una versione handheld della macchina, visti gli interessi coinvolti e le relative quote di proprietà allegare, non è invece da azzerare l'evenienza di un intervento dei progettisti Mac, visti i veri prodigi di design realizzati con la linea di prodotti a marchio "i".



QUOTE
"Il mercato asiatico è strategico per noi. Considerate solo che per quanto riguarda la banda larga la Corea del Sud ha il tasso di penetrazione più alto del mondo" - Alan Bowman, Xbox Business Manager per l'Asia

THE HOAX FACTOR

DI PALO IN FRASCA. CONFUTIAMO LE NOTIZIE PIÙ DIVERTENTI CIRCOLATE NEGLI ULTIMI TEMPI

La bellezza del lavoro di chi sta dall'altra parte delle pagine che state leggendo è che si è costantemente bombardati da informazioni di ogni tipo ed è possibile seguire passo per passo la nascita, l'evoluzione e l'affermazione di un qualsiasi prodotto videoludico. Per quanto riguarda le console, il discorso si fa più complesso e intrigante perché ogni lancio di piattaforma è preceduto da almeno un anno di annunci, smentite ufficiali, pettegolezzi e informazioni di vario tipo che vanno vagliate, verificate e - molto spesso - smontate pezzo per pezzo nel tentativo di trovare quelle poche particelle di realtà

che talvolta contengono. Per quanto concerne l'Xbox 2, i gossip tecnici sono molti, ma indubbiamente più interessanti sono quelli relativi agli altri aspetti della produzione di un gioco, di una console e delle vere e proprie star che animano queste strampalate dinamiche. Se in italiano vengono chiamate "bufale" (qualche riferimento alle mozzarelle?), in inglese diventano invece "hoax". XBM ha selezionato per voi le più appetitose...

COSA: Il chip dell'Xbox 2

VOCE DI CORRIDIO: Grandi ritardi nello sviluppo del cuore pulsante della console.

HOAX FACTOR: Moneta da tre euro. Kenneth Kin, Senior Vice President della compagnia incaricata di produrre i chip in questione (la Taiwan Semiconductor Manufacturing), ha smentito ufficialmente la notizia durante una conferenza stampa appositamente convocata. Kin ha dichiarato che la produzione "procede secondo i piani", ponendo fine alla ridda di voci che insinuavano la possibilità di forti ritardi sulla tabella di marcia. La Taiwan Semiconductor Manufacturing produrrà anche la GPU ATI, componente grafica del chip che secondo la stessa ATI dovrebbe ormai aver chiuso la sua fase di progettazione.

COSA: Warren Spector cambia casa

VOCE DI CORRIDIO: L'autore di Deus Ex dovrebbe aprire una filiale di Midway ad Austin (Texas) con l'obiettivo di lavorare specificamente a titoli Xbox 2.

HOAX FACTOR: Lo specchio di Galadriel. Difficile dire se sia una balla. Le voci provengono da persone "ben informate dei fatti" che alla Austin Games Conference hanno più volte confermato l'intenzione di Spector di abbandonare Eidos per lidi più sicuri. Mentre la casa di Lara Croft naviga in acque torbide, perde il presidente americano e annuncia la disponibilità a valuta-



HD-DVD CONTRO BLU RAY NOMI DA RAPPER PER I SUPPORTI DI PROSSIMA GENERAZIONE.

Mentre gli occhi e l'attenzione degli appassionati di videogame sono puntati su una lotta senza esclusione di colpi a base di giochi in esclusiva, tecnica e acquisizione di team di sviluppo, un altro interessante confronto sta prendendo forma. Molti infatti dimenticano l'importantissima questione dei supporti che verranno utilizzati dalla prossima generazione di console, una componente fondamentale ma sempre sottovalutata nella formazione delle varie economie di scala e che è destinata a pesare in modo determinante sulla costruzione dei futuri prezzi. Ecco quindi delineato il nuovo scenario sul quale si muovono altri personaggi, rappresentati da una parte dal consorzio di produttori HD-DVD e dall'altra dalla Blue Ray Disc Founders

Association di cui fa parte anche Sony: in sostanza, gli allievi dei supporti di nuova generazione che rappresentano realmente il futuro, potendo contare su una capacità impensabile fino a qualche anno fa. I produttori dell'HD-DVD stanno marcando stretto Microsoft affinché l'Xbox 2 adotti il loro formato, una notizia confermata anche da Ryoichi Hayatsu, capodivisione Storage-1 della NEC. Alla Combined Exhibition of Advanced Technologies Conference, Hayatsu ha infatti dichiarato che "Microsoft sta lottando per la prima posizione sul mercato americano dei videogiochi", affermando che se l'Xbox 2 adatterà questo supporto, sarà possibile "aspettarsi una produzione di massa dell'HD-DVD che lo porterà ad avere un prezzo stabile e competitivo fin dal giorno del suo lancio". La dichiarazione, che lascia ampio margine di speculazione sulla diffusione della prossima generazione di supporti non dedicati espressamente al gaming e che ha più implicazioni economiche che tecniche



QUOTE
"Prometto che la nuova console sarà più piccola" - Yoshihiro Maruyama - Capo Divisione Xbox Japan



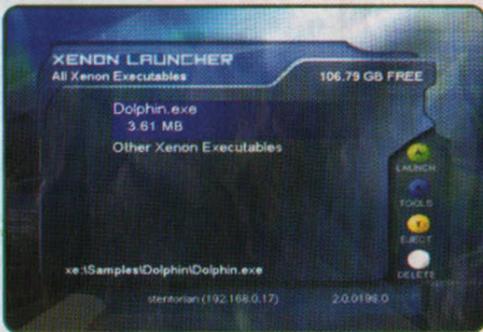
mercati più ricettivi e vivaci dell'intero pianeta e non stupisce l'ostinata determinazione di

Microsoft nella ricerca di nuove quote, spingendo nella direzione di inedite strategie di penetrazione. Assemblare una solida base di installato, svilupparlo e portarlo a nuovi traguardi non significa solo conquistare i giocatori asiatici più schifilosi e nazionalisti, ma anche e soprattutto preparare un terreno fertile per l'avvento della nuova console. Chiave di questa serratura bloccata potrebbe essere proprio il Live che, secondo le statistiche, in Asia raccoglie ben il 15% degli abbonamenti sul totale di Xbox vendute nell'area contro il 12% del resto del mondo. Il Regional Sales director di Xbox Live, Yolanda Chan, fissa come target per la fine dell'anno fiscale (giugno 2005) un incremento del 7%, che porterebbe a un incredibile 22% del totale locale. In questa sequenza di dati c'è però evidentemente un errore o una sovrastima che appare in tutta la sua importanza se si comparano altri valori. Le stime ufficiali parlano infatti di un milione di utenti Live contro una base di 15 milioni, il che, in termini percentuali, si traduce in poco più del 6,5% del totale,

in senso stretto, non tiene conto di alcuni dati vitali. I 50 gigabyte del Blue Ray che girerà nel lettore della PS3, infatti, rappresentano attualmente un traguardo ancora lontano per l'HD-DVD, che con i suoi "soli" 15 GB è ancora in ritardo. Il futuro è tutto da definire e si sa che un incremento di capacità per l'HD-DVD è molto probabile grazie alla struttura del supporto che potrebbe avere più livelli, oltre a essere utilizzato su entrambe le facce. Difficilissimo fare delle previsioni a medio termine, troppe sono infatti le variabili che potrebbero incidere a cascata sulla scelta finale. Tornando ai videogiochi, è certo che una volta determinata la capacità dei supporti, si tratterà di un valore fondamentale per gli sviluppatori che potranno così progettare le loro creazioni "tagliandole" espressamente per quella destinazione.

MICROSOFT COMPRA IL GIAPPONE I PIANI DI CONQUISTA DI MICROSOFT PER L'ORIENTE, MA NON SOLO...

L'ultima volta che abbiamo parlato del paese del Sol Levante mettendolo in relazione alla situazione dell'Xbox in quei lidi, abbiamo parlato senza mezze misure di "Giappone negato" e crediamo che questo concetto fotografati in modo abbastanza fedele la situazione della console Microsoft da quelle parti. I Giapponesi sono all'avanguardia per quanto attiene alle tecnologie, tutte le tecnologie, ma non basta certo proporre ottimi prodotti per riuscire a conquistarli. Si tratta di un popolo affascinato dallo stile, dalla classe e dal design, elementi acquistati in gran quantità dalle centinaia di migliaia di turisti che ogni anno, tanto in Via del Corso a Roma quanto in Via Montenapoleone a Milano, spendono con stordente facilità intere annualità dell'italiano medio. Parlando di videogiochi, poi, si tratta di uno dei



re offerte di acquisto, le azioni di Midway sono in forte ascesa grazie all'acquisizione di diversi talenti come John Romero e Steve Allison (il riconosciuto geniale ora a capo del marketing). Se l'interessamento del golem delle telecomunicazioni Viacom fosse vero e l'acquisizione di Midway si concretizzasse, i soldini per l'investimento in questione non dovrebbero certo mancare...

COSA: I kit di sviluppo per l'Xbox 2

VOCE DI CORRIDOIO: Sarebbero già stati inviati alle varie software house.

NOAX FACTOR: Gaia è rotonda. Basati sull'Apple PowerMac G5 per la grafica e una serie di chip Pentium 5 per il resto, il monster-kit monta una versione personalizzata del kernel di Windows NT. I kit sono già stati spediti alle case di produzione più importanti come EA, Eidos, Activision, THQ e Take Two, solo per citarne alcune, che ci stanno già lavorando sopra da diverso tempo. A quanto pare, Microsoft ha specificatamente richiesto a ogni sviluppatore una tipologia precisa di gioco, fornendo tutti gli strumenti neces-

sari. Parlando di usabilità, architettura e tool di sviluppo, un ignoto programmatore ha affermato che "è un po' come lavorare sull'Xbox, Microsoft è sempre a livelli d'eccellenza quando si tratta di fornire strumenti per lo sviluppo".

COSA: Le immagini dell'Xbox 2

VOCE DI CORRIDOIO: Tra quelle fasulle diffuse finora, ce ne sarebbe una originale sfuggita a un membro di uno dei tanti focus group di Microsoft e immediatamente ingoiata dalla Rete.

NOAX FACTOR: Pallone aerostatico.

L'immagine (non vi diremo mai quale) è stata mandata a un sito americano in via anonima tramite e-mail da un fantomatico dipendente Microsoft. Dal sito si ammette che malgrado la difficile catalogazione del materiale come originale, "qualcuno" avrebbe visto "qualcosa" e che un dettaglio ritorna in tutte le versioni: il carrello del lettore che sembra molto grosso rispetto al corpo-macchina, segnale evidente che la nuova Xbox dovrebbe essere più piccola. Bella forza, più grossa era impossibile. O no?

COSA: Il ritiro di John Carmack

VOCE DI CORRIDOIO: Al termine dello sviluppo del suo prossimo e misterioso titolo per Xbox, il mito andrebbe in pensione.

NOAX FACTOR: Treni in orario. Non si sa per certo, ma potrebbe anche capitare.

Sempre più disilluso dalla programmazione (ma che si credeva dopo tutti questi anni? Che i linguaggi di codifica fossero sensuali come Vanessa Kelly?), Carmack ha ammesso di vivere un momento di profonda depressione e che non intende prendere decisioni sul futuro, almeno fino al termine del primo ciclo rendering grafico della sua nuova creatura. Poi si vedrà. Non sappiamo quanto la sua partecipazione alla prima corsa privata verso il cosmo lo stia stressando. Malgrado i primi risultati positivi, evidentemente, parecchio.

COSA: Milioni alla BioWare

VOCE DI CORRIDOIO: Microsoft sarebbe disposta a pagare a peso d'oro l'esclusiva di Jade Empire affinché rimanga solo su Xbox e non sia convertito per PC.

NOAX FACTOR: Cassetta di marzapane. Ray

Mizuka, CEO di BioWare, all'EGN non ha fatto mistero che la sua compagnia starebbe "esplorando la possibilità di portare Jade Empire anche su PC". Non ha invece confermato le insistenti illazioni che vedrebbero Microsoft in pressing monetario molto... concreto per evitare la cosa, mantenendo così lo splendido GoD solo su Xbox. Da Redmond un ovvio e monolitico "no comment"...

COSA: Il nome dell'Xbox

VOCE DI CORRIDOIO: Il nome definitivo sarebbe Xbox FS, dove FS starebbe per...

NOAX FACTOR: Rolex Made in China.

D'accordo che si parla di una rinnovata aggressività del marketing di Microsoft, ma qui si esagera. Tra i nomi circolati, in effetti, Xbox FS era tra quelli papabili anche se è immediatamente passato in secondo piano rispetto a Xenon e altri. Da diverso tempo, inoltre, si parla quasi sempre di un più urbano e decente Xbox Next. Non male, considerando anche il potenziale dirompente della baggianata che avrebbe visto FS significare F*** Sony!

PARLANDO DI GIOCHI NOTI IN UNA GALASSIA LONTANA LONTANA...

Tra i titoli previsti per la line-up di lancio della nuova Xbox, quelli di Electronic Arts saranno senz'altro sugli scudi, freschi di contratto Live e quasi certamente determinanti per sancire il successo della console. Si parla fin d'ora di SSX 4 come di un banco di prova ottimale per testare la potenza della macchina, mentre non c'è dubbio alcuno che tanto gli sportivi quanto i titoli lifestyle potranno godere di realizzazioni all'altezza.

Qualche nome? The Sims 2, FIFA, Madden, NFL, NBA Live, NBA Street. In casa Midway si parla già dei sequel di NBA Ballers, ideale se supportato da un editor per scambiare materiale realizzato dagli utenti, del prossimo The Suffering e della ventura incarnazione di Mortal Kombat che su Xbox 2 dovrebbe allargare definitivamente il suo brand in tre serie distinte, come ventilato già da Deceptions. Spinti dalla buona accoglienza riservata a Red Dead Revolver, i folli della Neversoft non dimenticano il loro gioiello e puntano ancora molto su Tony Hawk, ma sembra siano già al lavoro su uno soprattutto in soggettiva ad ambientazione western. Nessun titolo è ancora citato ufficialmente da Take Two, anche se sembra improbabile che il publisher di GTA imponga restrizioni alla Rockstar in fatto di piattaforme su cui sviluppare, mentre è certo che su Xbox 2 Eidos tenterà di riconquistare la credibilità perduta esponendo gli ultimi gioielli di famiglia rimasti, l'agente 47 e la - presumiamo per allora - rediviva Lara Croft. Circle Studios, il team indipendente composto dagli ex Core Design Adrian Smith e Jeremy Heath-Smith, conferma l'inizio dei lavori su una serie di progetti, ma evita di focalizzare e specificare. Se Activision ci regalerà il terzo episodio di Spider-Man in una versione ultra potenziata, l'intera line-up Star Wars e il prossimo Fable (che ci aspettiamo tutti in stile MMORPG, pronto per l'online), il compito di Ubisoft sarà titanico. Splinter Cell, Ghost Recon, Prince of Persia, Morrowind e Far Cry sono delle priorità, ma a questi sono destinati ad aggiungersi altri titoli attualmente in fase di studio. Riddick, anche spinto dagli interessi personali di Vin Diesel, che possiede una piccola software house, chiuderà la sua trilogia al cinema ma sarà solo al secondo capitolo su console, mentre la Namco tornerà a farci impazzire con Dead or Alive e Ninja Gaiden, che su Xbox 2 sarà ancora più forte. Se Konami fa ormai parte della famiglia, però, alla lista della spesa di Microsoft manca ancora la Capcom, tassello fondamentale per completare il mosaico in terra giapponese.



valore decisamente più realistico. Resta il fatto che 200.000 abbonati non sono pochi, considerando che uno dei paesi nell'area (la Corea) risulta essere la nazione con il tasso di penetrazione più alto del mondo per quanto attiene alla banda larga. I programmi di conquista di Microsoft si sono quindi concretizzati con la firma di accordi con i governi di Hong Kong, Taiwan e proprio della Corea del Sud per la nascita e il finanziamento di partnership locali con nuovi o promettenti sviluppatori indirizzati all'online di Xbox.

Strategia a tenaglia? Si spera molto nel passaparola o in quello che gli esperti di marketing chiamano "effetto gregge". Perché questo siamo per loro: pecore da tosare. Se le operazioni nel Pacifico

sembrano benedette dalla Dea Bendata, in Giappone si fatica ancora tantissimo. Sarà forse per la miseranda nicchia di mercato che non raggiunge la doppia cifra percentuale, ma quando si affronta l'argomento con Peter Moore, è un po' come andare incontro a un toro vestiti di rosso. Ma in senso positivo. Moore, infatti, si scalda di entusiasmo e carica a testa bassa srotolando come un tappeto le prossime mosse al grido di: "Non resteremo dietro ai nostri rivali!". Forse, una delle novità maggiori è proprio l'uso della parola "rivali", che mostra tutta la nuova attitudine di Microsoft nei rapporti con i competitor: no more Mr. Nice Guy. L'abbiamo già scritto su XBM e lo ripetiamo, era ora. La nuova console avrà un look molto più aggressivo, slim e quasi sensuale, appositamente studiato per colpire con "un'estetica più semplice gli acquirenti nipponici", continua Moore, affermando che "il nuovo sistema potrà contare anche su un parco di titoli giapponesi tagliati su misura per quel popolo di giocatori". Microsoft sembra aver capito che il suo successo in Giappone dipenderà da più fattori e che al design della sua fuoriserie dovrà affiancare un catalogo studiato espressamente per il pubblico che intende conquistare. L'Occidente dovrà quindi inchinarsi stilisticamente un'altra volta ai videogiochi orientali? Noi crediamo di no, ma è plausibile che anche le software house inglesi e americane non rimarranno sorde al richiamo delle sirene-kabuki, una strada già intrapresa dalla Climax con il suo discutibile Sudeki, titolo forse troppo leggero per riuscire a soddisfare la fame di un mercato temibilmente deluso dalla cancellazione di True Fantasy Star Online per Xbox lo scorso giugno.



XBOX TV UNA NUOVA OPZIONE PER IL SERVIZIO LIVE SU XBOX 2

Malgrado non si sappia ancora quali saranno le prossime feature che verranno aggiunte all'attuale servizio Live, si è già cominciato a speculare grandemente su ciò che metterà in comunicazione gli utenti dell'Xbox 2. Una delle prime notizie, se non l'unica quasi ufficiale, riguarda una vera e propria stimolante novità che per il momento è stata familiarmente denominata Xbox TV. A quanto sembra, si tratterà di una modalità che permetterà di assistere come "spettatore" alle partite di altri utenti su Live, venendo informato sui risultati dei vari tornei in atto, sulle classifiche e gli high score attraverso una banda scorrevole in sovrapposizione, replica di quelle viste nei telegiornali americani e su qualche rete nazionale. A questo potrebbero aggiun-

...E DI GIOCHI IGNOTI DUE TITOLI GIAPPONESI

Digital Extremes sembra essere il team di sviluppo attualmente più coinvolto, direttamente o indirettamente, nella lavorazione dei titoli per Xbox 2. Dopo aver licenziato il motore di Unreal alla BioWare, che sembra interessata a "costruire" sull'engine del discusso shooter uno dei suoi potenti giochi di ruolo, si è messa infatti al lavoro su un prodotto che recherà ufficialmente il suo nome. Dark Sector, previsto nella line-up di lancio dell'Xbox 2, sarà un MMORPG ad ambientazione futuristica e la Rete si è già riempita di immagini (sempre le stesse) tratte dal minuscolo teaser pubblicato sul sito ufficiale. L'appeal è strabiliante, con uno stile a metà strada tra Halo e la versione cinematografica di Minority Report, così come la qualità che porta a pensare più a un filmato in CG che a sequenze in-game, malgrado le assicurazioni di Digital Extremes. Di più si sa di Avalon, titolo in sviluppo a Brighton da parte della Climax e che farà uso del motore proprietario Blimey 2, ma - paradossalmente - nulla si è visto finora. Anche in questo caso si tratterà di un MMORPG, anche se avrà ambientazione militare con declinazioni action/shooter. L'idea è quella di riunire ben 512 giocatori per ogni partita sul Live, dividendo questo notevole numero di partecipanti in 32 squadre composte da 16 membri. Che i primi due giochi annunciati ufficialmente siano massive multiplayer online games non sorprende più di tanto ed è anzi la conferma della direzione nella quale si formerà il catalogo di Xbox 2: con occhi, orecchie e soprattutto artigli indirizzati a Oriente.



QUOTE
"Non ci sono notizie dell'Xbox 2 per il prossimo anno, ma ragazzi... ci stiamo lavorando da un pezzo" - Steve Ballmer - CEO Microsoft



QUOTE

"Stavolta non ripeteremo gli stessi errori" - Peter Moore - Microsoft Corporate Vice President

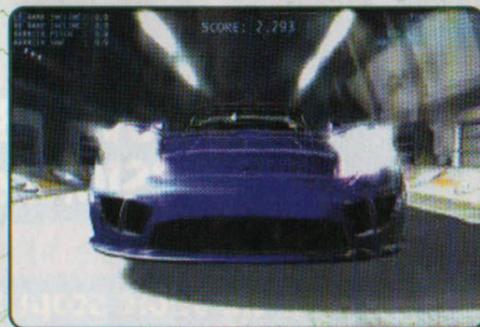


gersi altre opzioni, come la possibilità di caricare videorecensioni personalizzate dei propri titoli preferiti, magari implementando strumenti già disponibili nella videochat come i wallpaper e le musiche di sottofondo, segmenti di giocato personale e via di questo passo. Per quanto riguarda i titoli sportivi, sarebbe molto stimolante l'ipotetica possibilità, per le varie community, di eleggere un commentatore ufficiale che ricevendo i replay dei momenti topici di ogni incontro, provveda a realizzare dei mini-commenti post partita analizzando le strategie, gli schemi e i vari stili di gioco. Se l'opzione fosse adeguatamente potenziata, il Live potrebbe quindi ospitare delle mini-stazioni televisive personalizzate dagli utenti che, vestendo i panni dell'anchorman, diventerebbero vere celebrità underground. Più slegato dal discorso inerente al gaming puro ci sarebbe anche la possibilità di aprire video blog personali e magari persino di estendere il servizio di Ebay o EB Games al Live, avendo una percezione più... tridimensionale degli articoli messi in vendita. Comprare o vendere giochi nuovi e usati sarebbe facilissimo, caricando addebiti e accrediti sulla carta utilizzata per pagare l'abbonamento, con l'eventualità di accumulare punti per ogni transazione e spuntare abbonamenti gratuiti una volta raggiunto un certo livello di "traffico". Forse siamo ancora in un mondo di fantasia, ma se all'interno di questa ricca serie di ipotesi ci fosse anche un briciolo di verità per il futuro potremmo dichiararci davvero soddisfatti!



UN QUADRO DIVERSO SIAMO DAVVERO ALLA VIGILIA DI UNA NUOVA GUERRA DELLE CONSOLE?

