



OFFICIAL

Nintendo[®]

Magazine

Anno 2 • Numero 09
Estate 1999 • L. 8.000

Quake II

La rivincita delle
tre dimensioni

LE SOLUZIONI

Quest 64
WWF Warzone

World Driver Championship
Il gioco di guida definitivo

RE-VOLT
Come sarà

XENIA
EDIZIONI

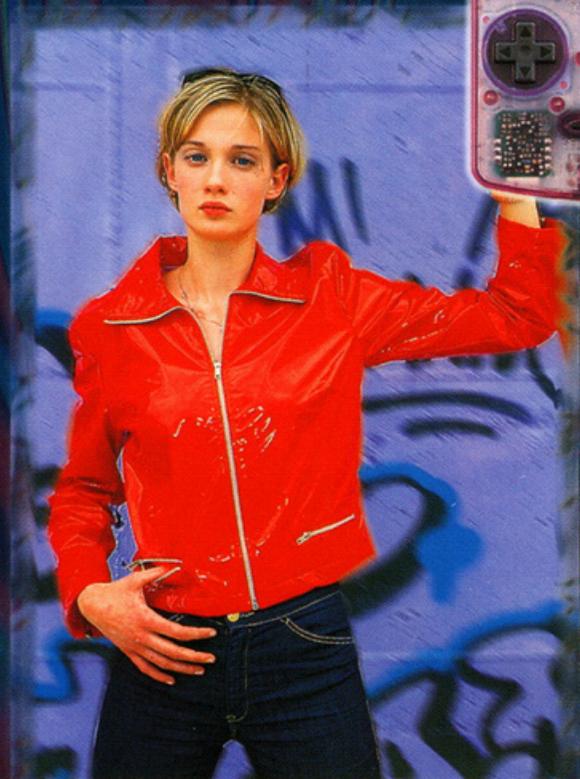
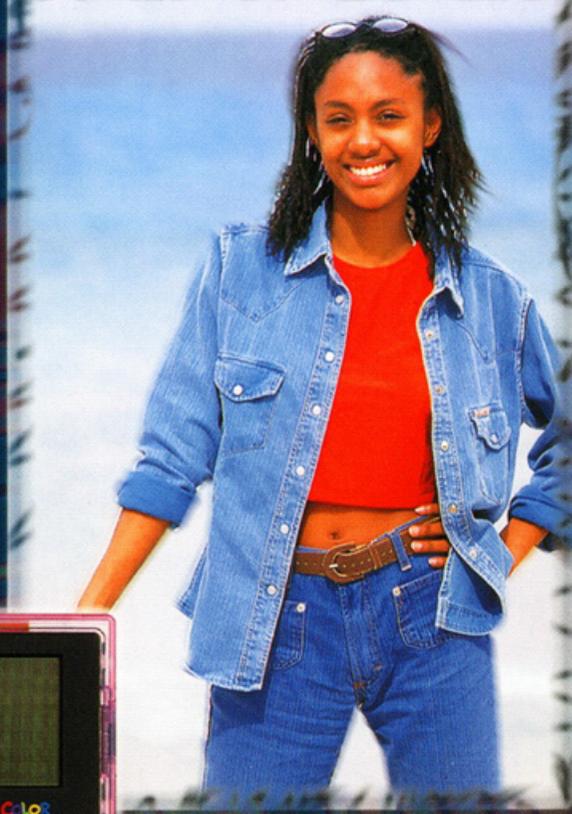
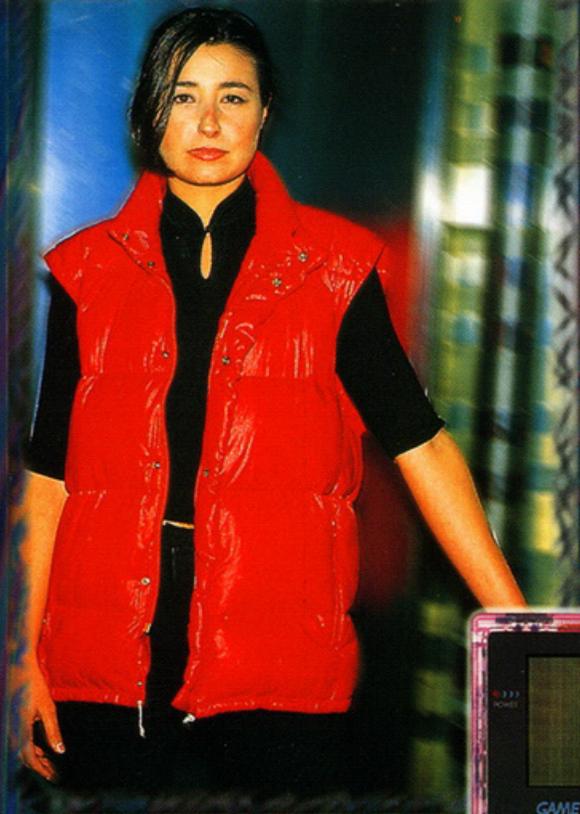


Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano

グローバルゲーム、グローバルピープルへ。

Global Game para gente global

global game



Global Game für Global Leute

Global Game for Global People



Sommario

L'estate è finalmente arrivata, con il suo solito carico di caldo, umidità (fortunatamente non ovunque) e vacanze. I titoli di solito scarseggiano e questo è vissuto dall'industria videoludica come un periodo di transizione, un ponte tra gli stanchi sforzi primaverili e la frenetica attività prenatalizia (come in tutte le situazioni commerciali, da settembre in poi ci si inizia a preparare per il Natale).

Mentre aspettiamo il prossimo settembre, con la fiera londinese e la ripresa delle attività a pieno ritmo, godiamoci il meritato riposo.

Buona lettura e buone vacanze a nome di tutta la redazione.

Alex Rossetto



EDITORE

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

DIRETTORE RESPONSABILE

Roberto Ferri
ferri.xol@galactica.it

CAPOREDATTORE

Alessandro Rossetto
alexol@galactica.it

ASSISTENTE ALLA REDAZIONE

Marco Auletta
rullaxol@galactica.it

REDATTORI

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

SEGRETARIA DI REDAZIONE

Roberta Zampieri

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE

Jekyll & Hyde - Milano
jandh@gpa.it

REDAZIONE

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

STAMPATORE

Rotolito Lombarda SpA
Cernusco sul Naviglio (MI)

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ

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

DISTRIBUZIONE

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

ABBONAMENTI E ARRETRATI

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

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

4 News

- 14 MOVIE MANIA
- 16 KYOTO NEWS

20 La posta del Quore

23 Game Boy

- 23 BUST A MOVE 4
- 24 ISS 99
- 25 SPY VS SPY

27 Preview

- 27 SHADOWGATE 64
- 32 CARMAGEDDON
- 35 RE-VOLT

44 Recensioni

- 44 FIGHTING FORCE 64
- 52 QUAKE II
- 60 WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

68 Zero Zone

72 Soluzioni

- 72 QUEST 64
- 80 WWF WARZONE

98 Last Word

NEWS



International Rally Championship 64

Vi ricordate Multi Racing Championship (MRC)? Quando le riviste specializzate lo recensirono (noi non eravamo ancora nati) lo etichettarono come il miglior gioco di corse per N64; poi arrivarono Automobili Lamborghini e Top Gear Rally e la fama di MRC si perse nell'oblio. Effettivamente, MRC non era un brutto gioco ma devo dire che presentava una serie di pecche che lo destinavano a un regno decisamente breve; facile parlare a cose fatte, direte voi, in effetti, sì, è facile ma faccio il giornalista, mica il chiromante...

Perché vi parlo di MRC quando il titolo è, invece, IRC? Mi sono forse incartato sulle iniziali? Niente di tutto questo, IRC è l'ideale seguito prodotto dalla Genki e in arrivo, in Giappone, nei primi mesi del 1999.

Come tale, questo gioco cercherà di risolvere i problemi più evidenti riscontrati nell'originale; fra questi, il più fastidioso era la scarsità di piste disponibili (soltanto tre). IRC offrirà la bellezza di nove piste di cui non c'è dato di sapere assolutamente nulla se non che alcune di esse saranno ambientate negli Stati Uniti (sinceramente, mi sarei stupito del contrario). Per quanto riguarda le vetture, Gran Turismo sembra aver fatto scuola; IRC presenterà infatti un nutrito gruppetto di modelli reali (completi di licenza) che, per quanto modificati in stile rally, potrete trovare dal vostro rivenditore di fiducia, eccone un elenco parziale.