Nell'arco temporale compreso tra l'Electronic Entertainment Expo di Los Angeles e le due fiere di Londra, il tristissimo ECTS e il nuovo sfavillante EGN, a New York si è tenuta un'altra importante convention che ha visto la presenza dell'intero



gotto del mondo videoludico. La conference è organizzata dalla Piper Jaffrey, una delle più importanti società di consulenza finanziaria degli Stati Uniti e quindi, per tematiche trattate e approccio alle discussioni, ci si può tranquillamente dimenticare all'istante gli eccessi siliconico-pneumatici delle standiste californiane per gettarsi in un mare di statistiche, vestiti blu e tailleur, previsioni di bilancio e analisi di mercato, marketing, grafici a torta e istogrammi. In breve, una noia mortale. In questo panorama di desolante serietà e aridità statistica, i giornalisti che volevano trovare motivi di interesse hanno dovuto solamente aguzzare le orecchie per captare segnali di vita più o meno importanti. In un momento di relax, ad esempio, il presidente di EB Games Jeff Griffiths ha dichiarato che grazie alla prossima generazione dell'Xbox, Microsoft potrebbe agilmente impossessarsi di una quota di mercato intorno al 30%, un sogno rispetto alla situazione attuale. Il ragionamento, considerando un panorama odierno fintamente diviso tra tre agguerriti competitori, non fa un plissé dato che è plausibilissimo per un singolo protagonista riuscire a mettere le mani su un terzo del mercato che verrà; resta solo da chiarire su quali presupposti tali conclusioni possano essere basate, soprattutto in un momento nel quale non si hanno ancora dati oggettivi ufficiali più che mai sensibili come specifiche tecniche, prezzo e (più di tutto, se si escludono le voci di corridoio) giochi disponibili per le prossime macchine. Griffiths ha continuato la sua esternazione prevedendo addirittura un forte disappunto per Microsoft qualora l'obiettivo del 30% dovesse essere mancato, considerando il fatto che in primo luogo riuscirà molto probabilmente a battere Sony nella corsa contro il tempo verso il lancio e in seconda battuta addirittura nella costruzione di un catalogo di titoli esclusivi finalmente allettanti. L'Xbox 2 non sarà più un'esordiente, ma potrà contare su un brand consolidato, proponendosi agli appassionati di videogiochi esattamente come fece a suo tempo la PS2: un nome affermato e una nuova console più potente di quella che la precedeva. Il CEO di THQ Brian Farrell ha versato benzina sul fuoco acceso da Griffiths, valutando positivamente la nuova attitudine di Microsoft nei confronti del mercato e dei suoi avversari. "Penso che (Microsoft) stia diventando più aggressiva - ha detto con una sicurezza che non lasciava scampo - e credo che il market share di Sony non sarà lo stesso in futuro. Basta farsi due semplici domande: l'Xbox ha raggiunto una posizione solida e sta muovendosi con una strategia di marketing vincente? La risposta è sì, in entrambi i casi". Un dettaglio che ricordiamo anche noi che non maneggiamo milioni di dollari (e forse è un bene per tutti...) è che la nostra macchina preferita continua a vendere più della PS2. I motivi, però, sono a nostro avviso meno eclatanti di quanto si possa credere, anche se gli effetti a lungo termine avranno un'influenza non sottovalutabile sulla formazione del nuovo mercato che si delineerà. Chi voleva genericamente videogiocare e non era esperto del settore,

negli ultimi anni, ha comprato una PlayStation ed è grazie al passaparola e alla pubblicità invasiva e martellante che il monolite è arrivato praticamente dappertutto, saturando ogni possibile nicchia. Non dimenticando il cido di vita del "prodotto Sony", che volge ormai al termine malgrado gli ultimi fuochi d'artificio previsti per l'anno prossimo, va detto che molti giocatori casuali sono cresciuti diventando - se non proprio appassionati hardcore - videogiocatori dai gusti adulti, sofisticati, cui è aumentata la fame di qualità e potenza.

Volgere quindi lo sguardo verso la console più potente è stato gioco forza, invogliati anche da una politica di prezzo che porta tuttora la casa di Redmond a perdere ben 100 dollari per ogni console venduta, un dato che dimostra ancora una volta quanto Microsoft ci creda e voglia riuscire a conquistare l'intrattenimento digitale.

Conoscendo il catalogo, il panel dei suoi eroi esclusivi che è cresciuto, le potenzialità del servizio Live e l'innegabile superiorità tecnica, questi utenti "ibridi" o multiplatforma si troveranno in futuro dinanzi a un bivio, una situazione ben differente rispetto a qualche anno fa quando la scelta era praticamente obbligata.

È impossibile dire se questa ipotesi di "educazione al videogioco" nei confronti dell'utenza casuale sia stata una scelta conscia e prevista da Microsoft, una strategia che al costo di milioni di dollari ha portato molti giocatori a scoprire almeno un'alternativa, quel che conta è la risposta che questo bacino di potenziali compratori darà quando ci sarà la prossima chiamata alle armi nella guerra alle console e da quale parte questi acquirenti contesi si schiereranno. Molto si combatterà sul terreno dell'installazione, anche se questa volta ci saranno altre dimensioni e differenti livelli di sconto. Noi siamo pronti.



CON PS MANIA 2.0 LE SORPRESE

**Dal 15 NOVEMBRE troverete in edicola
DUE VERSIONI della vostra rivista preferita!**

**Per chi vuole scoprire tutti i segreti dei
migliori giochi in circolazione, OGNI MESE
PS MANIA 2.0 con SPACCACODICI CD!**

SOLO PER VERI MANIACI!

SOLO CON

**PS
MANIA 2.0**

il miglior CD di CODICI da provare subito sulla vostra

PlayStation®2



**PS
MANIA 2.0**

POWERED BY



THE WORLD'S
MOST POWERFUL
CHEATS SYSTEM™

Spaccacodici

50 CODICI ESCLUSIVI PER PS2

colin mcrae rally
2005



RESIDENT EVIL
OUTBREAK



SECOND
SIGHT



STAR WARS
BATTLEFRONT



**Diventate
campioni in
pochi secondi!**

BURNOUT 3



E I CODICI PER I GIOCHI DEL MOMENTO...

- Conflict: Vietnam
- Terminator 3: Redemption
- Shellshock Nam '67
- Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
- Silent Hill 4
- Shark Tale

**SALVATAGGI ECCEZIONALI
DA SCARICARE SU MEMORY CARD:
Second Sight • Burnout 3
• Resident Evil Outbreak**

UN NUOVO DISCO
OGNI MESE?
MA E'
FANTASTICO!

**RIVISTA +
ACTION REPLAY
MAX
€ 6,50!**

**RIVISTA +
MAXI POSTER
€ 4,50!**



NON FINISCONO MAI!



INCREDIBILE!
CODICI ACTION REPLAY MAX,
SALVATAGGI DA SCARICARE SU
MEMORY CARD E...
IL TRAILER ESCLUSIVO DI
GRAN TURISMO 4!



:: SCOPRI TUTTO IL MONDO PLAY PRESS VISITANDO IL SITO WWW.PLAYPRESS.COM



ping

Linee invisibili ad alta velocità collegano milioni di Xbox tra loro. Ora è giunto il momento di viaggiarci attraverso...

Echi dalla rete

XBOX LIVE ARCADE

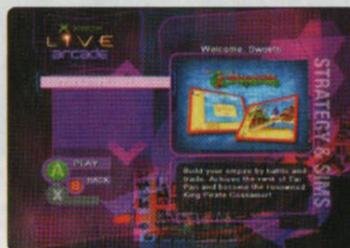
IL RITORNO DEI CLASSICI

Sembra proprio che Microsoft abbia deciso di puntare una buona parte delle sue prossime strategie di mercato sull'effetto nostalgia. A partire dal 3 novembre, infatti, sarà disponibile sulla Rete una serie di giochi "classici" direttamente scaricabili sul proprio hard disk. Come funzionerà il tutto? Semplice, basterà ordinare dal sito Xbox.com uno start-disc necessario per accedere all'Xbox Live e decidere quale titolo accaparrarsi. Naturalmente si dovrà sopportare un costo, che si aggirerà tra i 10 e i 20 dollari e che varierà a seconda della categoria scelta. Sono previsti sia singoli

NUOVI CONTENUTI PER RALLISPORT CHALLENGE 2

ANCORA VOGLIA DI STERRATO!

Rallisport Challenge 2, il gioco di corse di Microsoft Game Studios pubblicato in Europa lo scorso maggio, è stato recentemente aggiornato con nuovi contenuti scaricabili attraverso il servizio Xbox Live! Il pacchetto, già disponibile per tutti i giocatori e assolutamente gratuito, aggiunge al gioco quattro nuovi veicoli: due sono d'epoca (Volvo Amazon GT e Saab 96), gli altri sono moderni (Volkswagen Tuareg e BMW X5). I 43 modelli di automobili della versione originale, inoltre, potranno essere ridipinti in due colorazioni prima inedite. Sono disponibili anche due nuove carriere, chiamate Arena Challenge e Mountain Challenge.



giochi, ma anche dei veri e propri pacchetti, come il Namco Arcade Classic, che includerà Pac-Man, Dig-Dug e Galaga. Non mancheranno nemmeno i soliti cloni di Tetris e una dozzina tra puzzle-game, giochi di carte e quiz dall'aspetto grafico piuttosto semplice, ma dalla longevità praticamente infinita. L'unico interrogativo riguarda il prezzo, che almeno apparentemente non sembra dei più competitivi, se pensate che con appena 5 dollari possiamo scaricarci, per esempio, il delizioso Booster Pack di PGR 2 o un paio di missioni per RS 3...



COMMUNITY

UNA FINESTRA SUL MONDO PULSANTE CHE CRESCE INTORNO A XBOX LIVE: CURIOSITÀ, EVENTI, INTERVISTE E TUTTO QUELLO CHE C'È DA SAPERE DEL MONDO DEL NETGAMING TARGATO XBOX

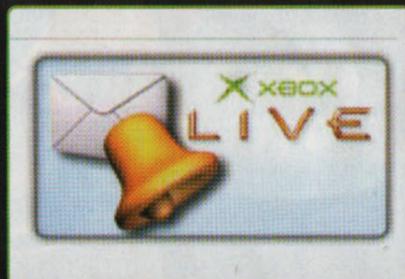
COMUNICARE SENZA FILI VOLETE STARE COMODI? CI PENSA LOGITECH.

Avete sempre sognato di giocare online comodamente sdraiati sul letto? Logitech sembra aver pensato proprio a voi. Quest'inverno, infatti, arriverà una nuova periferica che si preannuncia particolarmente utile. Si tratta di un Voice Communicator senza fili, che ci permetterà di interagire in Rete senza grossi problemi, vista anche la buona autonomia delle batterie (garantita per 6 ore). Il costo? Per il lancio negli Stati Uniti si parla di 79,99 dollari (circa 40 dollari in più rispetto a un normale headset), prezzo che garantirà anche gli immancabili due mesi di abbonamento gratuito al servizio Live.



RIMANERE AGGIORNATI TUTTO IL LIVE MINUTO PER MINUTO

Se volete sempre rimanere informati su tutto il mondo Xbox Live, da oggi c'è la possibilità di attivare gratuitamente il servizio Microsoft Alerts. In questo modo sarete sempre in grado di ricevere su MSN, tramite e-mail oppure via SMS sul vostro cellulare, news riguardanti il rilascio di nuovi giochi, contenuti da scaricare, eventi e promozioni, inoltre ci sarà la possibilità di lanciare sfide ai vostri amici, dandogli appuntamento a un determinato torneo.



SPLINTER CELL: CHAOS THEORY SI ARRICCHISCE

NON SOLO SAM FISHER...

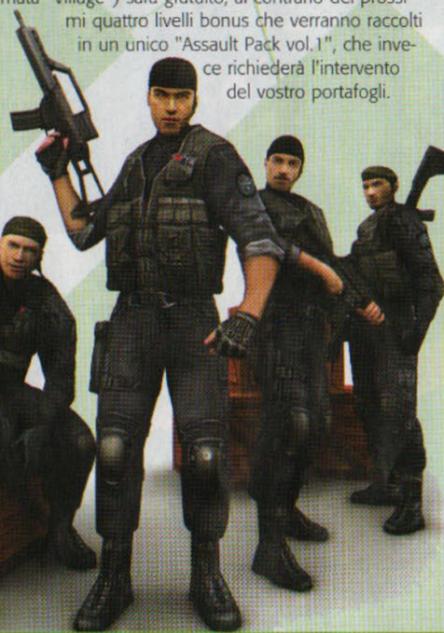
La notizia non è nuova, ma solo adesso è stata confermata da Ubisoft: oltre alla modalità in multiplayer Competitiva, il terzo episodio di Splinter Cell ne avrà anche una Collaborativa. Quest'ultima, sviluppata dagli studi Ubisoft Montreal, prevede che due giocatori lavorino insieme per portare a termine alcune missioni legate alla storia principale del gioco, anche utilizzando cuffie e microfono. In modalità Collaborativa non interpreterete Sam Fisher, ma due altri agenti che dovranno aiutarsi l'un l'altro a superare gli ostacoli e le sfide che incontreranno lungo il loro cammino. Anche la modalità Competitiva di Splinter Cell: Chaos Theory si evolverà, prevedendo tra l'altro il gioco a squadre e una visuale in prima o in terza persona, a seconda che facciate parte delle Spie della Shadow Net o dei mercenari della Argus.



RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW UPGRADES

NUOVE MISSIONI PER IL TEAM RAINBOW

■ Rainbow Six 3: Black Arrow è il titolo più giocato online questo mese. Molti commilitoni, quindi, saranno felici di sapere che sarà presto disponibile un nuovo livello da scaricare dalla Rete. Il download di una mappa extra (chiamata "Village") sarà gratuito, al contrario dei prossimi quattro livelli bonus che verranno raccolti in un unico "Assault Pack vol.1", che invece richiederà l'intervento del vostro portafogli.



QUANTO PAGHERESTE PER TORNARE IN GUERRA?

UN RICHIAMO DAL FRONTE

■ Tutti gli appassionati di Full Spectrum Warrior saranno felici di sapere che THQ ha deciso di rilasciare succosi aggiornamenti scaricabili a pagamento a partire dal mese di novembre. Il prezzo sarà quello classico di 4,99 dollari e ci saranno a disposizione due nuovi livelli, chiamati rispettivamente Epilogue 1 ed Epilogue 2. Queste due mappe di gioco, inserite senza alcun costo aggiuntivo nella versione PC (con tutto l'inevitabile strascico di polemiche), garantiranno un livello di sfida nettamente maggiore, per effetto del miglioramento dell'Intelligenza Artificiale dei soldati nemici.



VINCERE HALO 2!

IL DIETRO LE QUINTE DI UN CAPOLAVORO ANNUNCIATO

Una fantastica opportunità si è presentata in ottobre a tutti i fan di Halo: vincere un pass per provare in anteprima la modalità multiplayer online del nuovo titolo Bungie, direttamente negli studios del team di sviluppo. A novembre la possibilità si ripeterà per tutti i videogiocatori oltre oceano. I requisiti? È sufficiente l'iscrizione all'Xbox Live e un po' di fortuna... La febbre per Halo 2 continua a salire!



UN NUOVO STARTER KIT ALL'ORIZZONTE

L'XBOX PRONTO AD ANDARE A RUBA

Dopo le voci di corridoio che si erano diffuse nei mesi passati, il primo nuovo starter kit si è materializzato nei negozi inglesi. La confezione che ci permetterà di entrare immediatamente in contatto con il mondo dell'Xbox Live comprende: la cuffia/microfono Voice Communicator, le demo giocabili di Outrun 2 e Rainbow Six 3, nonché FIFA 2005 in versione completa. Naturalmente è inclusa nel pack la sottoscrizione dell'abbonamento per un anno ai servizi multiplayer di Microsoft. Il tutto al favoloso prezzo di 59,99 sterline. Speriamo in una materializzazione dell'offerta anche in Italia.



L'ONLINE PER TUTTI DISCRIMINARE NON È CASUALE...

È inutile negarlo. La console war nei prossimi mesi si combatterà soprattutto sulla possibilità di andare online. Ormai le line-up si avvicinano, la potenza delle esclusive attira da entrambe le parti, le differenze si assottigliano fino quasi a scomparire. La rivalità tra Xbox e PS2 sta per arricchirsi, dunque, di un nuovo affascinante capitolo. Questo grazie al lavoro delle software house, sempre più grado di sfornare titoli dall'altissimo "live appeal", ma anche a una forte espansione delle cosiddette linee veloci, che ormai stanno raggiungendo anche i piccoli centri. Ed è proprio in mezzo al fiorire di un approccio online tutto nuovo che crescono i piccoli videogiocatori, inesperti, ma curiosi. Spesso la voglia del giocatore live "casuale" si scontra con il muro degli hardcore gamer e con il loro lessico da cerchia ristretta. Ma il popolo della Rete ha bisogno di tutti, vecchi e nuovi adepti, di uno zoccolo duro, ma anche di chi nemmeno conosce il significato del termine "ping". Nessuna discriminazione, quindi, stasera: XBM è qui per questo...

LA CLASSIFICA DEI PIÙ GIOCATI

Nell'ultimo mese

- 1) Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow
- 2) Star Wars Battlefront
- 3) Counter-Strike
- 4) Mortal Kombat Deception
- 5) Tom Clancy's Rainbow Six 3

Dopo la pausa estiva, la Rete sembra essersi messa di nuovo in moto, grazie anche all'uscita di giochi che sfruttano in maniera massiccia il multiplayer online. Scontata in questo senso l'entrata in classifica di Star Wars Battlefront, un titolo che se giocato live diventa davvero irresistibile. Non è un caso che nella top five di questo mese ci siano contemporaneamente i due ultimi Rainbow Six, a testimonianza dell'ottimo lavoro fatto da Ubisoft negli ultimi tempi. Per il futuro? Aspettatevi grosse novità, non appena scenderà in campo una certa Konami...

HANDS ON

Lo spazio dedicato alla "prova su strada" dei migliori giochi compatibili con Xbox Live ma anche a tutto quello che c'è da sapere sul mondo dei download reperibili in Rete. Tutti i segreti dei giochi più amati dai netgamers, le features più esclusive e molto altro ancora!



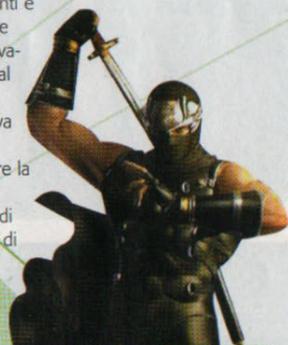
NINJA GAIDEN HURRICANE PACK VOL. 2

NON C'È PIÙ PACE PER RYU...

A poca distanza di tempo dal primo incredibile Hurricane Pack, eccoci di nuovo pronti a perdere ore su ore di sonno, pur di portare a termine questa ennesima sfida. Siete pronti a perderci in quella che è una nuova "folle" lotta contro il vostro destino? Già, chiamiamolo subito. Questo secondo appuntamento con Ryu Hayabusa in versione live è qualcosa di estremamente difficile, con un livello di sfida altissimo. A differenza del primo pack, in questo secondo volume non ci sono né nuovi costumi, né tanto meno armi nuove di zecca. Ma non preoccupatevi. I vecchi costumi possono essere "richiamati" premendo i pulsanti Bianco o Nero sul pad. All'inizio abbiamo a disposizione parecchie armi, come ad esempio la Dragon Sword a Livello 2 o la Lunar Staff vista nel primo

volume, ma non aspettatevi alcun Ninpo o qualche altro tipo di oggetto in grado di renderci le cose più semplici: insomma, le vostre abilità da esperto ninja saranno messe veramente a dura prova. Dimenticatevi, quindi, di poter ritrovare qualcosa sui cadaveri sparsi qua e là, dato che soltanto arrivando nei vari punti vendita del buon Muramasa potremo rifornire la nostra "sacca" e goderci qualche istante di meritato riposo. La possibilità di salvataggio e di upgradare il nostro arsenale, nonché di acquistare qualche pozione d'energia o degli utilissimi Ninpo, è quindi limitata ai vari shop. Ma una volta fuori, non ci sarà molto tempo per pensare. Proprio nelle intenzioni di Itagaki, l'Hurricane Pack 2 doveva rappresentare una sorta di missione impossibile. I nemici sono velocissimi, armati fino ai denti, gli elisir per recuperare

l'energia quasi inesistenti e tutto è maledettamente frenetico: aspettatevi svariati e ripetuti tentativi al limite del reset. Insomma, questa nuova chicca del team Ninja non fa altro che ribadire la grandezza di Ninja Gaiden e sarà capace di fare impazzire migliaia di fan. Un motivo in più per cominciare a giocare in Rete.



NON SOLO ALMA

ARMATE FINO AI DENTI

Vi ricordate la spietatissima Alma, uno dei più feroci boss di Ninja Gaiden? La prima cosa che noterete nell'Hurricane Pack Vol. 2 è la maggiore presenza di creature femminili pronte a farvi la pelle. Un unico consiglio: attenzione a non subire il fascino, soprattutto nei bellissimi filmati d'intermezzo... Non abbiate pietà, ne va della vostra sopravvivenza!



"... un gioco unico, grazie a un modello di guida che sebbene ricordi moltissimo il Classico anni '80, ancora diverte ed emoziona come la prima volta"
Game Republic

"La cosa bella è che OutRun2 è proprio un potente richiamo alla memoria"
Ufficiale Xbox

"Al momento la conversione è pressochè identica all'originale, con tutti gli elementi del coin-up presenti e la stessa esaltante giocabilità."
Videogiochi

SEGA PRESENTS

OutRun[™] 2



3+

www.pegi.info

Ferrari

OFFICIAL LICENSED PRODUCT

XBOX

LIVE

SEGA



www.leaderspa.it

FAHRENHEIT

UN NUOVO GENERE STA PER AFFERMARSI?

FAHRENHEIT

WWW.FAHRENHEITGAME.COM

USCITE
 PRIMAVERA 2005
 IGA
 PRIMAVERA 2005

PRODOTTO
VIVENDI INTERACTIVE GAMES
 SVILUPPOQUANTIC DREAM
 GIOCATORI1
 GENEREADVENTURE/THRILLER
 LIVENO

PAGELLA SVILUPPATORE
 QUANTIC DREAM

OMIKRON: THE NOMAD SOUL
 PC, PS2, DREAMCAST

2 4 6 8 10



Facciamo un po' di autocritica e ammettiamolo: noi della stampa siamo tutti tremendamente ingenui. Altrimenti non si spiegherebbe la facilità con la quale siamo pronti a conferire patenti di originalità con così tanta frequenza.

Il problema vero è che spesso i giochi realmente "nuovi" vengono percepiti come creazioni al limite, praticamente come degli esperimenti, e faticando a rientrare in un genere specifico e "vendibile" finiscono spesso per essere scarsamente considerati. Così fu con il progetto

cui collaborò anche Peter Gabriel - tornato ai videogame componendo la colonna sonora del nuovo Myst - e in seguito con Omikron, che vide l'algida presenza del Duca Bianco, David Bowie.

Proprio a questo titolo è legato il nome dei Quantic Dream, un team di sviluppo all'avanguardia cui la Sierra e la Vivendi Interactive hanno dato nuovamente fiducia foraggiando lo sviluppo di Fahrenheit.

Dopo averne avuto un assaggio, gli aggettivi che vengono in mente sono senza ombra di dubbio "intrigante" e "innovativo", con il



INQUADRATURE: Le varie inquadrature disponibili concorrono grandemente a rendere tese le atmosfere grazie a scelte stilistiche piuttosto particolari.



MAGIC MOMENTS: In ogni film che fa dell'adrenalina il suo ingrediente principale non può mancare il momento romantico, e Fahrenheit non fa eccezione.

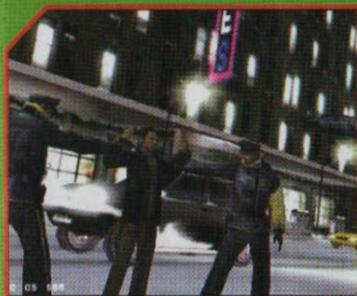


"IL MOTORE NARRATIVO DI FAHRENHEIT È QUANTO DI PIÙ FLESSIBILE E APPARENTEMENTE SOFISTICATO VISTO FINORA"

CIAK SI GIRA

UN'IMPRESSIONANTE QUALITÀ

Il motore grafico di Fahrenheit è stato realizzato con un'attenzione speciale per le inquadrature, mentre la maggior parte degli engine si focalizza sulla gestione degli effetti speciali o delle animazioni. Il titolo Quantic Dream, infatti, presenterà la bellezza di 24 punti di vista differenti e quindi di telecamere che, puntate su diverse zone dell'inquadratura, lasceranno molto agio alla creatività del giocatore ma soprattutto all'abilità degli sceneggiatori, per ottenere effetti degni delle migliori produzioni hollywoodiane!



secondo dotato di maggior peso, se possibile. La trama vi mette nei panni di Lucas Kane, assassino suo malgrado, cui tocca scoprire le ragioni che l'hanno portato a uccidere un uomo nel bagno di un ristorante. Kane non è solo poiché New York, la metropoli scelta per fare da sfondo alla vicenda, è scossa periodicamente da inspiegabili ondate di omicidi sui quali indaga la poliziotta Carla Valenti, aiutata



FREEZE! Carla Valenti irrompe sulla scena e cerca di arrestare Lucas, ma non è detto che ci riesca...

dal collega Tyler Miles.

In un momento nel quale tutti i giochi tentano di raggiungere con alterne fortune la massima libertà per il giocatore, fornendo interi scenari nei quali fare assolutamente quello che si vuole, Fahrenheit restringe il campo offrendo invece spaccati di vita racchiusi in sequenze dal taglio fortemente cinematografico. In ogni ambiente, questo sì, è possibile interagire con ogni singolo oggetto scegliendo anche come rispondere alle varie situazioni che si verificano. Chiusi nel vostro appartamento, potrete guardare la televisione, saccheggiare il frigo, fare le pulizie (e non immaginate quanto possa essere utile, visto che il vostro letto è sporco di sangue...), per lo meno fino a quando la polizia non busserà alla vostra porta. In questo momento perderete il controllo di Lucas e prenderete quello dei poliziotti, senza sapere cosa sta succedendo oltre la porta. Come si può intuire, il motore narrativo di Fahrenheit è quanto di più flessibile e apparentemente sofisticato visto finora, e conduce il giocatore lungo un percorso costantemente sospeso ma non per questo inorganico o privo di suspense, non per niente il titolo



IL PUGNO: Anche un incontro di boxe può trasformarsi in un velocissimo sottogioco.

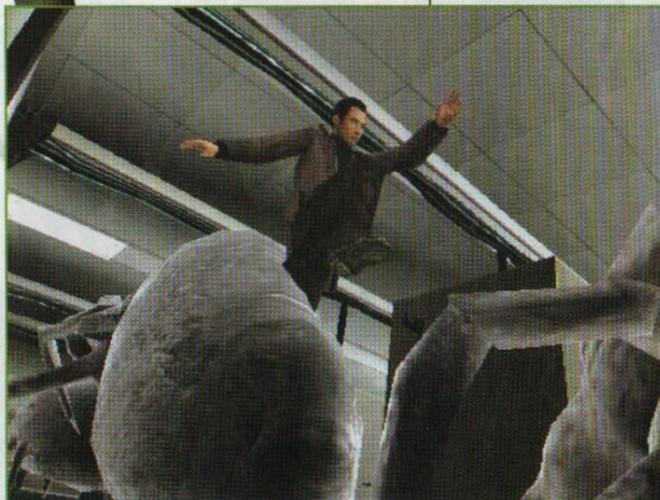
rientra nella categoria adventure/thriller dal chiaro richiamo cinematografico.

Dal punto di vista tecnico, la versione per Xbox sembra destinata a lasciare con la bocca spalancata sia per quanto riguarda la grafica che per quanto attiene al sonoro, un ambito che visti i trascorsi di Quantic Dream non mancherà di stabilire nuovi primati. In tutta onestà, non vediamo l'ora di provare il prodotto finito per valutarne le potenzialità effettive, anche se fin da adesso possiamo presagire una qualità da primo della classe!

FIUTO PER IL BUSINESS

ALLA QUANTIC DREAM SANNO COME FAR FRUTTARE I LORO EURO!

La compagnia francese, dopo l'uscita di Omikron, ha re-investito il capitale accumulato (pur non essendo stato un best seller mondiale, il titolo non andò affatto male grazie alla presenza di Mr. Bowie) in tecnologia, acquistando un gigantesco teatro per il motion capture che è stato poi affittato a più riprese a vari studi cinematografici francesi e a diversi canali televisivi. Nel contempo, il denaro guadagnato con queste attività è stato utilizzato per potenziare e aggiornare la tecnologia, quindi le macchine per lavorare, le schede grafiche e via dicendo, seguendo un modello di business che appare decisamente vincente.



STRANE VISIONI: Gli incubi di Mr. Kane sono piuttosto preoccupanti... Date un'occhiata a questi orrendi insetti: non sembrano acari della polvere sovrappeso?

PARIAH

UN INTOCCABILE ALLA CORTE DELL'XBOX

PARIAH
WWW.DIGITALEXTREMES.COM

USCITE
 DICEMBRE
 TBA
 GENNAIO

PRODOTTO.....GROOVE GAMES
 SVILUPPO.....DIGITAL EXTREMES
 GIOCATORI.....1-MULTI
 GENERE.....AVVENTURA/FPS
 LIVE.....SI

PAGELLA SVILUPPATORE
DIGITAL EXTREMES

UNREAL TOURNAMENT 2003		PS2, PC	
2	4	6	8
2	4	6	8

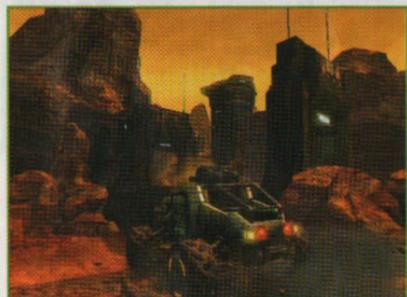


Nella società indiana, i pariah sono una casta a parte. Si tratta dei poveri, degli emarginati, di quelli che vengono definiti semplicemente "intoccabili". Secondo i Digital Extremes, noti per aver lavorato a una serie di FPS storicamente importante come Unreal, il concetto è più nebuloso e fa riferimento a una situazione molto particolare.

Nel giro di 16 ore, una stazione orbitante attorno al nostro pianeta provvederà a far detonare una carica nucleare di 50 megatoni direttamente sull'oceano, ponendo fine all'infezione che si sta propagando sul pianeta. Il fatto che si vada a sterminare l'intera popolazione non è importante: rimosso l'ospite, il virus non potrà propagarsi. Peccato che nessuno sappia ancora esattamente di cosa si tratta. Fortunatamente c'è il Dr. Mason, se non si è giocato definitivamente la corteccia cerebrale con le droghe di cui fa uso da un po' di tempo, uno studioso che ne sa qualcosa e che è la persona indi-



EFFETTI NOTEVOLI: Dopo Dark Alliance, in molti si sono dati da fare per realizzare la migliore acqua possibile. L'effetto onda di Pariah è assolutamente notevole...



BOGEY: Il fuoristrada ha lo stesso funzionamento di quello di Halo, ospita pilota e mitragliere e oltre a essere utilissimo, è anche molto divertente da guidare.



cata per condurre ai laboratori di ricerca il "soggetto B", Katrina J., l'unico essere umano apparentemente immune al virus. Come previsto, qualcosa va storto e Mason si ritrova immerso in un'atmosfera post-catastrofe (e pre-sterminio...). Questi sono i presupposti del nuovo adventure-FPS targato Digital Extremes che preme l'accelera-

tore più sulla componente shooter che su quella avventurosa, scartando immediatamente ogni paragone e possibile accostamento con Deus Ex o KotOR. Visto per la prima volta all'E3 2004, fiera durante la quale è risultato come una delle sorprese più interessanti e potenzialmente vincenti, Pariah ha replicato le ottime impressioni anche all'EGN di Londra garantendosi una schiera di fan tra la stampa specializzata. Grazie a un buon arsenale upgradabile, utilizzando una serie di celle energetiche potrebbe migliorare la precisione, la potenza, la frequenza di fuoco oppure scegliere se incremen-

"VISTE LE SPECIFICHE E LA QUALITÀ GENERALE CHE PARIAH HA MOSTRATO FINORA, SIAMO PIUTTOSTO ANSIOSI DI TOCCARE CON MANO LA SUA REALIZZAZIONE DEFINITIVA"

PARIAH

UN EDITOR POTENTE

CREARE MONDI ANCHE SU CONSOLE

Gli editor per le mappe sono da sempre prerogativa dei titoli per PC, ma alla Digital Extremes hanno deciso di fare le cose come si deve e di portare questa opzione anche sull'Xbox, probabilmente vista l'attitudine ferocemente multiplayer della console. La particolarità dell'editor di Pariah sta tutta nella semplicità di utilizzo, che ricorda in modo davvero molto fedele quella dell'ultimo Sim City. Per deformare il terreno basterà infatti premere un bottone e muovere la levetta analogica per vedere le modifiche che si verificano immediatamente sotto i vostri occhi, mentre per costruire un edificio non si dovrà fare altro che selezionarlo e posizionarlo nella posizione appropriata. Sarà possibile aggiungere persino gli effetti atmosferici, la nebbia (decidendone l'intensità), la pioggia e la neve, per poi scambiare le varie creazioni con altri utenti grazie al servizio Live.



A seconda dei dislivelli, l'editor provvederà addirittura a mettere l'acqua dove è plausibile che ci sia creando laghi e pozze.



VARI SCENARI: Dal deserto alla foresta, Pariah offre ambienti per tutti i gusti.



EFFETTI DI LUCE: Il chip grafico dell'Xbox lavora alla grande per rendere al meglio gli effetti speciali delle esplosioni.

tare la vostra armatura. Per la grafica spettacolare, la possibilità di utilizzare veicoli come il Bogey (Katrina guiderà mentre Mason sarà alla mitragliatrice) e l'ambientazione fantascientifica, il paragone con Halo è quasi obbligato, ma nonostante questo va detto che il gioco sembra mantenere inalterata la sua carica di personalità grazie a una trama che promette di riservare moltissime sorprese a dispetto del gameplay tanto solido quanto lineare. Data la tipologia del gioco è previsto ovviamente anche un multiplayer adeguato che comprenderà, oltre alle tradizionali modalità Capture the Flag e Assedio, l'immane Deathmatch che risulta interes-



sante per un dettaglio peculiare. Diversamente dalla maggior parte dei titoli di questo tipo, infatti, non potrete scegliere la vostra classe prima di cominciare la partita, ma sulla base



della direzione che prenderà l'upgrade delle vostre armi "diventerete" di volta in volta esperti lanciatori di razzi pesanti o esploratori, sniper o assaltatori, con una interessante serie di nuanches intermedie in grado di soddisfare i palati più esigenti. A questa modalità si aggiunge anche una replica perfetta dell'Onslaught vista in UT 2004, una modalità nella quale bisogna acquisire una serie di bersagli (detti "nodi") in una specifica sequenza, fatto che concentra l'azione in aree piuttosto ristrette con ovvio e copioso spargimento di sangue. Viste le specifiche e la qualità generale che Pariah ha mostrato finora siamo piuttosto ansiosi di toccare con mano la sua realizzazione definitiva e di verificare se alle buone intuizioni e intenzioni è seguita la concretezza necessaria.

IL MOTORE DEL DUEMILA

ANCORA UNREAL SOTTO IL ...COFANO DI UN FPS

Vista la qualità del motore che gestiva l'ultimo Unreal è sembrata cosa buona e giusta utilizzarne il potente motore grafico per risparmiare tempo e lavorare su Pariah. La qualità d'insieme è evidente e, parlando di grafica, non sembrano mancare le citazioni. Non siamo abbastanza vicini ai panorami di KotOR o di Galaxies?

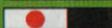


Anche Halo si specchia nelle ambientazioni di Pariah.

PRINCE OF PERSIA: SPIRITO GUERRIERO

↳ DOPO LA LUCE, LE TENEBRE...

PRINCE OF PERSIA:
SPIRITO GUERRIERO
[HTTP://WWW.PRINCEOF
PERSIAGAME.COM](http://www.princeofpersia.com)

USCITE
 NOVEMBRE 2004
 TBA
 NOVEMBRE 2004

PRODOTTOUBISOFT
 SVILUPPOUBISOFT MONTREAL
 GIOCATORI1
 GENEREAZIONE/AVENTURA
 LIVE9

PAGELLA SVILUPPATORE
UBISOFT MONTREAL

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3
.....XBOX

2 4 6 8 10

PRINCE OF PERSIA: LE SABBIE
DEL TEMPOXBOX

2 4 6 8 10

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL ..
.....XBOX, PS2, PC, GAMECUBE

2 4 6 8 10



Dopo aver esordito sulle macchine di nuova generazione con Le Sabbie del Tempo, il Principe sta per tornare: più forte, più cattivo e in continua lotta con se stesso. L'ombra sta per appropriarsi della sua vita e del suo destino. Basterà anche stavolta tornare indietro nel tempo?

I videogiocatori della "vecchia" scuola non possono aver dimenticato il primissimo Prince of Persia, che fece la sua comparsa sulla mitica Amiga e sui primi PC "vestiti" da macchina da gioco: struttura semplice, grande giocabilità



↳ **NINJA OF PERSIA:** Imparare a camminare sui muri vi permetterà di effettuare delle combo micidiali!

COSE PREZIOSE

COME SOPRAVVIVERE ALL'INFERNO

Prince of Persia: Spirito Guerriero sarà un gioco violento e spettacolare, grazie anche all'innovativo sistema di combattimento denominato Free-Form Fighting. Il Principe potrà utilizzare due armi contemporaneamente e avrà a disposizione un arsenale di tutto rispetto che comprenderà spade affilatissime, sciabole, pugnali e asce. Potremo combinare tra loro mosse differenti, nonché utilizzare l'ambiente circostante per effettuare acrobazie e attacchi speciali. In alcuni casi sarà necessario afferrare al volo una corda per riuscire a camminare su un muro, oppure potremo arrampicarci su una parete di legno conficcandoci la lama della nostra sciabola.



Quando saremo circondati, dovremo dar sfogo a tutte le nostre doti da acrobata. Questo garantisce una grande varietà negli attacchi e allo stesso tempo richiederà una grande dimestichezza col sistema di controllo.



Guardate questa combo! Semplicemente devastante! Speriamo solo che nella versione finale non venga imposta alcuna censura...

PREPARATEVI A UNA SERIE DI ACROBAZIE, COLPI MORTALI,
DECAPITAZIONI E SPRUZZI DI SANGUE AL LIMITE DELLA CENSURA



VERTIGINI: Riuscire a saltare sul collo di quel bestione non sarà molto semplice. Una volta lassù, però, potremo dargli il colpo di grazia!



LA TEMPESTA PERFETTA: Uno dei primi livelli sarà a bordo di una nave, nel mezzo di fulmini e saette, con tanto di imbarcazione prossima all'innabissamento.



e realizzazione tecnica di altissimo livello (soprattutto per quei tempi) contribuirono a creare un piccolo capolavoro. La voglia di ripescare e di riproporre in versione 128-bit alcuni dei titoli che hanno fatto la storia dei videogiochi ha finito col coinvolgere anche il nostro amato Principe. Così, lo scorso anno è stato lanciato sul mercato l'immane "remake", che ha sorpreso un po' tutti e che alla fine dei conti è risultato uno dei titoli più venduti della passata stagione. Ma un seguito richiede uno sforzo in più. Ecco allora che alla Ubisoft hanno pensato bene di prendere l'innocenza

del protagonista e sconvolgerla. Basta dare un'occhiata al suo nuovo look per rendersi conto che Spirit Warrior sarà un gioco diverso, almeno come contenuti. La trama ci vedrà collocati cronologicamente svariati anni dopo gli eventi narrati ne Le Sabbie del Tempo. Proprio gli eccessivi interventi sul "continuum temporale" (un commosso ricordo per questa frase va a Doc. Emmett Brown) compiuti dal nostro eroe nel prequel hanno causato una serie di sconvolgimenti tali da generare Dahaka, un potente essere demoniaco dagli intenti poco amichevoli. Per mettere fine ai suoi diabolici progetti, saremo chiamati ad andare sull'Isola del Tempo, ma per farlo dovremo vedercela con esseri e creature di ogni tipo, cresciute e allevate direttamente tra le fiamme dell'Inferno. Proprio il contorno spiccatamente dark che si è voluto dare a questo nuovo progetto rappresenta il vero cambiamento. Una scelta coraggiosa, visto il successo di critica e pubblico del primo PoP, ma che rappresenta una grande attrattiva soprattutto per coloro che non hanno giocato al passato episodio. Naturalmente un Principe più cattivo presuppone anche un cambiamento nel gameplay. Ebbene, preparatevi a una serie di acrobazie, colpi mortali, decapitazioni e spruzzi di sangue al limite della censura. Come in ogni epi-



KUNG FU MASTER: Il nostro protagonista è un guerriero a 360°. Oltre che dimostrare una grande abilità nell'uso delle armi, è anche in grado di sfoggiare una certa dimestichezza nelle arti marziali.

NO FEAR

GROSSI, CATTIVI E... DA AFFETTARE!

Oltre a tutte le creature assetate di sangue che cercheranno di ucciderci, non mancheranno i classici mega-boss di fine livello. Per riuscire a sopravvivere a questi esseri abominevoli dovremo essere piuttosto scaltri: pensate che si potrà addirittura arrampicarsi su di essi o saltargli al collo per colpire uno dei loro punti vitali. Veramente spettacolare!



Alcune creature sono veramente immense: date un'occhiata a questa immagine. Avete già un'idea di come affrontarla?

"ALLA UBISOFT HANNO PENSATO BENE DI PRENDERE L'INNOCENZA DEL PROTAGONISTA E SCONVOLGERLA. BASTA DARE UN'OCCIATA AL SUO NUOVO LOOK PER RENDERSI CONTO CHE SPIRITO GUERRIERO SARÀ UN GIOCO DIVERSO"



JUNGLA: La varietà delle ambientazioni è uno dei punti su cui alla Ubisoft hanno lavorato di più. E si vede...



LOCK-ON: grazie al sistema di controllo messo a punto dalla Ubisoft, combattere contro più nemici contemporaneamente sarà un gioco da ragazzi...

sodio di Prince of Persia che si rispetti, non mancherà la classica presenza femminile, stavolta in duplice versione: la bella Kaileena che si offrirà di accompagnarvi sull'isola, e l'affascinante e tenebrosa Shahdee, con cui dovremo duellare proprio all'inizio del gioco. Anche tecnicamente PoP 2 sembra nettamente migliorato. Da quello che abbiamo potuto vedere dal codice preview giunto in redazione, la cura per ambienti e personaggi è a dir poco esagerata. La sequenza iniziale è particolarmente spettacolare: ci si trova a bordo di una sorta di galeone, nel mezzo di una terribile tempesta, circondati e armati solo della nostra fida spada, pronti ad affrontare le orde di mostri mandate da Dahaka.

Già da questo piccolo antipasto si intuisce che Spirito Guerriero sarà un titolo che punterà



FULL IMMERSION: Il nuovo Prince of Persia è il progetto più costoso e più rapido mai affrontato da Ubisoft, con uno staff composto da più di 100 persone, impegnate per un lungo e faticoso anno.

QUANDO LA SPADA NON BASTA...

...UN PIZZICO DI MAGIA NON GUASTAI

Spirito Guerriero abbinerà la violenza delle armi da taglio al fascino e all'efficacia di alcune abilità metafisiche. Al di là del suo vasto repertorio di mosse, il nostro Principe potrà infatti avvalersi di tecniche speciali come l'Inversione Temporale o il Rallentamento. Trovandoci poi con le spalle al muro, potremo contare anche su poteri molto più distruttivi come l'Onda d'Urto o l'Onda Temporale.



Una cosa è certa: riuscire a sorprendere il nemico da dietro è senz'altro la tattica migliore, ma...



...In casi del genere, di totale accerchiamento, saremo costretti a fare ricorso a uno dei nostri poteri magici.

decisamente sull'atmosfera. Le ambientazioni saranno anch'esse molto cupe e difficilmente vi capiterà di vedere la luce. Certo, qualche interrogativo rimane. Per esempio, bisognerà testare come i programmatori siano riusciti a bilanciare il carico di violenza con le parti di gioco legate alla risoluzione dei classici enigmi. Discorso a parte merita poi la longevità. Uno dei limiti del primo Prince of Persia era proprio la durata: "bello, ma corto" si diceva. Quindi siamo piuttosto curiosi di vedere come una storia più matura abbia contribuito a migliorare quest'aspetto, senza dimenticare le rassicurazioni in tal senso provenienti dagli alti uffici della stessa

software house francese.

Ma al di là di qualche piccolo interrogativo, Ubisoft sembra veramente avviata a bissare il successo dello scorso anno, con un gioco dalle altissime potenzialità. Pronti a salvare la vostra anima? X



FULMINI: Rispetto al primo episodio, gli effetti di luce sono ancora più realistici e spettacolari



KONAMI

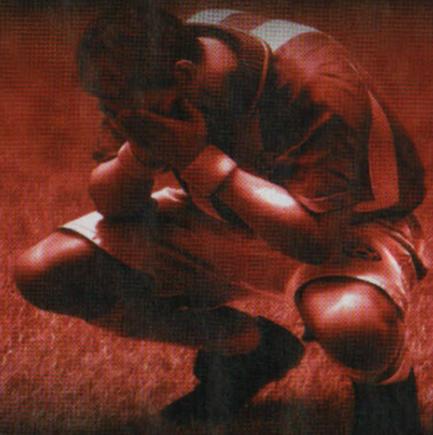
distribuito da

HX
Halifax

digital bros division

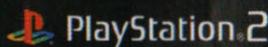


Inferno o Gloria



Tutto dipende da te

PRO EVOLUTION SOCCER 4



www.konami-europe.com



©2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo JFA © 1996 JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION © 2002 JFA MAX KFA © 2001 Korea Football Association. Special thanks to Fortune, MUKTA, SEJIN, Denis for Korea National Team data. FIFPro: the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Adidas, Adidas, the Adidas logo and the 3-Stripes trade mark are registered trade marks of the Adidas-Salomon group, used with permission. Rotario is a trade mark of the Adidas-Salomon group, used with permission. Club teams: officially licensed by Eredivisie NV. Gioco ufficialmente concesso in licenza dalla LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI, Campionato Nazionale di Liga 2004/05, Primera y/o Segunda Division. Prodotto bajo Licencia Oficial de la LFP. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Konami, KONAMI and PRO EVOLUTION SOCCER are either registered trademarks or trademarks of KONAMI CORPORATION. © Rules © 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo.

FORZA MOTORSPORT

Microsoft sfida Gran Turismo

FORZA MOTORSPORT
WWW.XBOX.COM/EN-US/FORZA/

USCITE
 DICEMBRE 2004
 TBA
 MARZO 2005

PRODOTTO.....MICROSOFT
 SVILUPPO.....MICROSOFT GAME STUDIOS
 GIOCATORI.....1
 GENERE.....RACING
 LIVE.....SI

PAGELLA SVILUPPATORE
 MICROSOFT GAME STUDIOS

MACHASSAULT.....XBOX



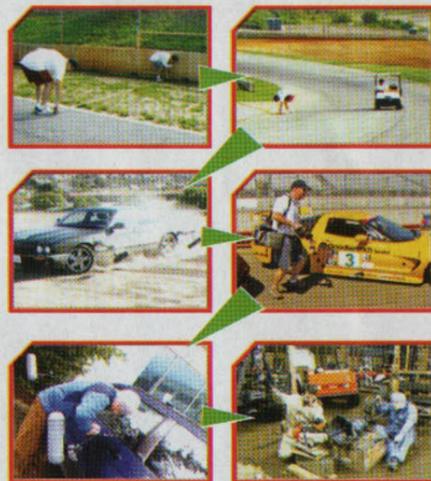

Come disse David Gosen nel 2001, sbagliando clamorosamente i tempi e la piattaforma su cui puntare le proprie aspettative, siamo alla vigilia di una rivoluzione. Probabilmente, aggiungiamo noi che siamo prudenti, almeno per quello che riguarda i giochi di guida...

E durante le rivoluzioni capita spesso che rotolino le teste, per lo più quelle dei notabili, dei nobili e di coloro che in generale rappresentano l'ordine costituito. Nel mondo dei racing game, l'aristocrazia videoludica è stata rappresentata - fino ad ora e senza tante discussioni - da due soli giochi: Gran Turismo e Project Gotham Racing. Evitando di perderci ancora una volta nell'infinito ginepraio delle differenze e delle sfumature che separano il titolo Bizarre Creation da quello a firma Poliphony, possiamo parlare di due vere e proprie pietre di paragone con cui tutti gli sviluppatori si sono dovuti confrontare ogni volta che, coraggiosamente, hanno pensato di realizzare un titolo a tema motoristico. Guardando in casa Xbox, tanto nel dopo-E3 quanto di ritorno dal Tokyo Game Show, è sembrato che un pretendente al trono con tutte le carte in regola avesse cominciato a farsi strada, un candidato dotato di un nome esplicito, praticamente una dichiarazione d'intenti: Forza Motorsport. Con oltre 200 vetture disponibili provenienti da 60 celebri case automobilistiche fra cui Mazda, Nissan, Mercedes-Benz, Honda, Chevrolet, Ferrari, Porsche, BMW e Dodge, cui si aggiungono tracciati noti come il Nurburgring, Rio de Janeiro, Laguna Seca e altri

MANIACI AL LAVORO

DIMENTICATE LE MANIACALI BIZZARRIE DI GEOFF CRAMMOND, GLI SVILUPPATORI DI FORZA MOTORSPORT SI SONO DATI MOLTO DA FARE!