Nissan Almera
Mitsubishi Lancer Evolution 5

Toyota Corolla WRC
Subaru Impreza WRC
Proto Wira
Hyundai Coupe EVO II
Skoda Octavia
Seat Cordoba WRC

Tutte queste vetture saranno modificabili a piacere; potrete divertirvi a giocare con gli alettoni, con gli pneumatici, le sospensioni e molto altro, il tutto per bilanciare velocità e tenuta di strada.

Ad aumentare il realismo della simulazione, IRC promette condizioni climatiche dinamiche ed effetti speciali che ricreino ogni più piccolo particolare reale di un'esperienza del genere.

In definitiva, IRC 64 promette molto bene ma dovrà vedersela con una concorrenza a dir poco agguerrita: Top Gear Rally 2, V-Rally Edition '99 e Test Drive Rally. Il tutto, come al solito, a nostro vantaggio...





Super Mario Adventure, un tuffo nel passato

Spero che il titolo di questo articolo vi abbia risvegliato qualche ricordo, in particolare mi riferisco ai ricordi di un certo Super Mario RPG, un titolo per NES. Super Mario Adventure sarà l'ideale seguito di quel gioco e, come l'originale, promette di proporre divertenti sotto-giochi ed enigmi.

La prima cosa che mi ha colpito dando un'occhiata alle foto (che dovrete vedere anche voi qui intorno) è il look volutamente retrò dei personaggi e degli ambienti, una sorta di incrocio tra Yoshi's Island e Parappa the Rapper, un 2D appiccicato sopra al solito mondo 3D poligonale, un vero tocco di gran classe.

Molti degli elementi dell'originale Super Mario RPG verranno conservati in questo secondo episodio, compreso il riuscitissimo sistema di combattimento a base di menu; speriamo soltanto che il livello di difficoltà del primo episodio (decisamente semplice, mirato a un pubblico molto giovane) venga un po' alzato in modo da rendere il gioco appagante anche per i fan del genere un po' più stagionati. Per ora le informazioni sono poche, vi terremo costantemente informati.



Il seguito di Zelda? Mah forse. Dove? Non so...

Normalmente mi sarei rifiutato di scrivere un pezzo del genere; in effetti la notizia non c'è, quello che abbiamo è un miscuglio di voci più o meno fondate filtrate da conferme e smentite più o meno ufficiali. Questa volta, però, ho deciso di fare un'eccezione, dopotutto si tratta di Zelda e sono certo che molti di voi mi saranno grati per la mia decisione.



Fatta questa premessa, iniziamo a riferire la notizia certa: la Nintendo, in una conferenza in cui rendeva noti i propri risultati reddituali per l'anno passato, ha confermato i piani riguardanti una nuova versione di Legend of Zelda.

A questo punto, iniziano a rincorrersi le voci più o meno campate in aria. Prima ancora del

lancio di Zelda, la Nintendo aveva annunciato un eventuale seguito per 64DD; al momento, purtroppo, questa periferica è stata quasi completamente cancellata dai progetti del colosso giapponese (sono rimasti i piani di lancio per il solo Giappone), quindi la domanda è "che supporto ospiterà il seguito?". Si parla di una cartuccia completamente nuova, mentre altri riferiscono di una "tecnologia ad aggancio" che permetterebbe di aggiornare l'originale con nuove avventure (una soluzione già paventata per Banjo-Tooie). Un'ultima frangia di pensatori si schiera per il lancio di Zelda per la nuova console di prossima generazione targata Nintendo.

Niente di certo quindi... se, però, mi chiedete di fare il chiromante, io mi sbilancerei per l'ultima possibilità...Vi terremo informati.



Un nuovo Tetris presto in arrivo sui nostri schermi



Direi che questa volta la presentazione introduttiva la tralasciamo, sapete tutti cos'è Tetris, un rompicapo che non ha bisogno di presentazioni essendo ormai diventato un grande classico nella storia dei videogiochi.