Lavorare su un videogioco il cui obiettivo è replicare la realtà in modo globale ha richiesto sforzi notevolissimi agli sviluppatori. Accanto alla programmazione del motore fisico e di quello grafico c'è stata infatti l'incredibile raccolta di dati accuratissimi sui circuiti di mezzo mondo, dettagli che andavano dalle distanze dei muretti dal nastro del tracciato alla misurazione dei modelli reali, all'acquisizione dei rumori più realistici. Per replicare in modo perfetto il suono di una trasmissione automobilistica, la parte è stata letteralmente strappata a un veicolo e collegata al motore di una motosega, in modo da poter mettere su nastro i rumori delle varie parti meccaniche in movimento.

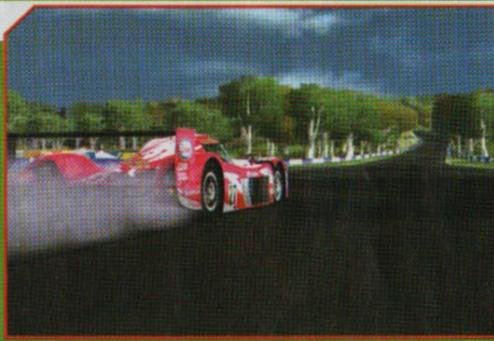


"FORZA MOTORSPORT INTENDE PORSI COME IL TITOLO PIÙ COMPLETO DEDICATO ALLE QUATTRO RUOTE"

MOTORI ROVENTI E CARROZZERIE... DA RIFARE!

SOLO MICROSOFT POTEVA RIUSCIRE IN QUESTA IMPRESA...

Quello che manca da tempo sulle nostre console, se escludiamo la serie Burnout che non mostra però alcun veicolo riprodotto su licenza, è la possibilità di salire sui nostri bolidi preferiti e distruggerli senza pensare al conto in banca o alla nostra incolumità. Un altro punto a favore di Forza Motorsport è invece rappresentato proprio dall'implementazione maniacale dei danni che per certi versi ricorda quella della scorsa edizione del rallystico Colin McRae. Se il gioco dedicato al demone scozzese offriva la possibilità di sfasciare ben 400 parti della sua Ford Focus, in Forza Motorsport è probabilissimo che il numero cresca, ma la peculiarità del sistema fisico fa in modo che ogni singolo malfunzionamento causato da un impatto dia origine come nella realtà a una serie di comportamenti anomali del veicolo. Perdere un alettone renderà quindi instabile il vostro bolide, così come un paraurti penzolante genererà micro-turbolenze difficili da controllare.



CURA MANIACALE: I fondali sono davvero una gioia per gli occhi, soprattutto di chi non deve tenerli incollati alla pista!



NON PERDETE TEMPO: Sarà fondamentale non sbagliare le traiettorie poiché ogni uscita di pista significherà una bella penalizzazione, perdita di aderenza e controllo...

ancora divisi tra perfette riproduzioni e creazioni di fantasia, Forza Motorsport mette in campo i suoi numeri migliori per un conteggio totale che non sfugge affatto accanto ai capisaldi del genere. Sappiamo bene, però, che i videogiochi non sono mera statistica e che i campioni si differenziano dagli esercizi di stile per altre doti più sensibili. Molto di più contano infatti la fantasia e l'immaginazione coinvolte, un comparto nel quale Forza sembra avviato a portare un violentissimo assalto sensoriale. Grazie alla spettacolare grafica al limite del fotorealismo, al motore fisico che permetterà di "sentire" la vettura come mai prima d'ora raggiungendo livelli di sofisticatezza estrema e alla possibilità di personalizzare il proprio mezzo oltre ogni più sfrenata (quanto tamarra) libidine da alettone, Forza Motorsport intende porsi come il titolo più completo dedicato alle quattro ruote, offrendo la migliore esperienza di guida possibile. In tutto questo trionfo da comunicato stampa, viene da chiedersi se le cose stanno realmente così, anche perché gli argomenti controversi non mancano, sia a sostegno che a detrimento del titolo. Partendo dalla grafica, va detto che è assolu-

tamente spettacolare. I tracciati appaiono in tutta la loro bellezza omicida (provate a scatenare tutta la potenza di un bolide qualsiasi e poi ridiscutiamo l'aggettivo...), mentre alberi, montagne e il panorama in generale sfrecciano attorno a voi e si allungano senza fatica né rallentamenti fino all'orizzonte, comprendendo nubi di calore dagli scarichi, olio che macchia l'asfalto e persino segni delle gomme che in tempo reale marcano il tracciato quando i vostri avversari sbagliano una traiettoria, insomma una vera goduria per le pupille. Ma il dettaglio grafico potrebbe trarre in inganno. Per gli amanti delle statistiche e della tecnica, infatti, va detto che mentre la media di frame per secondo di Gran Turismo scorreva a un solido quid di 60, tanto Forza Motorsport quanto Project Gotham Racing scendono a 30, un valore rispettabilissimo ma che impatta considerevolmente sull'intero impianto di un simulatore di guida. Una delusione? Niente affatto, perché alla prova "su strada" la scelta degli sviluppatori di pompare sontuosamente la grafica, di offrire anti-aliasing full screen e una messa unica di effetti speciali offre risultati entusiasmanti che lasciano ben poco margine di confronto tra l'ipotetico filmato in Computer Grafica cui siamo abituati e il reale display in-game di Forza. Per quanto riguarda il comportamento delle vetture sul tracciato e quindi la tecnica di programmazione che sottende alla realizzazione del motore fisi-

co, le cose vanno nella medesima direzione, con una cura maniacale nella trasposizione fedele della realtà, a sua volta tradotta in un comportamento piuttosto bizzoso dei mostri a quattro ruote. Disabilitati tutti gli aiuti disponibili, infatti, potrete sperimentare diverse prestazioni a seconda del fondo su cui poggiano le ruote del bolide, come quando vi troverete a passare sui cordoli obbligandovi a tenere traiettorie pulite e staccate non troppo imprudenti. Per quanto riguarda i momenti "off road", il gioco sembra mutuare molte soluzioni da Moto GP 2, con penalità che vengono assegnate a fine gara e malus vari per chi non si comporta in modo corretto. Questa serie di limitazioni alla libertà totale di guida sono state implementate per regolarizzare l'attitudine dei giocatori e obbligarli a una condotta sportiva, specialmente in multiplayer. Pur mancando ancora dettagli più precisi su come il titolo reagirà una volta implementato completamente il Live, Forza Motorsport lascia presagire delizie per gli appassionati di corse automobilistiche e anche se non appare troppo ostico quando si utilizzano i vari aiuti, mostra un livello di spessore insospettato se giocato in modalità da simulazione totale. Project Gotham Racing ha trovato un erede? Forse è presto per annunciare il nuovo campione del genere, ma si tratta indubbiamente di un gioco da tenere d'occhio.

QUANDO UN MOTORE FISICO È TROPPO PERFETTO

GLI SVILUPPATORI PENSAVANO DI AVER SBAGLIATO QUALCOSA E INVECE...

Durante la lavorazione, agli sviluppatori è capitato di fare moltissimo test driving (nel gioco, ovviamente) per valutare i comportamenti delle varie vetture. Senza ammettere pubblicamente di quale specifico modello si trattava, pare che abbiano incontrato particolari problemi con il sottosterzo di una Ferrari. Impossibile, per un americano, pensare a un difetto così grave e pericoloso su un gioiello uscito direttamente da Maranello, tanto da spingere l'intero team di sviluppo a rivedere migliaia di calcoli e di formule fisiche. A salvare la squadra da un probabile esaurimento nervoso è giunto invece un numero della rivista Road and Track che, nella recensione di quel particolare modello di Ferrari, faceva proprio riferimento allo stesso difetto denunciandone peculiarità e pericolosità. Un bel sospiro di sollievo e una ulteriore conferma di un lavoro ben fatto!



RALLY ART: La personalizzazione delle vetture va ben oltre i settaggi del motore e investe anche la livrea e le possibili aggiunte, come alettone spoiler e fascioni laterali per l'assetto sportivo.



CONSTANTINE

UN NUOVO EROE DAI FUMETTI AI VIDEOGAME... E AL CINEMA!

CONSTANTINE

N.D.

USCITE	PRIMAVERA 2005	TBA	PRIMAVERA 2005

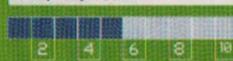
PRODOTTO	SO
SVILUPPO	BITS STUDIOS
GIOCATORI	1
GENERE	AZIONE
LIVE	TBA

PAGELLA SVILUPPATORE
BITS STUDIOS

ROGUE OPS.....XBOX, PS2



DIE HARD: VENDETTA.....XBOX, PS2, NGC



Cinema, fumetti e videogiochi rappresentano una triade ormai consolidata nel mondo dell'intrattenimento. Spesso, però, l'anello debole di questa catena è stato rappresentato proprio dalle versioni digitali, solitamente ultimo passo per lo sfruttamento di un brand di successo.

Nella ricerca di possibili nuovi supereroi da immortalare in prossime pellicole, le strade dei marketing manager della Warner hanno incrociato quella di uno dei personaggi più interessanti usciti dalla collana Vertigo, pubblicata da DC Comics: Constantine.

Scelto come protagonista della versione cinematografica l'ottimo Keanu Reeves (che così smentisce le voci di un suo possibile addio alle scene), a noi resta soltanto da scoprire quali potranno essere i destini del videogioco che dal film sarà tratto. Già, perché dell'originale fumetto DC sembra che poco rimanga, se non i personaggi che sono stati trasportati dalla grigia Liverpool, teatro ideale delle vicende di un investigatore dotato di poteri soprannaturali come John Constantine, alla città degli Angeli. Fortunatamente la metropoli californiana verrà mostrata sotto una lente deformante che, popolandola di creature demoniache, ci restituisce un setting più adeguato alle atmosfere solforose che si propone di rappresentare. Il nostro protagonista all'inizio dovrà indagare

sulla morte della sorella gemella di Angela Dodson, una scettica poliziotta amica di Constantine, restando involontariamente in una trama densa di eventi soprannaturali, costantemente

sospesa tra la realtà e l'Inferno dal quale il nostro detective è misteriosamente tornato. I due piani di esistenza sono sovrapposti e, differenziandosi graficamente in modo piuttosto



MOMENTO TOPICO: Grazie all'Esorcismo, il demone abbandona il corpo del posseduto. Ora avrete un nuovo nemico contro cui combattere.

"LA QUALITÀ GLOBALE DEL GIOCO, ALMENO FIN QUI, SEMBRA LASCIAR PRESAGIRE BUONI RISULTATI"



IL SACRO FUCILE: Un'arma particolare con un nome improbabile, comunque efficacissima.



PASSAGGIO NON RICHiesto: L'Inferno esattamente come ce lo saremmo immaginati: fiamme, devastazione e... demoni alati!

evidente, ricordano nella dinamica del passaggio dall'uno all'altro quanto visto in Soul Reaver e in altri titoli anche recenti. Ne segue che se alcune zone dei vari livelli non sono accessibili sul piano reale potrebbero esserlo in quello infernale, con ovvia soluzione di puzzle e superamento di barriere apparentemente insormontabili. Le transizioni tra i due stati di coscienza o realtà saranno accessibili solo in alcune zone predeterminate dei livelli, rappresentate da piazzanghere più o meno sorvegliate da demoni affamati della vostra anima e della vostra carne. Per sistemarli a dovere, Constantine potrà utiliz-

zare diverse armi dai nomi altisonanti come Holy Shotgun, Dragon's Breath o Witch Curse, rispettivamente un concretissimo crocefisso, un lanciafiamme e una coppia di rivoltelle a tamburo che potranno essere utilizzate singolarmente o in tandem. La risicata dotazione bella del protagonista è completata (per ora) da un interessante oggetto denominato Screech Beetle, un piccolo device che produce un rumore insopportabile per i demoni e che li costringe a tapparsi le orecchie interrompendo i loro attacchi, esponendoli così alla furia purificatrice di Constantine. Ma essendo tornato dall'Inferno, il protagonista potrà contare anche su un certo numero di incantesimi che saranno più o meno indicati a seconda delle varie situazioni. Un esorcismo, ad esempio, sarà perfetto per costringere i demoni ad abbandonare i corpi dei posseduti, ma se vorrete liberarvi la strada da chiunque vi blocchi il passo un bello Storm Crow sarà la magia più adatta.

I livelli che abbiamo potuto vedere saranno ambientati sia in esterni che al chiuso, con l'ovvia duplicazione degli stessi in declinazione infernale. La qualità globale del gioco, almeno fin qui, sembra lasciar presagire buoni risultati, anche se bisogna ammettere che si tratta di uno stadio di produzione ancora piuttosto acerbo. Per quanto attiene alla grafica, se verranno levigati alcuni spigoli che rendono i modelli tri-



IMPALATORE: Le orrende creature che incontrerete non mancheranno di prendersela con inermi passanti, non sappiamo ancora se salvarne qualcuno avrà effetti sullo sviluppo della trama.

NO KEANU NO PARTY?

ANCORA NESSUN CONTRATTO PER NEO...

Basandosi effettivamente più sul film che sul fumetto, sarebbe logico aspettarsi di ascoltare tutte le voci ufficiali delle stelle hollywoodiane che compongono il cast di Constantine. Neanche a dirlo, l'unico che non ha ancora firmato il contratto con Bits Studios è proprio Keanu Reeves, mentre Rachel Weisz (vista ne La Mummia, nel sequel e in About A Boy), Max Baker (The Time Machine) e il frontman dei Bush Gavin Rossdale hanno già assicurato le loro prestazioni come doppiatori. Bizzate da star? Staremo a vedere...



SPECIAL FX: A seconda dell'incantesimo che utilizzerete potrete assistere a diversi effetti speciali, tutti ottimamente realizzati.

dimensionali ancora troppo squadri, Constantine non sfigurerà nel catalogo Xbox e considerando la data d'uscita, si parla genericamente di febbraio 2005, le premesse sono positive. 

UN ANNO INFERNALE PER IL CINEMA

MA ANCHE I VIDEOGIOCHI NON SCHERZANO

Dopo Van Helsing ed Hellboy, Constantine è il terzo personaggio puzzolente di zolfo che partendo dalle pagine dei fumetti raggiunge il grande schermo e i monitor di tutto il mondo. Dedicato ad Hellboy ricordiamo un tremendo action game per PC di almeno tre anni fa e che niente ha a che vedere con la sua versione cinematografica, campione d'incassi nella stagione estiva statunitense, mentre di Van Helsing abbiamo immagini - purtroppo - ancora vive per quanto riguarda il film (una parodia senza né capo né coda che si salvava soltanto per la presenza di Kate Backinsale). La nostra attuale speranza è che a Constantine le cose vadano meglio...



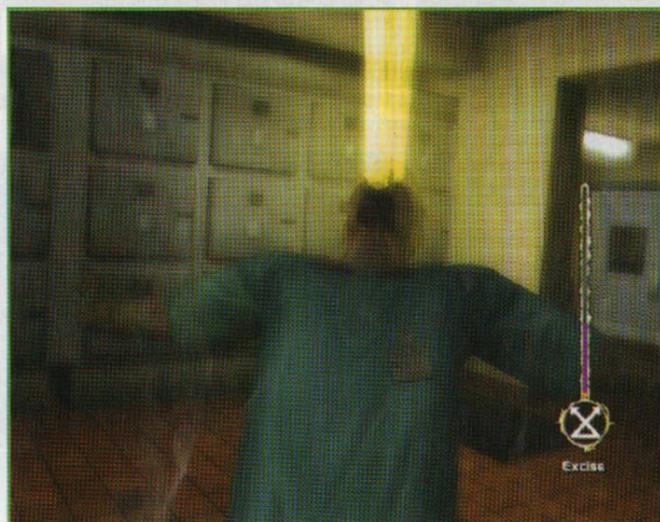
CHI È CONSTANTINE?

UN DREAM TEAM PIUTTOSTO ORDINARIO

Creata nel 1985 da Alan Moore sulle storie di Brodwin, Mark Bomback e Frank Capello, ex Judge Dredd legati alla scuola del magazine inglese 2000 AD, John Constantine è il protagonista della serie a fumetti Hellblazer. Orfano di madre alla nascita, e odiato dal padre che lo incolpa della perdita della moglie e finisce per ricambiare con gli interessi. Attratto dal mondo dell'occulto, John sviluppa conoscenze proibite tanto potenti da metterlo in contatto con demoni ed entità malvagie, la prima delle quali (guarda caso) sarà proprio il padre, tornato dall'oltretomba per vendicarsi. Ambientato totalmente in Inghilterra, il fumetto si appoggia alle atmosfere lugubri della brumosa Albione e sposta la narrazione tra Londra, Newcastle e Irlanda. Stupisce poco che per trarne un film "vendibile" sia stato trasportato a Los Angeles...



Pubblicato da DC, Hellblazer si è guadagnato una notevolissima schiera di fan in tutto il mondo.



JADE EMPIRE

DA UNA GALASSIA LONTANA LONTANA... DIRETTAMENTE IN CINA!

JADE EMPIRE

[HTTP://JADE.BIOWARE.COM/](http://jade.bioware.com/)

USCITE	 MARZO 2005
	 TBA
	 PRIMAVERA 2005

PRODOTTO	MICROSOFT
SVILUPPO	BIOWARE
GIOCATORI	1
GENERE	AZIONE/GDR
LIVE	TBA

PAGELLA SVILUPPATORE
BIOWARE

BALDUR'S GATE	PC			
2	4	6	8	10
NEVERWINTER NIGHTS	PC			
2	4	6	8	10
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	XBOX			
2	4	6	8	10



Ci sono pochi titoli che meritano un'attenzione particolare, una serie di reprise necessari per rendere meno snervante l'attesa. Se poi dietro al progetto in questione ci sono delle menti geniali che rispondono al nome della BioWare, con tutto il loro curriculum di meraviglie, allora s'impone il count-down fino al giorno d'uscita...

Jade Empire è sicuramente uno dei titoli più ambiziosi previsti per il prossimo anno. Ogni nuova informazione recuperata all'ennesima conferenza stampa o in qualche press tour si va ad aggiungere a quel mosaico di caratteristiche

che molto probabilmente faranno del nuovo "mondo" creato da BioWare un capolavoro. Diciamo la verità, è difficile riconfermarsi, soprattutto quando il livello toccato è altissimo. Oltretutto questa volta non c'è un background già ampiamente collaudato alle spalle (come l'immenso universo di Star Wars in KOTOR) e l'esigenza di partire necessariamente da zero ha portato inevitabilmente ad allungare i tempi di lavorazione. Jade Empire sarà fondamentalmente un GdR d'azione, che però andrà solamente a sfiorare la struttura di gioco vista in Knights Of The Old Republic. Il fatto di essere ambientato nell'antica Cina e di

riprendere gran parte dell'atmosfera di quei tempi ha comportato una scelta importante. Il

sistema di combattimento non sarà infatti basato sul classico meccanismo a turni, ma tutto sarà gestito in tempo reale. La componente action, quindi, dovrà essere curata allo stesso modo di quella più prettamente legata all'accrescimento del proprio personaggio. A questo proposito si parla di 30 tipi diversi di arti marziali che potranno essere appresi nel corso dell'avventura. A dimostrazione dell'impor-



ANOTHER WORLD: Questo enorme essere anfibio che potete ammirare nello screen è una delle tante creature che popoleranno il mondo di Jade Empire.



QUESTIONE DI STILE: Ogni personaggio sarà caratterizzato davvero alla grande e la scelta iniziale si preannuncia molto difficile.

"I PROTAGONISTI DEL GIOCO SARANNO DEI SEMPLICI STUDENTI, OGNUNO CARATTERIZZATO DALLA PROPRIA PERSONALITÀ E DA UN'ABILITÀ PARTICOLARE"

UN MONDO INCANTATO

QUANDO IL SOGNO DIVENTA REALTÀ

Jade Empire sarà ricco di terre magiche da esplorare, luoghi nascosti e misteriosi in cui perdersi per ore. Come al solito la realizzazione di ogni ambientazione sarà curata nei minimi particolari. Quindi preparatevi ai paesaggi assolati delle Tien's Landing, a raggiungere il tempio di Dirge nascosto tra le gole di enormi montagne oppure a perdervi tra i cunicoli delle caverne di Quarry, infestate da orribili creature.



Nelle caverne di Quarry non aspettavate una calda accoglienza: l'oscurità favorisce la nascita di esseri abominevoli...



Per raggiungere il tempio di Dirge dovremo superare il freddo e il gelo, in un paesaggio letteralmente da favola.



POWER-UP: Potremo interagire con l'ambiente circostante e distruggere determinati oggetti per crescere di livello.



YE-AIR KUNG-FU: Ritrovarsi in un'ipotetica antica Cina significa anche confrontarsi con la vecchia tradizione delle arti marziali.

vante le scelte del singolo, che andranno a influenzare una storia sempre in continua evoluzione. All'inizio del nostro viaggio ci aspetta un cast di personaggi veramente ben assortito: Wu the Lotus Blossom, un concentrato di femminilità e potenza; Furious Ming, il guerriero per eccellenza e grande esperto di arti marziali; Tiger Shen, che ama utilizzare armi di grossa portata; Dawn Star, una donna che punta tutto sulla sua spiritualità. Che dire poi della schiera di cattivoni? Beh, anch'essi sembrano davvero ben caratterizzati. Pensiamo, ad esempio, al crudele Sun Hai, pronto a conquistare con la violenza quelle terre incantate, oppure al buffo Kang the Mad, l'artigiano inventore, senza dimenticare di Toad Demon, una delle orribili creature che cercheranno di farci la pelle. Anche dal punto di vista tecnico, Jade Empire sembra impressionante, del resto le immagini di questa preview parlano da sole. Il



motore grafico è l'evoluzione di quello usato in KOTOR, ma con tutta una serie di miglioramenti (come l'uso massiccio del motion capture). L'interazione con l'ambiente circostante sarà totale e la distruzione di alcuni oggetti sparsi lungo il cammino sarà indispensabile per ottenere degli utilissimi power-up.

All'inizio del "viaggio" mancano ancora parecchi mesi e del resto alcune caratteristiche del gioco sono ancora gelosamente custodite negli uffici BioWare. Certamente dovrà essere testata tutta la fase esplorativa, quella relativa alla cooperazione tra i vari personaggi, così come la scelta di sostituire un approccio totalmente GdR con uno più versatile e tipicamente action. Se tutto riuscirà a funzionare, avremo tra le mani un'altra meraviglia... X



MENS SANA IN CORPORE SANO

TECNICHE DIFENSIVE E OFFENSIVE

In Jade Empire conterà non solo la nostra abilità fisica, ma anche una certa conoscenza delle arti magiche. Queste tecniche potranno essere utilizzate sia per attaccare che per difendersi. Ad esempio, dopo aver sviluppato la capacità chiamata "ICE" (non a caso), potremo usarla sia per "freddare" il cattivone di turno che in caso di pericolo, per creare un'armatura di ghiaccio intorno al corpo del nostro personaggio.



Nel momento in cui decideremo di affidarci ai nostri poteri magici, vedremo lo schermo riempirsi di incredibili effetti di luce.

tanza dell'utilizzo dei vari stili di combattimento, è stato inserito il cosiddetto Focus Mode. Come in parecchi giochi d'azione dell'ultima generazione, anche in Jade Empire avremo quindi la possibilità di rallentare il tempo, col classico effetto Bullet Time di origine "matrixiana". Passando alla trama del gioco, non si conoscono ancora grandissimi dettagli, anche se i programmatori promettono colpi di scena e finali differenti. Come al solito avranno un ruolo rile-

BIOWARE AL TGS

DUE CHIACCHIERE CON CHRISTOPHER LYE, PRODUCT MANAGER DI JADE EMPIRE

XBM: Dopo KOTOR e Neverwinter Nights, come siete arrivati a concepire un gioco "orientale" come JE?

CHRISTOPHER LYE: Il progetto di creare qualcosa come JE risale a parecchi anni fa. L'intenzione era proprio quella di produrre un gioco di ruolo basato sulle arti marziali, in cui i vari stili di combattimento avessero un ruolo fondamentale.

XBM: Jade Empire supporterà Xbox Live?

CL: Non abbiamo ancora deciso come verrà sfruttato il live su Jade Empire. Ci stiamo ancora pensando...

XBM: Quale sarà la caratteristica più importante di JE?

CL: Sarà un gran gioco, con una grande trama e grandi personaggi. Avrà un ruolo molto importante la possibilità di apprendere diversi stili di combattimento, così come l'ambientazione. L'antica Cina è davvero qualcosa di "nuovo"...

XBM: Jade Empire servirà anche per alzare il numero di Xbox installate in Giappone?

CL: Noi puntiamo a far giocare JE tanto in Nord America quanto in Europa e in Asia. Ma uno dei possibili rimedi per avere successo in Giappone è quello di supportare la nascita di team di sviluppo giapponesi sullo stesso territorio nipponico.



MECHASSAULT 2: LONE WOLF

È IL MOMENTO DI SCENDERE DAI MECH...

MECHASSAULT 2:

LONE WOLF
[HTTP://WWW.XBOX.COM/MECHASSAULT2](http://www.xbox.com/mechassault2)

USCITE
 DICEMBRE 2004
 IGA
 GENNAIO 2005

PRODOTTO MICROSOFT
 SVILUPPO DAY 1
 GIOCATORI 1-4
 GENERE AZIONE
 LIVE SÌ

PAGELLA SVILUPPATORE
 DAY 1

MECHASSAULT XBOX

2 4 6



Prodotto un seguito non è mai facile. Si rischia di essere ripetitivi e magari spesso si finisce col rovinare tutto quello che è stato fatto di buono in precedenza. In alcuni casi però il secondo episodio è anche un modo per confermarsi e addirittura migliorarsi. E questa volta i ragazzi della Day 1 sembrano fare veramente sul serio.

Il primo MechAssault era sicuramente un buon titolo, tecnicamente ben realizzato e con una discreta giocabilità. Aveva comunque dei limiti e forse uno schema di gioco alla lunga abbastanza ripetitivo. Diciamo la verità, da un sequel ci si aspetta sempre un rafforzamento generale, anche se la sensazione di déjà vu è sempre dietro l'angolo. Ed è per questo che nel nuovo capitolo di MechAssault non ci sarà spazio solo per le classiche battaglie tra robottoni. La prima grande novità di Lone Wolf sarà infatti la possibilità di

scendere dal proprio mech e gironzolare a piedi per la mappa di gioco: immaginatevi nel bel mezzo di una battaglia, circondati e senza via di fuga, col vostro mezzo colpito a ripetizione, ormai prossimo all'esplosione. L'unica via di scampo? Abbandonare la scena e mettersi al riparo... Questa caratteristica dovrebbe andare a incidere positivamente sul gameplay e molto presumibilmente garantirà una certa libertà e varietà d'azione che, ad esempio, erano piuttosto latenti nel primo episodio. A quanto pare sarà anche possibile impadronirsi dell'equipaggiamento dei nostri avversari, migliorando la propria potenza di fuoco e



IN BATTAGLIA: La visuale in terza persona è sicuramente utile per tenere la situazione sotto controllo.



IL QUINTO MONDO: Le mappe di gioco sembrano abbastanza grandi e ci permetteranno anche sessioni di pura esplorazione.

"IMMAGINATEVI NEL BEL MEZZO DI UNA BATTAGLIA, CIRCONDATI E SENZA VIA DI FUGA, COL VOSTRO MEZZO COLPITO A RIPETIZIONE, ORMAI PROSSIMO ALL'ESPLOSIONE. L'UNICA VIA DI SCAMPO? ABBANDONARE LA SCENA E..."

GRAND THEFT MECH



PRIMA L'UOMO, POI LA MACCHINA...

Uno dei punti di forza del nuovo capitolo di MechAssault è la possibilità data al giocatore di lasciare il proprio mech. A questo punto vi troverete nei panni del pilota, armati di una quantità limitata di esplosivo C4 e liberi di esplorare ogni singola porzione dello scenario. Ma il vostro vero obiettivo sarà quello di prendere il possesso di qualche mezzo abbandonato, a ogni costo...



In alcuni casi abbandonare la cabina del proprio mech sarà una scelta. In altre situazioni, come in caso di un imminente KO della vostra armatura, sarà invece un obbligo.



Una volta recuperato un bel robotone, vi sentirete più al sicuro e sarete pronti a rituffarvi in micidiali scontri a fuoco.

obbligandoci allo stesso tempo a utilizzare quel pizzico di strategia che non guasta mai in un gioco dalla forte impronta action. Il team di sviluppo ha cercato inoltre di confezionare una trama con un certo spessore, mettendoci a disposizione anche un buon numero di veicoli. Il tutto sarà ambientato due anni dopo gli eventi narrati nel prequel, in un mondo in cui la tecnologia Ragnarok ha contribuito a creare dei

NON SOLO MECH

UN PARCO "MACCHINE" ESPLOSIVO!

Un'altra novità di Lone Wolf sarà data dalla possibilità di utilizzare numerosi veicoli. Da quello che abbiamo avuto modo di vedere sia nella modalità in singolo che in quella multigiocatore, ogni mezzo avrà le sue caratteristiche precise: con un potente carroarmato potremo agire soprattutto dalle retrovie, mentre un elicottero ci consentirà di muoverci più velocemente e di intervenire dall'alto, anche se inevitabilmente saremo maggiormente esposti al fuoco del nemico.



Con questo carroarmato sarete in grado di distruggere praticamente ogni cosa e di resistere a lungo ai colpi delle armi nemiche.



Guidare un elicottero del genere richiederà freddezza, precisione e grandi riflessi. Dall'alto la questione si fa piuttosto dura...



mezzi corazzati di livello nettamente superiore. Ecco allora che nel corso del gioco sarete chiamati alla guida di un potentissimo tank oppure nella cabina di un velocissimo elicottero del futuro, per difendere dall'alto i vostri compagni impegnati a terra. Ma anche i tanto amati mech sono stati "aggiornati" e saranno in grado di arrampicarsi su enormi grattacieli oppure di agganciare un nemico, portarlo ad alta quota e quindi distruggerlo in volo. Nella modalità in single player ci saranno ben 20 missioni, molto più coinvolgenti che in passato e in cui si andrà ad approfondire anche il lega-

me tra i vari personaggi. Farete di nuovo parte di un team pronto a tutto pur di far trionfare la giustizia. Dato che sul campo di battaglia non saremo da soli, c'è da sperare che l'Intelligenza Artificiale dei nostri compagni sia all'altezza della situazione: un comportamento poco credibile non sarebbe davvero gratificante. La profondità di gioco sarà garantita anche da un attento lavoro di diversificazione delle ambientazioni. La storia vi vedrà protagonisti tanto in gigantesche metropoli, quanto nelle umide paludi di un'imprecisata foresta tropicale. Inoltre, come tutti gli sparatutto che si rispettino, anche l'ultima fatica degli studi Day 1 proporrà un'altrettanto promettente opzione multiplayer online. Insomma, le premesse ci sono davvero tutte, ma alla fine MechAssault 2: Lone Wolf riuscirà a evitare la pericolosa sindrome del semplice add-on?

SPIDER-MECH

NUOVE ABILITÀ

Rispetto al primo MechAssault, il repertorio di movimenti a disposizione dei nostri cari mech è aumentato, così come l'interazione con l'ambiente circostante. Questo aumenterà il numero di alternative possibili per ciò che riguarda le tattiche di gioco: potremo per esempio arrampicarci in cima a un palazzo e decidere di colpire il nemico dall'alto. Difficilmente sarà in grado di sfuggirci...



Al di là delle azioni in solitario, la cooperazione con gli altri componenti del team sarà fondamentale per portare a termine le varie missioni.



IN VOLO: L'utilizzo dei jet per alzarsi da terra sarà comunque limitato. Meglio risparmiare un po' di energia per gli scontri a fuoco.



SCRAPLAND

IL RITORNO DI UN GRANDE...

SCRAPLAND

[HTTP://WWW.SCRAPLAND.COM/](http://www.scrapland.com/)

USCITE

	GENNAIO 2005
	TBA
	GENNAIO 2005

PRODOTTO...ENLIGHT SOFTWARE

SVILUPPO.....MERCURY STEAM ENTERTAINMENT

GIOCATORI.....1

GENERE.....AZIONE/AVENTURA

LIVE.....S

PAGELLA SVILUPPATORE

MERCURY STEAM ENTERTAINMENT

AMERICAN MCGEE'S ALICE...PC

2 4 6 8 10



Cosa può succedere se un publisher coreano specializzato in prodotti per PC mette sotto contratto un team di sviluppo con sede a Madrid e affida il suo progetto di punta, per "svoltare" nel mondo delle console, a un produttore esecutivo che abita in America? Probabilmente esce un gioco come Scrapland!

Pensate a una località di vacanza, uno di quei luoghi irreali dove tutti quelli che ci lavorano sembra che abbiano a cuore il vostro benessere e la vostra serenità. Sostituite dei robot a questa umanità prona a qualsiasi vostra esigenza e otterrete il mondo di Scrapland prima della catastrofe. Da un certo momento in poi, infatti, i turisti hanno smesso di arrivare e i



AMBIZIONE DA VERIFICARE

TUTTI VOGLIONO IL SUCCESSO GLOBALE, MA IN POCHI LO OTTENGONO

Con Scrapland, l'obiettivo della Mercury Steam Entertainment, e principalmente della Enlight, è quello raggiungere il mercato di massa, una splendida e sfuggitiva creazione del marketing manager che apparentemente non appartiene completamente al mondo dei videogiochi. Il potenziale, che non è difficile da intuire, anche se echeggia in alcuni momenti il fantasma del godibilissimo Metal Arms, sembra piuttosto lontano da titoli ben più noti. Le ultime risposte del mercato ai giochi più trasversali non sono state particolarmente incoraggianti, speriamo che Scrapland sia l'eccezione che conferma la regola.



L'ambientazione esterna vi lascerà costante, ente a bocca aperta. Scrapland è il GTA del futuro?



L'originale ambientazione ha permesso l'inserimento di missioni decisamente originali e divertenti.

"IL TENTATIVO DELLA MERCURY STEAM ENTERTAINMENT DI DARE SPESSORE E UNA STRAMBA CREDIBILITÀ AL MONDO DI SCRAPLAND SEMBRA PIUTTOSTO RIUSCITO"

SCRAPLAND



AMERICAN MCGEE: UN IDOLO NELLA POLVERE

APPLAUDITO DA TUTTI SOLO QUATTRO ANNI FA, L'AUTORE DELL'ACCLAMATO ALICE ERA SCOMPARSO DALLA SCENA

Nella velocissima dimensione parallela in cui corrono i videogiochi, un po' come per la vita dei gatti, ogni stagione equivale a sette anni di carriera "normale". Pacifico quindi che il nome di American McGee si sia perso, praticamente dimenticato, e che del suo capolavoro alternativo Alice, un action/adventure che utilizzava il motore di Quake cui lo stesso McGee aveva lavorato, pochi conservino ancora una memoria viva. Ma American (il suo vero nome e non un nick da videogiocatore...) ha continuato a lavorare mettendo in cantiere un'altra fiaba isergica, la versione deviana de Il Mago di Oz, che da Lewis Carroll prendeva in esame il libro di L. Frank Baum. Ragioni economiche l'hanno costretto a congelare la sua creatura e a cercare una nuova opportunità, che si è concretizzata grazie all'offerta della Enlight. Prendendo la carica di produttore esecutivo, il nostro eroe ha ereditato anche uno dei progetti più curiosi della prossima stagione, Scrapland, del quale si è detto immediatamente entusiasta.



XBOX UBER ALLES: Gli effetti speciali sono in linea con le ultime produzioni per la nostra console.



FANTASCIENZA VINTAGE: Malgrado l'attitudine modernista del gioco, dal punto di vista stilistico la mano di McGee si vede.

robot sono stati lasciati soli, finalmente liberi di costruirsi una... vita, o di costruirsi e basta. La città, seguendo i dettami di una fantascienza un po' fuori moda, ma tanto affascinante, è costruita in verticale e offre luoghi interessanti e pericolosi, oltre a tanta azione. Scrapland, però, non è un titolo serio e dalla direzione che sembra prendere il progetto, può essere assimilato a due giochi diversissimi (e dal successo altrettanto differente) come

Beyond Good & Evil e GTA. Dal primo, Scrapland sembra ereditare proprio le linee stilistiche di base, sia in termini di sceneggiatura e dialoghi divertentissimi, che di grafica, grazie a una serie di scelte cromatiche molto riuscite, mentre del secondo si nota un debito "strutturale" piuttosto evidente con l'introduzione del concetto di libertà quasi totale proprio di GTA. Come nel titolone Rockstar, infatti, si potrà proseguire lungo una serie di missioni oppure limitarsi a gironzolare per la città, che ha dimensioni ragguardevoli e offre grande varietà in relazione alle cose da fare.

Muoversi senza meta all'interno di Scrapland non è particolarmente complicato né rischioso, se non sulle prime, anche perché il sistema di navigazione vi verrà in aiuto quando ne avrete bisogno, segnalando sulla mappa le varie locazioni impor-

tanti. Se decidete di seguire la trama e di affrontare le missioni che potrete accettare recandovi al Casinò, invece, avrete un utilissimo log che vi servirà per fare il punto della situazione in qualsiasi momento. Il fatto che siate dei robot facilita le cose, giustificando l'introduzione di gadget e la possibilità di upgradare voi stessi recuperando parti di vario genere nella discarica, anch'essa chiaramente indicata sulla mappa. Le vostre prime abilità, oltre a quella di prendere varie forme come il migliore dei Transformer (per volare ad esempio), si evolveranno portandovi a equipaggiare svariati gadget, armi e armature. Trattandosi di un titolo che fa anche dell'azione una delle sue prerogative, potete prepararvi fin da ora ai combattimenti, che in caso di vittoria vi garantiranno bonus di varia natura, così come se farete da spettatori a qualche scontro potrete intervenire e ripulire lo sconfitto da ogni "pezzo" interessante. La città è quindi viva, pulsante, quanto può essere uno stantuffo (parliamo di robot...) e se siamo distanti da titoli come The Urbz, dove ogni cittadino avrà le sue occupazioni, le sue amicizie o idiosincrasie, il tentativo della Mercury Steam Entertainment di dare spessore e una stramba credibilità al mondo di Scrapland sembra piuttosto riuscito, lasciando come abbiamo detto l'impressione che gli sviluppatori abbiano giocato moltissimo a Grand Theft Auto e ne siano rimasti stregati.



VOLARE, OH-OH: Nella vostra forma aerostatica potrete veleggiare tra i vari livelli di Scrapland, attaccando robot ignari e rubandogli i componenti.



DETTAGLI DI CLASSE: I colpi di creatività si sprecano, ma anche i dettagli non mancano di stupire. Notate l'effetto del calore prodotto dai motori.



MASTER BLASTER: In una atmosfera sospesa tra Blade Runner e le città di Star Wars, un piccolo cannone è in grado di abbrustolire anche il più coriaceo dei nemici!



Durante le fasi esplorative proveremo più di un brivido lungo la schiena a causa degli effetti sonori davvero agghiaccianti.

ODDWORLD STRANGER

↙ C'ERA UNA VOLTA UNO STRANIERO...

ODDWORLD STRANGER

WWW.EA.COM

USCITE	 MARZO 2005
	 TBA
	 PRIMAVERA 2005

PRODOTTO.....ELECTRONIC ARTS

SVILUPPO.....ODDWORLD INHABITANTS

GIOCATORI.....1

GENERE.....AZIONE

LIVE.....TBA

PAGELLA SVILUPPATORE
ODDWORLD INHABITANTS

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE...
PC, PSONE



ODDWORLD: ABE'S EXODUS...
PC, PSONE



ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE
XBOX, PS2, PC



È vero, è passato un bel po' di tempo (vi ricordate la line-up di lancio dell'Xbox?), ma come possiamo dimenticare le atmosfere scanzonate di *Oddworld: Munch's Oddysee*? Beh, per i nostalgici è giunto però il momento di dare un taglio netto al passato, perché gli *Oddworld Inhabitants* sono pronti a sorprenderci, ancora una volta...

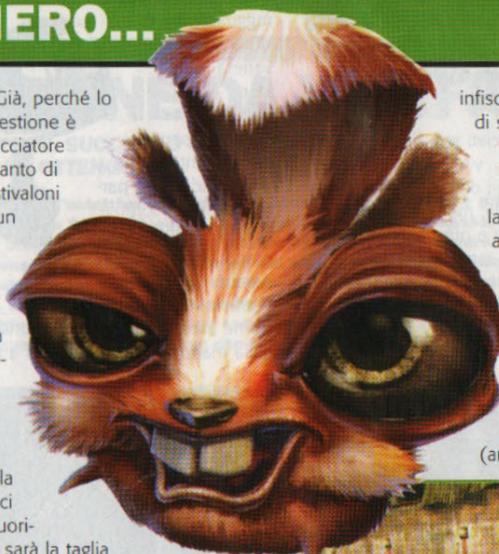
Dimenticatevi di Abe, di Munch e di tutta la loro simpatica combriccola. Lasciate perdere l'idea di risolvere questo o quell'enigma. Questa volta saremo catapultati nelle terre desolate



VERTIGINI: In determinate circostanze dovremo arrampicarci per studiare la situazione dall'alto.

del Far West. Già, perché lo Stranger in questione è un temibile cacciatore di tagli, con tanto di cappellaccio, stivaloni da cowboy e un revolver nella fondina. Non c'è tempo per scherzare, la faccenda si è fatta male-dettamente seria... La prima parte del gioco ci vedrà infatti alla ricerca di dodici temibilissimi fuorilegge: più alta sarà la taglia sulla loro testa, più difficile sarà consegnarli alla legge. Naturalmente, adeguandosi ai prodotti di ultima generazione (GTA in primis), anche in Stranger saremo piuttosto liberi di scegliere come intraprendere la nostra vita da cacciatore di tagli. Potremo decidere ad esempio se consegnare i farabutti vivi e vegeti intascando una giusta ricompensa oppure diventare una sorta di giustiziere che se ne

infischia di un bel mucchio di soldoni. In realtà la trama ancora non è stata completamente svelata, ma aspettatevi la presenza massiccia anche di numerose sotto-missioni. A parte poi il cambiamento d'approccio, che sarà di stampo nettamente più action, il nostro Straniero manterrà graficamente quello stile accattivante (anche se in versione deci-



"LA PRIMA PARTE DEL GIOCO CI VEDRÀ INFATTI ALLA RICERCA DI DODICI TEMIBILISSIMI FUORILEGGE: PIÙ ALTA SARÀ LA TAGLIA SULLA LORO TESTA, PIÙ DIFFICILE SARÀ CONSEGNAIRLI ALLA LEGGE"

WANTED!

PROFESSIONE CACCIATORE DI TAGLIE

In *Stranger* potremo esplorare una *Oddworld* tutta nuova, con un tuffo nelle terre del vecchio West. Le missioni della prima parte di gioco ci vedranno dare la caccia ad alcuni dei più pericolosi delinquenti che le nostre colt riescono a ricordarsi. Il resto? C'è ancora molto da scoprire...



Per riuscire a incastrare qualche maledetto fuorilegge, il nostro *Stranger* dovrà indagare e chiedere informazioni agli abitanti del posto.



Flint è un grande esperto di esplosivi: dovremo fare attenzione alle sue trappole... un movimento sbagliato e... Boom!



FISICO BESTIALE: Il nostro cowboy è preparato a ogni tipo di situazione, addirittura a incredibili galoppate.



ARMI NON CONVENZIONALI

UNA COLT? ROBA VECCHIA...

In *Oddworld Stranger*, al momento di fare fuoco, sarà molto divertente combinare le varie specie di animali, testare la loro compatibilità e assistere a folli scambi di battute quando manca appena un secondo all'impatto. Nel momento in cui dovremo prendere la mira, potremo inoltre optare per una più comoda visuale in soggettiva.



L'inquadratura ravvicinata dimostra anche l'ottimo lavoro fatto dal punto di vista grafico. Le texture di ambienti e personaggi sembrano davvero di ottimo livello.

samente più cool) che ha fatto la fortuna dei vecchi *Oddworld*. Lo scenario sarà quello tipico del vecchio West, ma come al solito a popolarlo ci saranno alcune delle creature più buffe che abbiate mai visto. Immaginatevi di arrivare in un piccolo villaggio "polveroso" e di



essere osservati da goffi ed enormi gallinoni chiamati *Clackers*. Li vedrete curiosare, farvi domande e magari meritarsi anche qualche bel calcio sotto le piume, con tanto di fuga con urlo incorporato. Un altro punto di forza di *Stranger* sarà la varietà di armi a disposizione. E quando parliamo di varietà, non intendiamo il classico arsenale da film western,

fatto di chili di polvere da sparo. Come sempre i ragazzi della *Oddworld Inhabitants* hanno avuto delle idee geniali. Preparatevi a caricare la vostra doppia balestra con qualche animaletto del posto e a prendere la mira. La fauna locale vi offrirà otto specie di animali che potranno essere combinate tra loro per ottenere effetti incredibili.

Volete qualche esempio?

Il *Chippunkz* è uno scoiattolo all'apparenza innocente, ma che una volta chiamato in causa cercherà di distrarre i vostri avversari con una valanga d'insulti.



NON SOLO "POLVERE": Nel nuovo *Oddworld* ci aspettano anche luoghi incantati. Guardate questo splendido paesaggio...

"LO SCENARIO SARÀ QUELLO TIPICO DEL VECCHIO WEST, MA COME AL SOLITO A POPOLARLO CI SARANNO ALCUNE DELLE CREATURE PIÙ BUFTE CHE ABBIATE MAI VISTO"

PER UN PUGNO DI DOLLARI

IL CLIENTE HA SEMPRE RAGIONE...

Gironzolandolo per i vari villaggi potremo imbatterci nei classici ceffi del posto, pronti a tutto pur di farci la pelle. Affrontarli e riuscire a sconfiggerli ci permetterà di guadagnare monete preziosissime. Cosa c'è di meglio che qualche ora di shopping, con un bel po' di cash nelle tasche?



Per avere la meglio negli scontri "muso a muso", servirà una grande velocità: speniamo solo in un buon sistema di controllo.



Avete un tot di monete da spendere? Beh, il simpatico tipo alla cassa non aspetta altro che potervi dare una mano...



BLAAMI: Dozzine di armi viventi diverse vogliono dire centinaia di tattiche da provare. Naturalmente bisogna trovare quella vincente!

Che dire poi dei Bolamites?

Le loro ragnatele sono micidiali, come del resto il "profumino" lasciato dalle nostre amiche puzzole (le Stuntz).

Ma le sorprese non finiscono qui. Pensate che queste munizioni fuori dal comune possono essere migliorate, per riuscire ad avere effetti ancora più devastanti: equipaggiare un Chippunkz con cuffia e microfono significa raddoppiare la forza dei suoi insulti e contemporaneamente riuscire ad attirare l'attenzione di molti più nemici. Ma in Stranger avremo anche

la possibilità di affrontare il nemico faccia a faccia e addirittura di sfruttare le nostre capacità di quadrupede.

Come? Una volta poggiati gli arti superiori a terra, potremo puntare a tutta birra sul cattivone di turno e colpirlo ripetutamente, fino a stordirlo.

Da queste prime informazioni possiamo tranquillamente dedurre che anche questa volta la "follia" del team di sviluppo sembra essere una delle carte vincenti del nuovo Oddworld. Certo, avventurarsi in un genere



MEZZOGIORNO DI FUOCO: Sarebbe grandioso poter sfidare in duello uno dei tanti personaggi. Mai dire mai...



GIÙ LA TESTA: Non si può scherzare quando c'è di mezzo un bel malloppo. Stranger è disposto davvero a tutto!

sovraffollato come quelli dei giochi d'azione rappresenta una bella sfida, ma la supervisione e il supporto commerciale di un colosso come l'Electronic Arts (che si è assicurata il progetto dopo l'abbandono da parte di Microsoft) rappresentano comunque una sicurezza. Tenetevi pronti allora, perché il viaggio verso il lontano West di Oddworld sta per cominciare... X





PHANTAGRAM

DEEP SILVER

KOCH
MEDIA

www.kochmedia.it

“E’ spettacolare come un film,
è immediato come un gioco d’azione,
è complesso come uno strategico”

XMU Agosto 2004

SOLO PER
XBOX

KINGDOM UNDER FIRE

T H E C R U S A D E R S



© 2004 PHANTAGRAM CO., LTD. All rights reserved. "Kingdom Under Fire,"
"Kingdom Under Fire: The Crusaders," PHANTAGRAM, and the PHANTAGRAM logo are either the trademarks or the
registered trademarks of PHANTAGRAM CO., LTD. Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox Live logos are either
registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

XBOX
LIVE
ONLINE ENABLED

TRICKS FOR FREAKS

La leggenda degli X-Men è troppo ostica per i vostri polpastrelli? Le infinite sgommate di Outrun 2 hanno fatto ingoiare la dentiera a vostra nonna che passava accidentalmente dietro di voi? Allora, cari lettori, siete arrivati nel posto giusto, le prossime pagine vi mostreranno gli ultimi trucchi degli ultimi giochi Xbox arrivati nei negozi!