Questa ennesima incarnazione sarà curata dalla canadese H2O Entertainment (già autrice dell'ottimo Tetrishpere) e annovererà, oltre a palesi migliorie grafiche, anche novità nel campo del punteggio e della modalità multiplayer. Più specificatamente, la

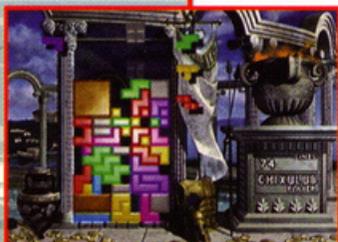
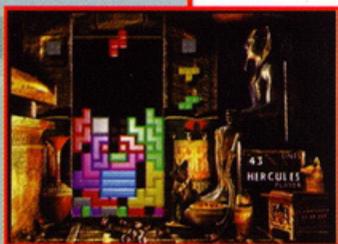
modalità multiplayer arriverà a ospitare fino a quattro giocatori in contemporanea e permetterà un nuovo modo di competere, che vado a spiegare: il concetto centrale sarà il solito, allineare mattoncini facendo così sparire le file realizzate dal proprio campo, la novità è costituita dal fatto che le file che completerete si tramuteranno in problemi (sotto forma di mattoncini addizionali) per i vostri avversari. A questo aggiungete che potrete decidere quale concorrente prendere di mira e avete il quadro completo del divertimento che questo titolo promette di offrire.

Sia nel gioco singolo che in quello multiplayer saranno poi disponibili altre modalità che modificheranno il sistema del punteggio.

Le novità grafiche si segnalano per una caratteristica di punta: le

vostre fatiche non saranno più a senso unico e senza uno scopo preciso ma saranno dirette alla costruzione di una delle otto meraviglie del mondo. Il meglio delle novità sarà però nell'aspetto musicale, visto che il responsabile di questa caratteristica sarà Neil Voss, il compositore delle splendide tracce techno di Tetrishpere.

In definitiva, questo nuovo Tetris in arrivo dalla H2O Entertainment ha le carte in regola per diventare un successo: grafica, gameplay (soprattutto





Lego Racers

Non so voi ma, personalmente, mi sono sempre pentito di non aver assaporato la gioia del lego da piccolo; purtroppo, ero troppo impegnato con il mio Commodore 64 per occuparmi di stupidi mattoncini di plastica (all'epoca dovevo darmi un tono...). Comunque, per quelli di voi che hanno compiuto una scelta più saggia della mia in passato, ecco un'ottima occasione per fare un tuffo nei bei tempi andati.

Lego Racers è il primo gioco che vedrà la luce sotto il marchio Lego Media ed è, attualmente, in fase di sviluppo negli uffici della High Voltage Software.

Il cuore di Lego Racers sarà costituito dalle vastissime possibilità di modifica delle vetture; inizierete con un semplice telaio fornito di altrettanto semplici quattro ruote e, da qui, dovrete costruire il vostro bolide. Le prestazioni del motore non saranno modificabili, visto che ogni vettura sarà spinta dallo stesso "propulsore invisibile"; i vostri settaggi influiranno sul comportamento fisico della vettura, con questo intendo riferirmi al carico aerodinamico, alla tenuta di strada e a tutti quei parametri con cui abbiamo imparato a convivere nelle moderne simulazioni automobilistiche.

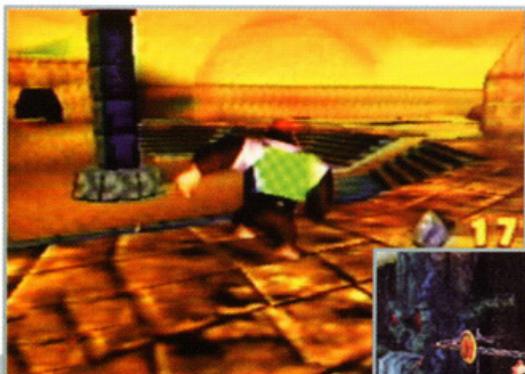
La modalità principale del gioco, il Circuit Mode, vi vedrà impegnati in 12 tracciati diversi sparsi nei classici quattro mondi Lego: Castle, Pirate, Adventures e Space. Ognuno di questi mondi presenterà la propria gamma di pericoli, ostacoli, bonus e anomalie assortite; inoltre, ottenendo la vittoria in alcuni circuiti, vincerete pezzi di ricambio unici e più potenti. Le corse saranno in stile "MicroMachines", quindi pesantemente orientate sui bonus e sul raccoglimento di armi e marchingegni da usare all'istante per penalizzare gli altri concorrenti; tra questi marchingegni avremo cannoni, turbo, getti d'olio e ganci, tutti quanti "upgradabili" di ben tre livelli. A chi non bastassero questi loschi trucchetti per vincere rendo noto che le piste presenteranno diverse scorciatoie.