X-MEN LEGENDS

COSTUMI XTREME
Nel menu di selezione del team di mutanti premete in sequenza: ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, Start.

COSTUMI EXTRA
Finite il gioco e potrete usufruire dei seguenti costumi alternativi: Bobby Drake, Original Iceman Colossus senza metallo, Colossus 90, Beast originale, Cyclops originale, Cyclops 80, Jean Grey originale, Phoenix, Nightcrawler originale, Magma, Wolverine 90 e Weapon X.

PERSONAGGI SBLOCCABILI
Per poter selezionare i mutanti segreti dovrete portare a termine determinati obiettivi, ecco quali sono:

PERSONAGGIO
Colossus
Cyclops
Emma Frost

COME SBLOCCARLO
Terminate il livello Nuclear Facility
Sconfiggete Mystique Nella X-Mansion dopo il livello Nuclear Facility

Ice Man, Jean Grey, Beast, Rogue e Storm
Finite il primo livello

Jubilee e Nightcrawler
Finite il secondo livello

Gambit
Psylocke
Finite il terzo livello
Finite i livelli NYC Riot, Muir Island e Sewer



OUTRUN 2

Sblocate tutti i finali della modalità Arcade a qualsiasi livello di difficoltà.

BONUS SBLOCCABILI
Completate le seguenti missioni nei relativi stage per sbloccare le corrispettive carte/bonus:

- BONUS COME SBLOCCARLO**
- Ferrari 288 GTO** Completate tutte le missioni dello Stage 1
 - Ferrari Testarossa** Completate tutte le missioni dello Stage 2
 - Ferrari F40** Completate tutte le missioni dello Stage 3
 - Enzo Ferrari** Completate tutte le missioni dello Stage 5
 - Ferrari 328 GTS** Completate tutte le missioni dello Stage 7
 - Ferrari 250 GTO** Completate tutte le missioni dello Stage 8
 - Ferrari 512 BB** Completate tutte le missioni dello Stage 9
 - Ferrari 355 Spider** Completate tutte le missioni dello Stage 10
 - Tracciato Segreto 1** Completate tutte le missioni dello Stage 4
 - Tracciato Segreto 2** Completate tutte le missioni dello Stage 6
 - Percorso rovesciato 1** Tulip Garden/Palm Beach Completate tutte le missioni dello Stage 11
 - Percorso rovesciato 2** Metropolis/Palm Beach Completate tutte le missioni dello Stage 12
 - Percorso rovesciato 3** Ancient Ruins/Palm Beach

Percorso rovesciato 4

- Palm Beach (tracciato rovesciato)** Completate tutte le missioni dello Stage 1
- DeepLake (tracciato rovesciato)** Completate tutte le missioni dello Stage 2
- Alpine (tracciato rovesciato)** Completate tutte le missioni dello Stage 3
- Castle Wall (tracciato rovesciato)** Completate tutte le missioni dello Stage 4
- Coniferous Forest (tracciato rovesciato)** Completate tutte le missioni dello Stage 5
- Desert (tracciato rovesciato)** Completate tutte le missioni dello Stage 6
- Cloudy Highland (tracciato rovesciato)** Completate tutte le missioni dello Stage 7
- Industrial Complex (tracciato rovesciato)** Completate tutte le missioni dello Stage 8
- Snow Mountain (tracciato rovesciato)** Completate tutte le missioni dello Stage 9
- Ghost Forest (tracciato rovesciato)** Completate tutte le missioni dello Stage 10
- Tulip Garden (tracciato rovesciato)** Completate tutte le missioni dello Stage 11
- Metropolis (tracciato rovesciato)** Completate tutte le missioni dello Stage 12
- Ancient Ruins**



- (tracciato rovesciato)** Completate tutte le missioni dello Stage 13
- Imperial Avenue (tracciato rovesciato)** Completate tutte le missioni dello Stage 14
- Splash Wave - Euro Remix (brano)** Completate tutte le missioni dello Stage 0
- Magical Sound Shower - Euro Remix (brano)** Completate tutte le missioni dello Stage 1
- Passing Breeze - Euro Remix (brano)** Completate tutte le missioni dello Stage 2
- Splash Wave - 1986 (brano)** Completate tutte le missioni dello Stage 3
- Magical Sound Shower - 1986 (brano)** Completate tutte le missioni dello Stage 4
- Passing Breeze - 1986 (brano)** Completate tutte le missioni dello Stage 5
- Risky Ride - Guitar Mix (brano)** Completate tutte le missioni dello Stage 6
- Shiny World - Prototype (brano)** Completate tutte le missioni dello Stage 7
- Night Flight - Prototype (brano)** Completate tutte le missioni dello Stage 8
- Night Flight - Instrumental (brano)** Completate tutte le missioni dello Stage 9
- Life Was a Bore (brano)** Completate tutte le missioni dello Stage 10



DEF JAM: FIGHT FOR NY

PASSWORD
Inserite le seguenti parole chiave nel menu dei trucchi per ottenere 100 Reward Points: DUCKETS, CROOKLYN, THESOURCE, GETSTUFF, NEWJACK

TRACCE MUSICALI SBLOCCABILI
Dal menu principale entrate nella schermata

dei trucchi (cheats) e inserite le seguenti password per sbloccare il corrispondente brano musicale della colonna sonora:

PASSWORD	BRANO
AKIRA	Dragon House - Chiang
BIGBOI	Bust - Outkast
CARTAGENA	Take a look at my life - Fat Joe

CHOCOCTY	Comp - Comp
CHOPPER	Chopshop - Baxter
GHOSTHELL	Koto - Chiang
GONBETRUBL	Lil' Bro - Ric-o-che
KIRKJONES	Man Up - Sticky Fingaz
LOYALTY	Afterhours - Nyne
MILITAIN	Anything Goes - CNN

PLATINUMB	Get it Now - Bless
POWER	Original Gangster - Ice T
PUMP	Walk with Me - Joe Budden
RESPECT	Move - Public Enemy
SIEZE	Sieze the day - Bless
ULTRAMAG	Poppa Large - Ultramagnetic MCs



CONFLICT: VIETNAM

MENU DEI TRUCCHI
Inserite la seguente sequenza di tasti per sbloccare il menu bianco: Grilletto destro, Grilletto destro, Grilletto sinistro, Grilletto sinistro, B, B, Y, Y, X, X.



STAR WARS: BATTLEFRONT

Mettete in pausa il gioco e tenete premuti i due grilletti, poi inserite la seguente sequenza di tasti: B, B, Y, B, A, Bianco, Nero, Nero, Y.

SELEZIONE DEI PIANETI
Andate in modalità Historical Campaign e selezionate il periodo in cui volete giocare (Guerra dei Cloni o Guerra Civile). Fatto questo, inserite la seguente sequenza di tasti: X, Y, X, Y.

MATERIALE BONUS
Portate a termine le seguenti missioni per sbloccare il corrispondente contenuto extra del gioco:

- BONUS COME SBLOCCARLO**
- Artwork Bespin**
Terminate il livello "The Liberation of Cloud City" nella Guerra Civile.
 - Artwork Endor**
Terminate il livello "Battle in the Clouds" nella Guerra Civile.
 - Artwork Geonosis**
Terminate il livello "The Battle of Geonosis" nella Guerra dei Cloni.

- Artwork Hoth**
Terminate il livello "The Battle of Hoth" nella Guerra Civile.
- Storyboard Kamino**
Terminate il livello "The Assault on Kamino" nella Guerra dei Cloni.
- Artwork Naboo**
Terminate il livello "Rebellion on Theed" nella Guerra dei Cloni.
- Artwork Battlefront**
Terminate il livello "Aggressive Negotiations" nella Guerra dei Cloni.
- Artwork Tatooine**
Terminate il livello "Siege of Mos Eisley" nella Guerra Civile.
- Artwork Armi e Unità**
Terminate il livello "Mountaintop Defenses" nella Guerra dei Cloni.
- Artwork Yavin**
Terminate il livello "The Fall of Yavin 4" nella Guerra Civile.



SILENT HILL 4: THE ROOM

MODALITÀ ONE WEAPON
Ottenete 10 stelle giocando a livello Hard.

MODALITÀ ALL WEAPONS
Terminate la modalità One Weapon.

SEGA A NASTRO
Finite il gioco una volta a qualsiasi livello di difficoltà, poi salvate e ricaricate la partita iniziandone una nuova. Quando sarete nella foresta, cercate un tronco tagliato vicino alla macchina... la vostra arma è nascosta nelle vicinanze!

MITRAGLIATRICE
Completate il gioco con almeno 9 stelle di valutazione. Iniziate una partita in modalità New Fear ed esplorate la stanza 202 per trovare questa nuova arma.

COSTUME DA INFERMIERA PER EILEEN
Finite il gioco una volta a qualsiasi livello di difficoltà (in questo modo sbloccherete anche la modalità Fear), salvate e ricominciate il gioco utilizzando il salvataggio precedente. Il costume dovrebbe trovarsi nella stanza 302, ma potrà essere selezionato solamente nella terza partita.

COSTUME ALTERNATIVO PER CYNTHIA
Sbloccate tutti e 4 i finali del gioco e di conseguenza anche il costume da infermiera di Eileen. Caricate ora il salvataggio e selezionate il vestito alternativo di Eileen. A questo punto anche Cynthia avrà un nuovo capo... d'alta moda!



FABLE™

Una guida per vivere la più bella favola mai raccontata su XBOX

CONSTELT

FLIRT, MATRIMONIO...

Sposarsi e avere una relazione con una donna (o più, naturalmente...) non è obbligatorio in Fable, ma può essere molto divertente e remunerativo. La prima cosa che dovete sapere prima di tentare un qualsiasi approccio con una fanciulla è... saper aspettare. Farlo all'inizio del gioco potrebbe portarvi a numerosi insuccessi (i cosiddetti "due di picche"), aspettate invece di avere più frecce al vostro arco, leggi "espressioni da flirt"...

... che vi consentiranno di capire ed esaudire al meglio i desideri delle vostre potenziali compagne/fidanzate/mogli/amanti. L'espressione che ottiene i migliori risultati è ovviamente la Posa Eroica, ma anche

uno sfoggio di muscoli non è da buttare via, solo cercate di non esagerare. Ovviamente, proprio come nella vita reale, un bel regalo è una delle chiavi migliori per ottenere le grazie di una fanciulla. Rose, scatole di cioc-

colatini, profumi e gioielli funzionano sempre, ma tenete presente che la reazione della ragazza che state corteggiando non dipende dal valore dell'oggetto acquistato, quindi non buttate via soldi inutilmente e tenete sempre a memoria quello che donate alla vostra "amichetta", ripetere più di una volta lo stesso regalo in un periodo di tempo breve può essere una mossa decisamente sbagliata.

La grandezza del cuore che apparirà sopra la testa della ragazza indicherà il suo grado di "innamoramento" nei vostri confronti, quando questo comincerà a pulsare avrete un tempo limitato per proporle un anello di fidanzamento (non perdetevi tempo regalando anelli finti, non ingannano nessuno).

tasso di felicità della vostra donna, quindi non dimenticate di portarle qualche regalo tra una Quest e l'altra. Spesso verrete infatti ricambiati con oggetti molto utili, tra cui pezzi di armatura e vestiti piuttosto rari. Al contrario, se ignorerete la vostra sposa (o inizierete a "flirtare" con un'altra ragazza), la vedrete arrabbiarsi e cadere in depressione... potrebbe anche capitarvi di ritornare da una missione e di volervi fare una birra alla locanda, scoprendo pochi secondi dopo che la vostra tenera fanciulla risiede stabilmente davanti al bancone ubriaca come una zucca. Ah, quasi dimenticavamo: se nel gioco avete scelto la via del male, uccidere la vostra sposa vi farà cadere più velocemente di qualsiasi altra azione nel gorgo della malvagità.



CHIAVI D'ARGENTO

trovarle tutte è un'impresa davvero titanica, ecco perché abbiamo pensato di darvi una mano nel caso vi troviate in difficoltà.

1) Lookout Point
Tagliate i cespugli nel centro di quest'area, vicino alla statua.

2) Bowerstone South
Salite al piano di sopra nel negozio di vestiti.

3) Guild Woods
Pescate nella zona dove avete ucciso gli assassini.

4) Lago Greatwood
Nella parte più a nord della mappa, dove c'è il ponte rotto.

5) Orchard Farm
Pescate sul molo nella parte est della mappa.

6) Rose House
C'è un cerchio di fiori rossi vicino alla casa, per trovare la chiave scavate nel centro.

7) Darkwood Lake
Tirate una freccia attraverso la pietra con il foro al centro.



8) Grey House
Pescate vicino alla Demon Door che si trova in quest'area.

9) Cimitero di Oakvale
Otterrete questa chiave durante la missione Buried Treasure. Scavate il terreno nelle vicinanze della statua nel cimitero.

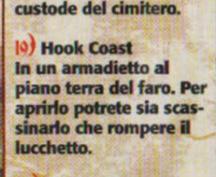
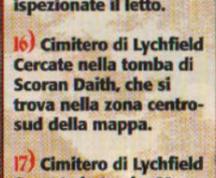
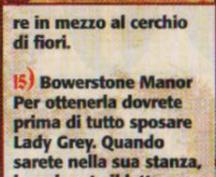
10) Twinblade's Camp
Nella parte sud di quest'area c'è uno scrigno, alcuni barili e un cumulo di rifiuti. Per trovare la chiave scavate tra lo scrigno e i barili.

11) Witchwood Stones
Pescate vicino alla Demon Door che si trova in quest'area.

12) Knothole Glade
C'è un cerchio di vegetazione tra le case nella parte sud dell'area. Scavate lì!

13) Windmill Hill 1
Nel giardino della fattoria sulla parte ovest, scavate dove vedete la collinetta con i fiori.

14) Windmill Hill 2
Si trova dietro il mulino, per prenderla dovrete ancora una volta scava-



re in mezzo al cerchio di fiori.

15) Bowerstone Manor
Per ottenerla dovrete prima di tutto sposare Lady Grey. Quando sarete nella sua stanza, ispezionate il letto.

16) Cimitero di Lychfield
Cercate nella tomba di Scoran Daith, che si trova nella zona centro-sud della mappa.

17) Cimitero di Lychfield
Scavate la tomba Mary Sutter, che si trova vicina a quella di Scoran Daith.

18) Cimitero di Lychfield
Pescate vicino alla zona a ovest rispetto a dove si trova la casa del custode del cimitero.

19) Hook Coast
In un armadietto al piano terra del faro. Per aprirlo potrete sia scassinarlo che rompere il lucchetto.

20) Darkwood Weir
Appena entrati nel Darkwood pescate sulla destra del primo ponte.

PALLE DI FUOCO E FRECCIE

Assegnate la vostra Fireball al pulsante X. Con l'arco in mano tenete premuto il grilletto sinistro per inquadrare un nemico e poi premete quello destro per entrare nel Menu Veloce. Ora premete il tasto X e la Palla di Fuoco dovrebbe cominciare a caricarsi nella vostra mano.

Tenendo sempre premuti il grilletto sinistro e X, rilasciate il grilletto destro. Invece che lanciare la Palla di Fuoco o cancellare la magia, il vostro personaggio dovrebbe iniziare a scocciare una freccia. Ora, rilasciando il tasto X dovrebbero partire sia la freccia che la Fireball contemporaneamente. Questo trucco dovrebbe funzionare anche con altre magie che prevedono la "carica" del colpo.



DENARO EXTRA

Comprate la casa a Oakvale per 5000g e metteteci i trofei più preziosi che avete per aumentare il valore. Ora distruggete la porta d'ingresso e poi vendete la casa. Con la porta aperta potrete rientrare quando volete e riprendervi i trofei. Ripetete il processo finché volete per ritrovarvi ricchi sfondati.



DEMON DOORS

Altri bonus vi attendono dietro queste misteriose porte. Per aprirle tutte dovrete avere determinati requisiti, ma con un po' di pazienza riuscirete nell'impresa.

Hero's Guild

Usate la lanterna davanti a questa porta, che si aprirà regalando un Elixir of Life.

Barrow Fields

Per aprire questa porta dovrete... ingrassare! Mettetevi davanti e iniziate a darci dentro con carne e torte, riceverete in cambio un Master's Elixir.



Greatwood Gorge

Questa porta vi chiederà di commettere un'azione estremamente malvagia. Con un'uccisione "gratuita" dovrete riuscire ad aprirla, ma se avete scelto la via del bene potrete sempre rimediare mangiando almeno 15 crunchy chicks. Quando ci sarete riusciti otterrete il Willow's Pick Hammer.

Cimitero

Per aprire questa porta non dovrete fare altro che trovare l'Armatura di Nostro.



ARMA NON CONVENZIONALE

cercate un'arma diversa, nella forma e nella sostanza? Allora seguite gli indizi preziosi riportati qui di seguito e potrete ottenere un oggetto decisamente insolito: una padella! Non sogginate, perché si tratta nientemeno che dell'arma più potente del gioco, visto che è in grado di procurare fino a 100 di danno e ha quattro slot di potenziamento. È molto importante che la cerciate (scavando tra le balle di fieno della fattoria di Oakvale) solo dopo aver scovato tutti gli indizi, altrimenti avrete in mano un'arma totalmente inutile.



Greatwood Cave

Un'altra porta piuttosto complicata, per aprirla il vostro Combat Multiplier dovrà essere almeno di 14. Un buon modo per farlo salire è fare strage di zombi (ne trovate molti nella Grey House) dopo averli teletrasportati in quest'area tramite un Recall. In premio riceverete il Cutlass Bluetane.

Rose House

Date a questa porta una rosa rossa per farla aprire e riceverete come ricompensa la Will User's Bright Suit che si trova proprio dietro di essa.



Darkwood Marsh

Una sfida impegnativa ma non troppo quella che vi attende qui. Verrete attaccati da dei fastidiosi esseri simili a orchetti (hobbes). Se li ucciderete tutti otterrete la Will User's Dark Outfit.

Knothole Glade

Scoccate una freccia contro questa porta con un arco piuttosto potente (quello di ebano andrà benissimo). Il premio sarà un altro Elixir of Life.



Outside Twinblade's Camp

Per aprire questa porta dovrete fargli vedere tre personaggi differenti. Potrete però ingannarla indossando vestiti diversi di volta in volta. La Bright Plate Armour (la potete comprare nell'Arena), la Dark Will User's Outfit e la Bandit andranno bene. La ricompensa sarà il Dollmaster's Mace.

Witchwood Stones

Dovrete formare la parola H-I-T-S colpendo le pietre luminiscenti nel giusto ordine per aprire questa porta, che incontrerete anche nella Quest secondaria "Find the archaeologist".

Grey House

Sposatevi con Lady Grey e avrete accesso a questa ennesima porta, che vi regalerà in cambio l'ascia Ronok.

INDIZI PREZIOSI

- 1) Il primo indizio lo riceverete alla fine della missione Bounty Hunter, una delle Quest secondarie della Gilda che potrete affrontare dopo aver salvato vostra madre, Scarlet Robe.
- 2) Vi sarà dato alla fine della missione The Lost Trader, un'altra delle Quest secondarie della Gilda.
- 3) Uccidete l'ultimo assassino a Hook Coast e avrete questo nuovo indizio. Prima di farlo, però, dovrete uccidere tutti gli assassini precedentemente inviati per vendicare Twinblade.

- 4) Vincete la sfida di tiro con l'arco a Knothole Glade. Per ottenere l'indizio, però, dovrete prima completare la missione Break the Siege sempre a Knothole Glade.
- 5) Il penultimo indizio è nascosto in uno dei forzieri che troverete nella Fattoria Orchard.
- 6) Scavate in mezzo al cumulo di immondizia che si trova dietro il mulino nella Windmill Hill e otterrete l'ultimo prezioso indizio...

FORZIERI D'ARGENTO

Si sa, le armi e gli oggetti più preziosi richiedono uno sforzo extra per essere trovati. Un piccolo aiuto però non guasta mai, quindi se non avete voglia di girovagare a vuoto alla ricerca di questi preziosi forzieri, ecco la loro posizione sulla mappa.



- 1) Il primo forziere si trova nella Guild Woods. Per aprirlo avrete bisogno di 20 chiavi e in cambio avrete il Murren Greathammer.

- 2) Per ottenere il contenuto di questo forziere (la Katana Hiryu) dovrete sposare Lady Grey. Si trova nella sua camera da letto e per aprirlo avrete bisogno di 15 chiavi.



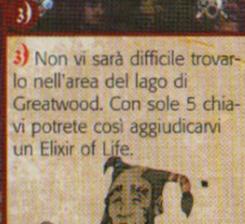
- 4) Si trova nella Hobbe Cave, nell'area di Greatwood. Anche questo forziere richiede 5 chiavi per essere aperto e contiene il Will Master's Elixir.



- 6) Recatevi nel Circle of the Dead e portate con voi altre 10 chiavi. Aprendo questo baule avrete un potenziamento di penetrazione delle armi.



- 7) Nella caverna che si trova nella zona delle Witchwood Stones troverete una Demon Door e anche questo forziere d'argento, che contiene un Potenziamento di Energia. Richiede 15 chiavi.



- 3) Non vi sarà difficile trovarlo nell'area del lago di Greatwood. Con sole 5 chiavi potrete così aggiudicarvi un Elixir of Life.



- 5) È nascosto al secondo piano della Grey House. Per aprirlo dovrete portare con voi 10 chiavi e in cambio otterrete un potenziamento per l'affilatura delle armi.



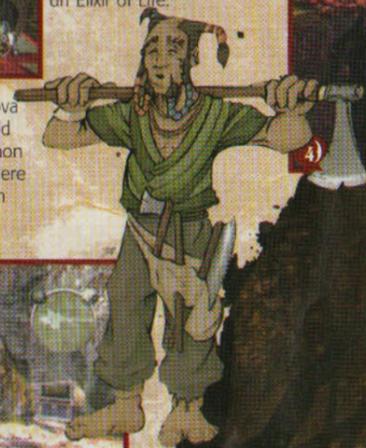
- 8) Nella caverna dove avete sconfitto Thunder (Headsman's Hill) potrete ottenere un Potenziamento di Mana al prezzo di altre 15 chiavi.



- 9) In cima al faro della Hook Coast c'è il penultimo forziere. Altre 15 chiavi vi serviranno per acquisirne il contenuto, ovvero la potente Ascia Murren.



- 10) Altre 15 chiavi che dovrete portare ancora una volta nell'area del lago di Greatwood. Questa volta avrete in cambio la Balestra di Arken.



CRUEENTI

FAMA, SUCCESSO E QUESTIONI

Comprate una vanga e selezionate una nuova Quest nella Gilda. Ora salite su un podio e selezionate delle sfide extra per la Quest che dovrete intraprendere. Ora scendete dal podio e cercate un punto del terreno dove è possibile scavare, iniziate a darci dentro con la vanga e... sorpresa, a ogni colpo dato verrà creato un nuovo personaggio (questa è l'unica zona dove gli NPC umani vengono creati in maniera casuale dal gioco). Continuate finché non avrete una piccola folla attorno (non superate le 100 unità o il gioco potrebbe rallentare sensibilmente) e a quel punto mostrate uno dei Trofei che avete conquistato nell'avventura. In questo modo potrete guadagnare facilmente un gran numero di Punti Fama. In alternativa, potrete uccidere la massa di gente che vi sta attorno per far salire il vostro Combat Multiplier e guadagnare Esperienza... senza far salire troppo i vostri Punti Malvagità (in questo modo verrà infatti conteggiato solo un Punto Malvagità per ogni persona uccisa).



OGGETTI E SOLDI FACILI

Prima di intraprendere una Quest particolarmente impegnativa salvate il gioco. Ora buttatevi nella sfida che avete scelto e nel bel mezzo della battaglia caricate il vostro salvataggio. In questo modo ricomincerete dall'inizio della Quest con tutti gli oggetti che avevate guadagnato prima di ricaricare la partita. Questo trucco è particolarmente utile nell'Arena, dove vi aspettano grandi quantità di denaro.



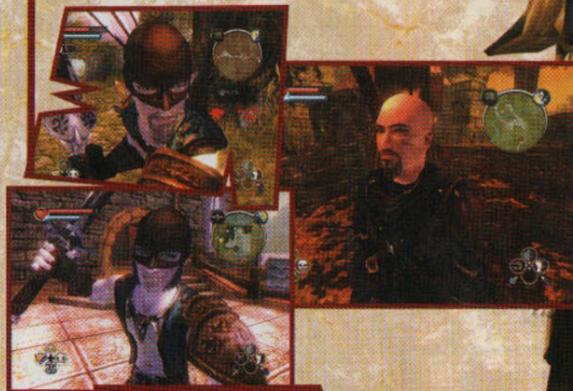
PASSARE ACCRAVERSO I MURI

Assegnate la vanga a una delle direzioni del D-Pad, poi metevi con le spalle contro il muro o la recinzione attraverso cui volete passare. Ora cominciate a scavare mantenendo sempre la schiena contro il muro... man mano penetrerete al suo interno e potrete andare anche oltre! Naturalmente dovrete essere su un terreno morbido per poter applicare questo trucco, nel caso doveste rimanere incastrati nel muro vi basterà muovere lo stick analogico sinistro per liberarvi.



PERSONAGGI BIANCESCHI

Utilizzate la magia Berserk, dopo di che salvate il gioco. Quando caricherete nuovamente la partita il vostro personaggio sarà molto più grande di prima e l'effetto durerà finché non utilizzerete nuovamente il Berserk.



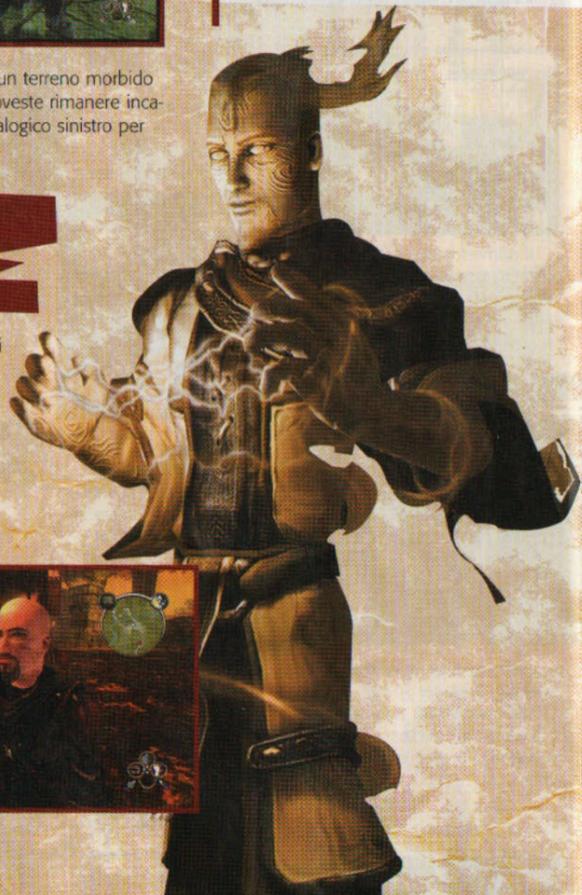
L'ARCO DI SKORN

Per avere questo arco fate un sacrificio al Tempio di Skorn a mezzanotte. Il modo migliore per avere con voi una vittima da sacrificare è assoldare un mercenario che vi seguirà al Tempio senza fare domande... per sempre!



LA SPADA DEGLI AEONS

Alla fine dell'avventura scegliete di uccidere vostra sorella. Una volta terminati i crediti del gioco potrete continuare a giocare portando con voi la potentissima Spada degli Aeons.





DICONO CHE GLI OCCHI
SIANO LO SPECCHIO DELL'ANIMA.



KILLZONE™. RIUSCIRAI A FERMARE L'INARRESTABILE?

La colonia di Vecta è caduta e la battaglia contro gli Helghast è iniziata. Affronta in prima linea l'Intelligenza Artificiale dei terribili nemici. Scegli uno dei quattro soldati dell'esercito TSA, ognuno con particolari abilità, e prepara un benvenuto di terrore agli invasori. Fino a 16 giocatori in modalità multiplayer on-line, fino a 27 armi da scatenare contro il nemico. Sei pronto per entrare all'inferno?

Azione: ★ ★ ★ ★ ★
Strategia: ★ ★ ★ ★
Realismo: ★ ★ ★ ★

Online: ON

LA BATTAGLIA PROSEGUE CON KILLSWITCH, SOCOM II E SYPHON FILTER, SOLO SU PS2. PLAYSTATION ARMY. OGNUNO HA LE SUE BATTAGLIE.

fun
Δ O X □



ARRETRATI

Per ricevere gli arretrati compilate il coupon sottostante specificando il numero che desiderate ricevere e le copie richieste. Inviatelo, insieme alla fotocopia del versamento effettuato sul Conto Corrente Postale n. 99353005 intestato a SERVIZIO ARRETRATI PLAY PRESS PUBLISHING, al seguente indirizzo: Play Press Publishing Srl Servizio Arretrati - Via Vitorchiano, 123 - 00189 Roma. Per calcolare il versamento aggiungete alla cifra ottenuta sommando il prezzo di copertina (€ 5,00) dei numeri richiesti le spese di spedizione fisse pari a € 5,00.

Per richiedere gli arretrati con carta di credito potete telefonare al numero 06/33221250. Per ulteriori informazioni potete mandare una mail a arretrati@playpress.com



Nome
 Cognome
 Data di Nascita.....
 Indirizzo N.
 Località CAP
 Prov.....
 Telefono



Scelgo di pagare con
 versamento su CCP
 Visa-Mastercard Carta Si American Express
 N.
(per favore riportare il numero della Carta indicandone la cifra)
 SCAD. Firma del titolare

ARRETRATI

XBM N.	NUMERO DI COPIE	PREZZO

Spese postali € 5,00

Totale _____

Vi preghiamo di scrivere i vostri dati in modo chiaro, possibilmente in stampatello.

QUANDO UNA RIVISTA NON BASTA SE NE FANNO VOLENTIERI DUE

XBMM EXTRA

SCOOP!

Peter Molyneux Unveiled
Un'intera giornata
al fianco
del genio



**CORSI PARAUNIVERSITARI:
NINJA LESSONS**

**IMPARA A DIVENTARE
INVISIBILE!**

Ancora giornalismo di servizio
sulle pagine di Extra



Questo mese
20
pagine invisibili
in più!

LA PUPA DEL MESE

VERONIKA ZEMANOVA

Per chi ancora non ha capito
cosa ha significato
la Perestroika...

LA PREMIAZIONE DEL CONCORSO STAR WARS

**Incredibile: un lettore ha vinto!
E ora sono fatti suoi...**



PlayPress PUBLISHING 9 771594 467005 40023>

LA PUPA DEL MESE

FATTORÈ PUPA:



EXTRA PUPA

SCHEDA PRODOTTO

NOME e COGNOME:

Veronika Zemanova

OCCHI:

Marroni

CAPELLI:

Castano scuro

MISURE:

90-59-89

GIOCABILITÀ:

Estrema. La Rete contiene svariate prove a supporto, per lo più accessibili con carta di credito...

Il 1975 non è molto lontano nel tempo e sappiamo benissimo che molti dei nostri lettori sono nati proprio in quella stagione che preludeva all'avvento del punk. Se così è stato, sappiate che siete in buona compagnia, perché la nostra Pupa del Mese è nata proprio nell'aprile del '75 nella Repubblica Ceca, quindi potreste tranquillamente invitarla a cena. Difficilmente accetterà, ma se il bisontino Vieri è riuscito a conquistare il cuore della Canalis qualche possibilità l'avete anche voi. La storia di Veronika è piuttosto triste e potrebbe tranquillamente fare da preludio al film porno medio. Determinata a diventare una fotografa professionista, la nostra Pupa abbandona il paesello con una borsa piena di sogni e teleobiettivi, dirigendosi sicura verso la capitale. Considerando che l'area tra Praga e Budapest è da anni riserva di caccia di Riccardo Schicchi, Rocco Siffredi e di un certo numero di italiani ingrati, ammettiamo che qualche dubbio su quello che Veronika voleva fotografare ci è venuto. Probabilmente i ponti sulla Moldava. Ma il destino era in agguato sotto forma di mariuolo che le ruba la borsa coi teleobiettivi e la lascia lì da sola con i suoi sogni di gloria. Essendo giovane e dovendo lavorare, la bella mora parte dai gradini più umili e viene assunta da un esclusivo albergo. Gotico. Invece di rifare i letti, le tocca il gravoso compito di frustare sulle chiappe masochisti provenienti da tutta Europa, vestendo una sobria divisa di latex nero. Tra una punizione corporale e l'altra, Veronika trova il tempo per innamorarsi di un fotografo italiano che senza pensarci troppo le leva il latex di dosso e la fotografa come mamma l'ha fatta. Seguendo le orme di Julie Strain (una delle nostre primissime Puppe), diventa imprenditrice di se stessa e apre un sito Internet, immediatamente preso d'assalto da torme di internauti affamati delle sue grazie. Ora come ora la nostra Pupa del Mese gode (nel vero senso della parola) di... grande popolarità, grazie a una carriera nel mondo dell'intrattenimento per adulti e con questo abbiamo detto tutto. Vive tra New York e Praga, città che ha eletto a residenza per restare vicino alla sua famiglia.

PS: Nel suo primo servizio fotografico avrebbe dovuto comparire con il nome di Eva, ma una sfortunata serie di circostanze ha fatto sì che venisse pubblicato il suo nome vero. La famiglia, che per lei è importantissima, non gradì la piega che stava prendendo la sua carriera, ma la frattura si sanò grazie ai regalini che Veronika poteva comparire con i suoi ingaggi. Non sappiamo quanto questo c'entri con la pupa, la morale flessibile di certa gente e tutte le considerazioni del caso, però fa colore: verde tenue come i dollari e rosa carne come i primi piani che li generano...



EXTRA LIBERTÀ

Parlami. Dimmi cosa devo fare e dove devo andare. Toglimi questa angoscia, questa mancanza d'obiettivi. Toglimi tutta questa libertà perché devo sapere dove, come e perché. Il mondo di Albion mi imbarazza. Non me ne frega niente di prendere a calci le galline, ma non perché la cosa non mi entusiasmi: è solo che non ci sono abituato. Uno entra in gioco e sa subito che cosa ne sarà di lui. Sa se dovrà conquistare un mondo, una galassia, un villaggio o se dovrà difenderlo dai cattivi (che al novanta per cento sono extraterrestri). Questa cosa del libero arbitrio mi lascia perplesso e non credo di essere l'unico. Anche gli alieni mi lasciano perplesso, ma su Albion gli UFO non ci sono. Non so ancora cosa sarò domani, non so se diventerò candido come la testimonianza di un assorbente intimo o se mi cresceranno le corna. Il bello in tutto ciò è che deciderò io cosa diventare e come farlo. Questa cosa del libero arbitrio mi lascia perplesso. L'ho già scritto? È perché lo sono molto, anzi moltissimo. Dimmi che sono una carogna e non me la prendo, ma accompagnami mentre lo divento e... non so... faccio fatica, mi vergogno. La crescita non è forse un processo biologico ed emotivo degli umani? Io sono solo il personaggio di un videogioco... Enjoy. Me.

EXTRA PORTFOLIO



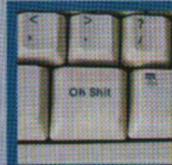
SUBLIMINALE: Il Palermo è finalmente tornato in Serie A dopo tanto tempo e, per augurare buona fortuna alla squadra, alcuni negozianti hanno preso la buona abitudine di vestire le proprie vetrine in tema calcistico prima di ogni incontro. Ecco cosa hanno organizzato in occasione di Palermo-Bologna...



ANIMALIENI: Qualcosa è cambiato nella redazione di XBM, eppure ci sono cose inspiegabili che continuano a verificarsi. Come le invasioni di creature sconosciute. Questa specie di volpino tubolare non è uno Snorky peloso, ma un pericoloso quadrupede che dopo aver zampettato allegramente per gli uffici ha polverizzato due joypad aspirandoli nel suo piccolo sifone.



NANOTECNOLOGIE...: Sempre più spesso capita che le automobili abbiano bisogno di micro-riparazioni e che le dita di un meccanico faticano a effettuare. Per questo motivo, ecco i gatti riparatori che magari non comprenderanno mai il calendario di Randy Ingerman, però si accontentano di una sogliola come pagamento.



GENIALE MICROSOFT: È innegabile che i PC di ultima generazione qualche problema al sistema nervoso lo causano. Per venire incontro alle esigenze degli utenti più nervosi, la Microsoft ha deciso di produrre una nuova ed esclusiva linea di tastiere che si differenzia dalle altre per alcuni piccoli tocchi di classe.

BENVENUTO! Come avrete notato, il timone di XBM è passato di mano. Quello di Extra no, se non altro perché non ce n'è uno. Entrata in "modalità budino", la redazione di Extra, compatta come al solito, ha dato il benvenuto al nuovo nocchiere e gli ha rubato le ruote... della sedia! Ecco la prova dell'insano gesto, si attendono rappresaglie...

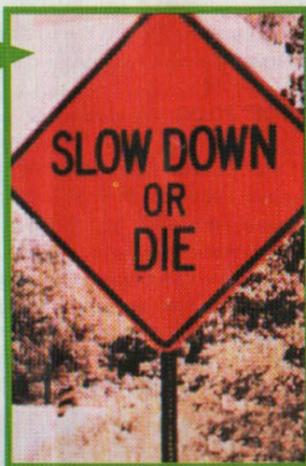


HOME ALONE



MAMMA HO PERSO L'AEREO, UN'ALTRA VOLTA! A quanto pare si sta pensando di realizzare una nuova versione della serie che ha lanciato Macaulay Culkin... o come diavolo si chiama. Posto che il bimbo ora è più che maggiorenne, si utilizzeranno sequenze tagliate unendolo con del "girato" recente. Joe Pesci sarà sostituito da Michael Jackson, che renderà più credibili le facce terrorizzate del giovanissimo Culkin nei panni di Kevin...

SEGNALI CHIARI! Che gli americani abbiano passione per la comunicazione non filtrata, e quindi molto più chiara e intelligibile, non è un segreto per nessuno. Va bene che qualche anno fa il sindaco di Camden, in California, era Clint Eastwood, però si è esagerato un pochino, che no dite?



ARAGOSTA: Improbabile ma possibile. Dopo le balene bianche, i calamari giganti e le volpi volanti, ecco il primo esempio di megaraagosta. Pescata al largo di Orlando, Mandy (così è stata soprannominata dai pescatori) è diventata un'attrazione. Le piace moltissimo l'aria fresca e il suo padrone la porta spesso al mare mettendola sul tetto della sua automobile dove, oggettivamente, ne avverte meno la puzza...

ESCLUSIVO!

DIVENTA INVISIBILE COME UN NINJA!

EXTRA CONTINUA A ESSERE UN MENSILE DI SERVIZI, INFORMAZIONE E FORMAZIONE. OLÉ. E VISTO IL SUCCESSO DEI NOSTRI CORSI DI AVVIAMENTO PROFESSIONALE, CHE BEN SI CONIUGANO CON LA DIFFICILE SITUAZIONE DEL MONDO DEL LAVORO, VOGLIAMO FORNIRVI UNA NUOVA OPPORTUNITÀ PER MIGLIORARE LE VOSTRE CHANCE DI FARCELA TENENDO APERTA UNA FINESTRA SULLA VOSTRA ANIMA!

(E ALZARE UN PO' DI MONETA, CHE NON FA MAI MALE...)



Per cominciare, fate qualche esercizio di respirazione base usando il vostro "Chi", rilassatevi e cercate di sentire l'energia che scorre attraverso i vostri Chakra. Raggiungete il vuoto mentale assoluto, non pensate a nulla. Caso mai aveste problemi a liberare la mente dai pensieri, concentrate lo sguardo sulla foto di Luca Giurato, Gran Maestro di Friabilità Mentale, che alleghiamo gratuitamente e che potete ritagliare. Aiuta.



Eseguendo il Movimento dell'Airone, prendete i due capi del grembiule ninja che dovrete aver ricevuto dopo avere effettuato il versamento sul Conto Corrente Postale di Extra e continuate a respirare. Calma e quiete dovrebbero ormai essere raggiunte. Nel caso in cui questo stato sia ancora lontano, riprova a meditare sull'immagine di Luca Giurato. Non dovesse bastare, raccomandiamo 15 gocce di Lexotan. Ci vuole la ricetta, ma funziona.



Giratevi lentamente mantenendo l'asana del Leprotto per almeno 10 respiri. Mentre vi voltate, passate da quella del Leprotto all'asana dell'Impala. Se siete in un luogo pubblico somidete, se vi danno dei soldi perché pensano che siate un mimo accettato. Questa è la prima conferma che l'ascesi vi mette in contatto con il denaro. Una volta imparata questa tecnica potrete rivendere la vostra saggezza.



Piegatevi in avanti eseguendo la Manovra della Concubina Impeniale. Fate attenzione a dove vi trovate, alcuni movimenti mistici non sono sicuri in metropolitana. Espandete quindi le vostre sensazioni, specie se tenete il portafoglio nella tasca destra dei pantaloni. Se siete in vacanza a Mikonos, fatelo solo quando avete la certezza di essere soli. Non si sa mai...

Risalite lentamente e, sempre mantenendo l'asana del Leprotto, passate alla posizione del Cobra Arrogante. Questo momento è tra i più delicati, poiché comincerete effettivamente a scomparire alla vista degli astanti. A conferma di quello che sta succedendo dovrete avvertire un leggero fomicolio alle gambe, ma non preoccupatevi: è naturale, specialmente se non siete allenati.



Estendetevi al massimo, passando dalla posizione del Cobra Arrogante a quella del Distributore di Bibite Gessate. Si tratta di una delle nuove tecniche yoga introdotte da Maurizio Costanzo, che in un recente workshop ha illustrato le gioie delle bibite con le bolicine.



Respirate profondamente e restate in posizione attendendo la vostra preda.



UNA GIORNATA CON PETER MOLYNEUX

GIORNALISMO COSÌ ESTREMO CHE NEMMENO SALVO SOTTILE!

ORE 9.00: Peter Molyneux si alza e va in bagno. Nel tragitto dal letto al lavandino ha un'illuminazione per migliorare il sistema di sviluppo delle relazioni in Black & White 2.

ORE 9.05: Si accorge che forse non è B&W2 ma potrebbe essere The Movies. Fable certamente no perché è già uscito. Meno male: uno di meno...

ORE 9.10: Roso dal dubbio e con la schiuma da barba ancora in faccia, Peter chiama la segretaria per fare chiarezza. La segretaria chiama a sua volta Microsoft, Activision e una vecchia zia di Molyneux, riuscendo a farsi un quadro, almeno approssimativo, della situazione.

ORE 9.30: La segretaria lo richiama informandolo dei fatti e ricordandogli che, per il mondo, lui è un genio. Peter risponde che ok, va tutto bene, specie questa cosa dell'essere genio, però è sicurissimo che gli sfugga dell'altro... Evidentemente non è importante, d'altra parte è ora di andare in ufficio. Se serve qualcosa si faranno vivi loro, chiunque essi siano.

ORE 9.50: Il capo progetto di B.C. telefona a Molyneux sul numero dell'ufficio. Peter si fa negare più volte, poi risponde e fa l'accento svedese che ha imparato da Bill Gates quando telefona a Kutaragi. Dice che è fuori stanza fino a giovedì e riattacca sghignazzando.

ORE 10.00: Frugando in un cassetto trova i piani per cinque giochi che aveva cominciato a scrivere ai tempi delle elementari, quando i computer non esistevano ancora. Decide di presentarli in riunione ai capi dei vari team di sviluppo: si tratta di un simulatore di pallacorda, un gestionale di pesca a strascico, un gioco di ruolo ambientato nel torbido mondo dei collezionisti di figurine, un gioco di calcio e un virtual pet a forma di rospo.

ORE 10.30: Comincia la riunione. C'è sempre quella cosa che non si ricorda, evidentemente non è importante, d'altra parte... adesso c'è la riunione. Se serve qualcosa si faranno vivi loro, chiunque essi siano.

ORE 11.00: Terminata l'esposizione, i responsabili delle squadre di sviluppo si ritirano in bagno per decidere il da farsi. Dopo un quarto d'ora di risate udite a diverse centinaia di metri, comunica-



no a Molyneux che va bene tutto, ma l'idea del rospo fa schifo a occhio nudo e nessuno di loro ha intenzione di metterci le mani sopra.

ORE 12.00: Molyneux ci pensa un po' su e quindi annuncia ai suoi dipendenti che gli aumenterà lo stipendio del 35% se smetteranno di rompergli le balle.

ORE 12.11: Il capo progetto di B.C. telefona a Molyneux sul cellulare. Vuole sapere se la cosa riguarda anche lui. Peter risponde solo con l'avverbio "specialmente" e riattacca.

ORE 12.15: La Lionhead emette un comunicato stampa nel quale si annuncia al mondo che Peter Molyneux è anche una gran brava persona, ma soprattutto è un genio dalla inesauribile creatività e che il suo prossimo progetto The Toad farà faville.

ORE 13.00: Durante la pausa per il pranzo, il capo progetto di B.C. telefona a Molyneux sul cellulare. Lui risponde che sta mangiando, che è da maleducati parlare con la bocca piena e riattacca. Improvvisamente, non ha alcuna idea rivoluzionaria per migliorare la giocabilità dei titoli ancora in lavorazione. Il panico comincia a serpeggiare e cautelatamente viene subito avvisato il pronto soccorso. L'allarme rientra quando si scopre che stava pensando al multiplayer del rospo. Solo che non ne aveva ancora parlato con nessuno.

ORE 14.00: Peter telefona alla Microsoft e annuncia che sta cominciando a pensare a Fable 2. Ancora non sa esattamente che cosa farà, ma ci sta pensando.

ORE 14.30: Microsoft emette un comunicato stampa nel quale annuncia che in Fable 2 si potranno mungere le mucche. Aggiunge che Peter Molyneux sarà

anche un genio e magari pure una gran brava persona, ma senza l'Xbox non c'era trippa per gatti.

ORE 16.00:

Indeciso sul da farsi, si mette a lavorare sui vari progetti.

Ce n'è uno che continua a sfuggirgli, ma se proprio non gli viene in mente evidentemente non è importante. D'altra parte è quasi ora di andare a casa. Se serve qualcosa si faranno vivi loro, chiunque essi siano.

ORE 17.15: Il capo progetto di B.C. telefona a Molyneux sul numero dell'ufficio e gli intima di farsi vedere al più presto, per lo meno in merito alla formalizzazione dell'aumento. Peter tace per un po', poi imita la segreteria telefonica e dice che è fuori stanza fino a giovedì, quindi riattacca sghignazzando.

ORE 18.30: Esce dall'ufficio e si dirige verso casa. Quella cosa che continua a non ricordare è fastidiosa come un pezzetto di basilico tra i denti, comunque è evidente che non è importante. Se serve qualcosa si faranno vivi loro, chiunque essi siano.

ORE 19.00: Il capo progetto di B.C. telefona a Molyneux sul numero di casa. Peter risponde, dice di essere la cameriera svedese, che ha sbagliato numero e riattacca portando la mano alla bocca per non ridere.

ORE 20.00: Ora di cena.

ORE 20.30: Il capo progetto di B.C. suona il campanello. Peter cerca un rifugio mentre il capo progetto comincia a tempestare la porta di pugni urlando che l'ha visto, è inutile che si nasconda dietro al divano perché gli sporgono i piedi. Molyneux apre la porta e dice al capo progetto che non sa proprio scherzare. Questi inizia a singhiozzare e dice che i ragazzi ci sono rimasti male perché lui non si fa vedere da mesi. Per fare la pace, Peter offre cioccolata calda e biscotti fatti in casa dalla zia. Poi giocano a Pong per un'ora abbondante.

ORE 23.00: È tempo di dormire, anche i geni necessitano di qualche ora di sonno per ritemperare le energie.



XCOM

Se noi di XBM vi abbiamo davvero stufato, se credete che con questo numero abbiamo superato il limite e siete troppo indignati per non urlarcelo in faccia... beh, fatelo, razza di pecoroni! XBM, con la sua faccia da schiaffi, è sempre qui, all'indirizzo xbm@playpress.com o, se siete ancora all'età della pietra, al tradizionale recapito: **XBM C/O PLAY PRESS PUBLISHING - VIA VITORCHIANO 123, 00189 - ROMA**

MR. PERFECT

Ciao a tutta la Redazione di XBM.

Sono Federico e vi scrivo da Roma; leggo la vostra rivista da dicembre 2002 e devo dire che non è male. Da buon lettore critico e positivo, avrei però una proposta ed una osservazione da fare:

1) La proposta

Perché non smettete di dedicare le vostre preziose pagine mensili a giochi mediocri che nessuno acquisterà mai? Tanto per fare qualche esempio... XBM Settembre 2004: su 6 giochi recensiti 4 sono mediocri (10-15 pagine di rivista buttate al vento!); XBM Ottobre 2004: su 13 giochi recensiti 5 sono mediocri (15-20 pagine sprecate!!)...e la lista di preziose pagine sprecate potrebbe continuare.

Veniamo alla proposta. Secondo me, pur continuando ad esaminare e a selezionare accuratamente l'intero panorama videoludico del momento, dovrete recensire soltanto i titoli che meritano veramente, lasciando stare il "mondezzaio". In questo modo eliminerete delle penose pagine che tanto nessuno leggeva. Il lettore avrà solo dei buoni giochi da scegliere e non degerà del suo sguardo i giochi sugli scaffali che voi non avete recensito. La vostra rivista acquisterà in qualità ed inoltre si libererà spazio disponibile che a mio parere dovrete dedicare alla corrispondenza con i lettori (seri), poiché le opinioni, le critiche costruttive, le attese impazienti per i nuovi giochi, ecc. sono l'anima di una rivista che non si chiude



nella sua roccaforte redazionale ma si apre al pubblico, e naturalmente alle anteprime ed in generale a tutto ciò che c'è di buono in giro sulla nostra Xbox. Ne uscirà fuori una rivista innovativa e "coraggiosa" che si discosterà dalle altre; una rivista che recensisce solo titoli di qualità e che interagisce costantemente con il pubblico. Insomma una rivista con LE PALLE! Voi mi direte: ...e se non ci sono bei giochi da recensire in quel mese, che ci scriviamo? Io vi rispondo dicendovi metteteci di tutto e di più ma vi prego non inserite pagine inutili di giochi con voto 4.

2) L'osservazione

Da diverse volte mi capita di constatare che non è sempre vero quello che scrivete riguardo alla Lingua e ai Sottotitoli delle recensioni. Tanto per fare un esempio: The Chronicles of Riddick; voi scrivete lingua inglese e sottotitoli in italiano. Non è vero perché non ci sono affatto sottotitoli, il gioco è completamente in inglese! Fate più attenzione dunque alle voci Lingua e Sottotitoli.



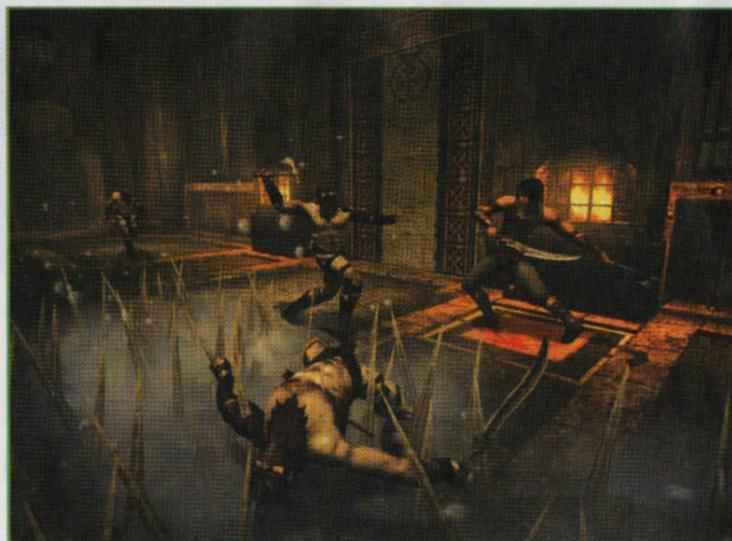
Carissimo Federico, l'obiettivo di XBM è da sempre quello di differenziarsi dalle altre riviste dedicate all'Xbox e la passione che riversiamo sulle sue pagine è autentica. Riguardo ai voti e alla qualità media dei giochi, non sai quanto vorremmo poter uscire ogni mese unicamente con votazioni superiori al 7! Se cerchi nelle edicole siamo certi che troverai riviste di questo tipo, ma abbiamo una uguale sicurezza che seguendo quei "consigli per gli acquisti" finirai per restare deluso più di una volta. XBM è cattivo, non c'è nulla da fare. Ma è cattivo per il vostro bene. Spesso i nostri voti contrastano con quelli della maggior parte delle riviste italiane e - talvolta - addirittura con quelle europee, ma siamo fatti così. La nostra missione è anche quella di fotografare ogni mese

l'orizzonte Xbox e avvistare le minacce, gli scogli che possono essere d'impedimento alla vostra "navigazione sicura" nel mondo dei videogiochi. Quante fregature può rifilare a un compratore un reparto marketing agguerrito prima che questo si dia una bella scrollata e decida di non comperare più una specifica marca - che so - di biscotti? Moltissime. Gli spazi che abbiamo e che sono comunque flessibili - come avrai notato - servono per dare conto di tutto quello che accade nel mondo Xbox, buono o cattivo che sia. Fare informazione videoludica per noi significa anche fornire un servizio al lettore, raccontare e approfondire. Se smettessimo di recensire i giochi scadenti finiremmo per far credere a chi ci segue che stiamo vivendo un momento d'oro e che non esiste "mondezza", pretendendo inoltre una fedeltà assoluta basata sul motto "se non è su XBM non lo compro". Spesso, invece, la verità è tra le righe di una recensione e non già nel voto finale che non può tenere conto di troppe sfumature e variabili. Personalmente, vorrei una rivista senza voti che obblighi chi scrive a essere ancora più chiaro e chi legge ad arrivare in fondo a una recensione, evitando la semplice statica che invece tanto piace ai PR dei distributori italiani. Per noi "avere le palle" significa anche prenderci

>> SE SMETTESSIMO DI RECENSIRE I GIOCHI SCADENTI FINIREMMO PER FAR CREDERE A CHI CI SEGUE CHE STIAMO VIVENDO UN MOMENTO D'ORO E CHE NON ESISTE "MONDEZZA", PRETENDENDO INOLTRE UNA FEDELTA' ASSOLUTA BASATA SUL MOTTO: SE NON È SU XBM NON LO COMPRO <<



>> I VIDEOGIOCHI FUNZIONANO CON UN SISTEMA CONCETTUALMENTE MOLTO SEMPLICE DI RICOMPENSE: SI SUPERA UN OSTACOLO E SI VIENE PREMIATI. ARRIVARE ALLA FINE DI UN GIOCO INGANNANDO LA MACCHINA (E LO SVILUPPATORE CHE HA PREPARATO QUEL PRECISO OSTACOLO), OLTRE A NON ESSERE ONESTO, ROVINA TUTTA L'ESPERIENZA DI GIOCO <<



l'ingrato compito di giocare a fondo un gioco brutto per evitare fregature ai lettori e poi farglielo sapere, significa non essere deferenti. Per quanto attiene alle anteprime, possiamo dire in tutta tranquillità di non aver mai "bucato" un appuntamento con un titolo in uscita e di essere, anzi, sempre un poco avanti rispetto agli altri, una prerogativa che abbiamo ereditato dagli amici di Game Republic e che può essere connessa ai piccoli errori che a volte ci sfuggono, come nel caso che citi. XBM è cambiato molto nel corso di questi due anni e passa e cambierà ancora nell'immediato futuro, moltissimo, per darvi sempre di più. Speriamo che le mutazioni che verranno vadano nella direzione che auspichi...

C'È UN RAGNO IN BAGNO

Spettabile Redazione di XBM, ho (finalmente) acquistato Spiderman 2. Dopo essere rimasto a bocca aperta per l'incredibile realizzazione di New York e dopo averla girata in lungo e in largo mi sono bloccato. Ho inserito il codice per poter avere un'infinità di Hero Points (per la cronaca funziona) e dopo aver guadagnato i 50.000 Hero Points come richiedeva il gioco non sono più riuscito ad andare avanti. Ho visionato tutti i 213 gettoni dei suggerimenti (quelli verdi con il punto interrogativo, per intenderci) ma tutto è rimasto invariato. Forse devo guadagnare un certo numero di gettoni delle prove a tempo (quelli viola con la stella) o cosa? Inserendo il codice ho sbloccato i premi che si guadagnano sconfiggendo Shoker, Rhino, Mysterio e lo stesso Octopus ma non credo che questo



c'entri qualcosa, anche perché presumo che una volta completato il gioco si possa ricominciare tranquillamente come avveniva col primo episodio. Sarebbe possibile veder pubblicata una guida completa di Spiderman 2 così da poter godere appieno del suddetto titolo? Sperando in una vostra risposta affermativa vi ringrazio fin d'ora.

A presto
Ivano Argento

Caro Ivano, i codici sono una scorciatoia per ottenere benefici di vario genere nei giochi senza fare la dovuta fatica. Per lo meno, la fatica che gli sviluppatori avevano in mente di farti fare! Da parte mia, ti confesso che sono sempre stato contro l'utilizzo delle gabole e dei trucchi per portare a termine un titolo. I videogiochi funzionano infatti con un sistema concettualmente molto semplice di ricompense: si supera un ostacolo e si viene premiati. Arrivare alla fine di un gioco ingannando la macchina (e lo sviluppatore che ha preparato quel preciso ostacolo), oltre a non essere onesto, rovina tutta l'esperienza di gioco. Vuoi mettere la soddisfazione che può darti il migliorare le caratteristiche del tuo personaggio solo DOPO aver combattuto duramente, elaborato una strategia vincente e visto il nemico cadere sotto i tuoi colpi? Il gioco è, nella sua accezione più pura, divertimento ma anche competizione. Togli quella e non ti resta in mano niente, quindi tanto vale che vai in piscina a fare una bella nuotata! Da un punto di vista più tecnico, i trucchi vanno a incidere sul codice del gioco che non è nato per supportarli ufficialmente, si tratta spesso di istruzioni che servono agli sviluppatori per testare i livelli senza dover giocare i titoli fino al punto desiderato ma che, te lo assicuro, possono anche dare qualche problema secondario. Non so se questo è il tuo caso, anche se si direbbe proprio di sì. Prova a rigiocare tutto da capo senza aiuti e rifatti vivo!

TOMONOBU-FAN

Carissimi, è la prima volta che scrivo ad un giornale (ma se è Xbox si supera tutto) quindi per

favore pubblicatemi!!!!!! Allora, innanzitutto vorrei dirvi che vi leggo ogni mese e che siete troppo bravi, ma ormai per voi questi apprezzamenti sono semplici routine, quindi passo avanti e vado alle domande:

- 1) Fable esce davvero ad ottobre oppure come al solito verrà spostato più avanti? Perché ormai non ci credo più.
 - 2) Ma quando esce XBM Strategy Magazine? Perché non lo trovo mai.
 - 3) Ci sarà un seguito per Ninja Gaiden?
 - 4) Che cosa è Dead or Alive Chronus?
 - 5) Non possiedo Xbox Live, e volevo sapere se c'è un modo per avere gli aggiornamenti che normalmente si scaricherebbero da internet.
- PS: Perché non fate una sezione con dei Quiz sui giochi di Xbox? Per me avrebbe successo... Grazie e continuate così. Ciao
RAZIEL 15

Ciao Raziel!

Come puoi vedere ti abbiamo accontentato e ora la tua lettera è sulle pagine di XBM! Scrivere a un giornale non è una maledizione, è piuttosto facile, basta mettere le parole una dietro l'altra e fare in modo che abbiano un senso compiuto! Ovviamente stiamo scherzando, e visto che la tua lettera è concisa e zeppa di domande, seguiremo il tuo schema e risponderemo alla stessa maniera al tuo fuoco di sbarramento!

- 1) Come avrai potuto verificare tu stesso, lo stupendo Fable è uscito davvero a ottobre e credo proprio che ora tu abbia già cominciato a spolparlo a dovere!
- 2) XBM Strategy Magazine è attualmente sospeso, per questo non lo trovi in edicola. Preferiamo pubblicare le nostre strategie esclusivamente sulle pagine di XBM.
- 3) Certamente! Itagaki lo ha confermato proprio in una recente conferenza stampa, non specificando però se uscirà su Xbox o sulla prossima console Microsoft.
- 4) Pare, dico pare, che sia un nuovo Dead or Alive del quale non si sa ancora nulla. Sembra anche che alla Tecmo ci stiano già lavorando in gran segreto...
- 5) Purtroppo no. Gli aggiornamenti e tutto il materiale aggiuntivo che è possibile scaricare sull'hard disk dell'Xbox tramite il servizio Live sono prodotti esclusivi realizzati per gli abbonati...
- 6) Riguardo alla sezione dei quiz, preferiamo realizzare dei mini-concorsi mettendo in palio premi importanti o unici (hai visto il contest del mese scorso su Star Wars?) piuttosto che limitarci a pubblicare una serie di domandine senza alcuna ricompensa, non pensi che sia meglio così?



KCET SU XBOX! OK, COMPRO UNA VOCALE...

Cara redazione di Xbox magazine, vi faccio prima di tutto i miei complimenti per la vostra rivista sempre molto informata, ma soprattutto sempre molto imparziale nel giudicare i videogiochi. Vi scrivo questa lettera per farvi un paio di domande sul grandissimo titolo di calcio di casa Konami: PES 4.

Questa grande esclusiva che finalmente si è aggiudicata la Microsoft è solo temporale, cioè solo relativa a PES 4 o vedremo il più grande gioco di calcio ogni anno anche sulla nostra console? I KCET faranno lo stesso lavoro che hanno fatto ogni anno sulla Play2 o la conversione sulla nostra console sarà leggermente penalizzata dalla loro non esperienza a lavorare sulla Xbox? Come avrete notato sono un grande appassionato di questa fortunata serie calcistica e ho rivenduto la mia Play2 per giocarci sulla migliore console sul mercato, con la possibilità, di giocarci su Xbox Live, dove già mi sto divertendo un mondo col mitico e ineguagliabile Project Gotham 2.

Vi ringrazio anticipatamente e vi prego di rispondermi.

Mario

Gentilissimo Mario!

Grazie per i complimenti, oltre a fare

molto piacere sono la conferma che il nostro lavoro, se fatto con passione, competenza e serietà, è indirizzato verso il giusto obiettivo. Per quanto riguarda la serie Pro Evolution Soccer, crediamo che sia più una mossa della Konami, che non poteva più evitare di considerare l'Xbox come la migliore console disponibile sul mercato, e visto che, indubbiamente, PES è uno dei migliori giochi di calcio in circolazione, il matrimonio era solo rimandato e non si trattava di un'unione impossibile come molti volevano farci credere. Confrontando le due versioni, oltre alla grafica che è solitamente migliore, va detto che se una delle due rallenta in alcuni momenti non è certo quella Xbox, e con questo crediamo di aver detto tutto!

L'esperienza conta, ma non dimentichiamoci che la Microsoft ha collaborato a lungo con i programmatori prima di cominciare la produzione della macchina, per realizzare la piattaforma che fosse il più flessibile e accessibile possibile. D'altra parte, tutti sanno quanto sia complesso lavorare sulla PS2 e questa considerazione va tutta in onore ai ragazzi della KCET che hanno realizzato capolavori epocali su quella macchina. Non dubitiamo quindi che in futuro sapranno



fare addirittura di meglio su Xbox! Se sei appassionato di Xbox anche solo la metà di quanto lo siamo noi, crediamo di aver trovato un nuovo fratello. La nostra "caldaia" (è verissimo: è grossa, brutta e pesante, ma che qualità!) è potente, versatile, offre una quantità di opzioni che rappresentano già oggi il futuro del divertimento interattivo ed è stata l'unica a reggere l'impatto violentissimo con un mercato che forse non era ancora pronto a tutta questa innovazione. Non diciamo che hai fatto bene a vendere la tua PS2 per passare all'Xbox, non è nel nostro stile fare confronti e dire che la nostra piattaforma preferita è meglio di altre a priori. Siamo però giocatori appassionati e non abbiamo fretta, sapendo che il meglio deve ancora venire...

>> PES È UNO DEI MIGLIORI GIOCHI DI CALCIO IN CIRCOLAZIONE, IL MATRIMONIO ERA SOLO RIMANDATO E NON SI TRATTAVA DI UN'UNIONE IMPOSSIBILE COME MOLTI VOLEVANO FARCI CREDERE <<



STAR WARS BATTLEFRONT

Ve l'avevamo promesso e manteniamo quanto pubblicato sullo scorso numero! Esponiamo al pubblico ludibrio Fabio Endrizzi di Bolzano del quale, non è affatto detto il contrario, potremmo anche non condividere le idee. Premiamo la sua creatività e la precisione maniacale, dato che avevamo parlato di 2000 battute di PC e la sua trilogia risparmia addirittura, arrivando a un massimo di 1990. A Fabio vanno i nostri complimenti e il primo premio, che gli invidiamo e non poco! Ecco qua la sua creazione:

Tanto tempo fa una Guerra Galattica vide opposte Alleanza Ribelle

(noti come "i Prodi") e Forze Imperiali (detti "Casa delle Ingiustizie"). L'Imperatore Palpatine (maniaco sessuale mai condannato, fondatore del partito "Forza Tatooine") aveva un asso nella manica: La Morte Nera, una stazione spaziale in grado di polverizzare un pianeta intero, e di prosciugare tutti i conti correnti della galassia... La

Principessa Leila era in possesso dei piani della stazione, decisa a consegnarli all'Alleanza. L'Alfiere dell'Imperatore, Lord Fener (alias Emil Faith), la imprigionò. Ma Leila, poco prima, nascose i piani della stazione nel robot C1-P8, catapultandolo insieme al droide D3-BO sul pianeta Tatooine. Qui un giovane, Luke Skywalker, recuperò C1 e insieme a Obi Wan Kenobi, vecchio Jedi che iniziò il giovane Luke alla Via della Forza e ai vantaggi del Viagra, e ad Han Solo e Chewbacca, i postini più veloci della galassia, riuscì a salvare Leila, consegnare i piani ai Ribelli, a distruggere la Morte Nera e a passare una serata con le Pupe del Mese di Extra. Anni dopo Lord Fener scovò una base Ribelle su Hoth, pianeta natale del famoso Capitan Findus, distruggendola. Luke fuggì, raggiungendo il pianeta Dagobah, dove Yoda, maestro CEPU, gli diede lezioni sulla Forza. Fener imprigionò gli amici di Luke per attirarlo. Lo studente CEPU si trovò così a fronteggiare l'asma Fener, che gli rivelò di essere suo padre. Luke, traumatizzato, scrisse una lettera allo psicologo di Cioè, e si gettò nel vuoto. Ma i suoi amici, avvisati dalla redazione di Cioè, lo salvarono. Una seconda Morte Nera fu costruita. Ma i Ribelli distrussero anche questa, mentre Luke, imbottito di droghe e psicofarmaci, affrontò per l'ultima volta suo padre, il quale si sacrificò per non veder morire suo figlio come Elvis Presley, uccidendo l'Imperatore. L'Ordine era ristabilito. Ma un nuovo dittatore si stagliò all'orizzonte: il despota Eldacar e la sua variopinta orda. Però questa è un'altra storia.

XBM CONCORSONE PREMIAZIONE

Ok, avevamo parlato di tre. Infatti è così, ma ne pubblichiamo solo uno, va bene?





SUSHI BAR O BISTECCA?

Inutile prenderci in giro e fare finta di essere giapponesi. Certi giochi riescono bene solo a loro e noi dobbiamo rassegnarci a essere occidentali. Più ancora, dobbiamo rassegnarci a essere europei. E a non capire sempre l'Uomo del Giappone. Ognuno dovrebbe fare quello che gli riesce meglio e prima di andare frugare nei bagagli culturali altrui, magari, è meglio se apre lo zaino che si porta dietro e vede cosa c'è dentro. Perché le atmosfere techno-fantasy, ad esempio, piacciono a molti ma non sono mai state parte della nostra cultura. Quelle eroiche più tradizionali, il ciclo arturiano, l'Orlando Furioso, Tolkien, David Eddings, Shannara, lo steam-punk, il gotico e via di questo passo, mettono in campo il nostro background dando frutti che hanno un sapore antico eppure sempre gradevole. Fable è la conferma che esiste la possibilità di realizzare giochi che non pescano obbligatoriamente al largo di Okkaido e che possono ancora affascinare senza schierare battaglioni di samurai, ninja e protesi biotech. Nessun problema se si vogliono esplorare altre culture, ma non dimentichiamoci mai da dove veniamo...

NEL PROSSIMO NUMERO IN EDICOLA DAL 30 NOVEMBRE 2004

X-BM

XBM SI RINNOVA!

Lo avete letto nell'editoriale: dopo più di due anni passati insieme, è arrivato il momento di rinnovarsi. Dal prossimo mese quella che troverete in edicola sarà la solita XBM, ma completamente diversa. La solita XBM perché quello che ci ha guidato fino a oggi, la nostra passione e il vostro supporto, continuerà a essere alla base del nostro lavoro. Cercheremo ogni giorno di migliorarci, ma vogliamo farlo divertendoci con voi. Ma XBM sarà una rivista diversa, completamente rinnovata, per offrire anche più servizi, anteprime, notizie esclusive, speciali e per continuare a essere l'indispensabile e indipendente guida al mondo Xbox. E, tanto per cominciare...



HALO 2

Non poteva esserci un gioco migliore per celebrare il rinnovamento di XBM. Dopo un'attesa durata anni, il capolavoro annunciato della Bungie arriverà finalmente nei negozi di tutto il mondo. E noi vogliamo festeggiare. Per questo, sul prossimo numero troverete, oltre alla recensione di quello che con tutta probabilità sarà il gioco migliore dell'anno per Xbox, anche una speciale su tutto quello che c'è dietro Halo, la sua trama, gli intrecci e i segreti di una saga che è cominciata molto prima di Halo. Per scoprire tutta la verità sui Covenant e Master Chief, non vi resta che attendere il 30 novembre! Nel frattempo, buon divertimento...

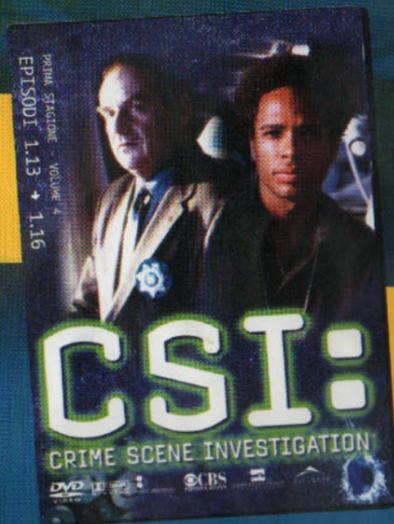
TUTTA LA PRIMA SERIE IN UNA IMPERDIBILE COLLEZIONE

TUTTI GLI INDIZI PORTANO A

CSI:

CRIME SCENE INVESTIGATION™

**LA QUARTA USCITA
DAL 30 OTTOBRE
IN EDICOLA A 9,90 EURO**



**I 23 appassionanti
episodi della prima
stagione in 6 fantastici
DVD ricchi di
contenuti speciali**

**OGNI MESE IN EDICOLA
4 EMOZIONANTI EPISODI**

**UNA COLLANA CHE NON PUÒ
MANCARE NELLA
COLLEZIONE DEI VERI
APPASSIONATI DI THRILLER!**

numero 4 di 6

Il più grande successo televisivo
delle ultime stagioni in
un'imperdibile collana di 6 DVD

Scopri tutto il mondo Play Press Publishing visitando il sito www.playpress.com

PlayPress
PUBLISHING
Editori
per passione