Per quanto riguarda l'aspetto grafico, Lego Racers si avvarrà dell'Expansion Pack per offrire l'alta risoluzione ma la versione da noi visionata era già notevole anche senza RAM aggiuntiva: la grafica era decisamente piacevole e il frame rate resisteva eroicamente fino al momento in cui tutti gli otto partecipanti si trovavano vicini: a quel punto si notavano leggeri rallentamenti, niente di preoccupante comunque. La sezione di personalizzazione della vettura è stata realizzata ottimamente, sia dal punto di vista della semplicità dell'interfaccia sia da quello delle opzioni disponibili. Un'ultima notazione: Lego Racers avrà bisogno di un Memory Pack per salvare le vetture che creerete ma sarà decisamente poco esoso in quanto a spazio richiesto (diverse vetture in un solo memory pack quindi).

E' il momento delle impressioni finali. Lego Racers promette molto bene e fa sperare in un nuovo gioco del calibro di Mario Kart e Diddy Kong Racing,

purtroppo, a mio avviso, sono stati esclusi dei tocchi che avrebbero potuto rendere questo gioco un grande classico; mi riferisco alla modalità multiplayer per quattro giocatori (Lego Racers ne supporterà al massimo due) e ai danni alle vetture che non sono stati implementati. Pensate soltanto alla goduria che avreste provato distruggendo in mille pezzettini la vettura che il vostro avversario ha costruito con tanta attenzione (e tanto tempo!), oppure alla faccia del vostro amico mentre cerca di riparare il suo veicolo senza ricordarsi dove aveva messo i mattoncini... peccato, speriamo che Lego Racers brilli sotto altri aspetti.





Donkey Kong 64

Ed ecco un altro titolo di cui vi ho già parlato in occasione dello speciale E3 del mese scorso; nonostante ciò, le informazioni continuano ad arrivare copiose insieme alle foto e alle versioni non definitive, quindi credo che sia doveroso tenervi informati sul gioco che, con tutta probabilità, segnerà una nuova era per il genere platform.



In sintesi, Donkey Kong sembra essere un po' un "Greatest Hits" della Rare, vado a spiegare. La parte preponderante dell'avventura del gorilla più famoso del mondo è molto simile alle peripezie dei simpatici Banjo Et Kazooie ma il gioco presenta una serie di cambi di prospettiva imbarazzante. A volte vi ritroverete a dover gareggiare in corse stile-Diddy Kong Racing, altre volte la visuale passerà in soggettiva e vi ritroverete alle prese con una specie di Quake Kong; il tutto ambientato in scenari molto variegati con obiettivi diversi e motori grafici studiati ad hoc. Sembra quasi che la Rare stia cercando di stabilire nuovi standard per tutti i generi videoludici con un prodotto solo!

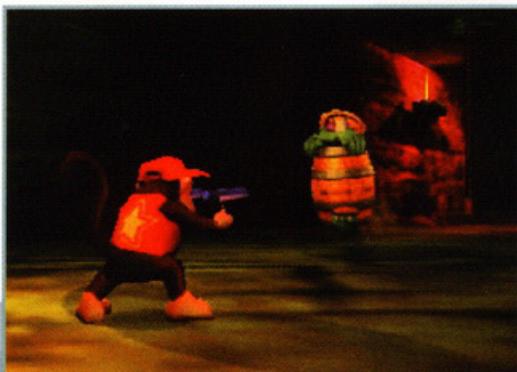
Donkey Kong 64 si presenta subito alla grande con il vecchio Kong impegnato a eseguire, insieme ad alcuni amici, una bella canzoncina RAP, ben quattro minuti di show!

Una volta conclusasi la presentazione, abbiamo dovuto lucidarci gli occhi perché quello che abbiamo visto era decisamente fantastico: gli ambienti, oltre che sconfinati, sono realizzati con una maestria impressionante e, grazie all'Expansion Pack (indispensabile, sarà compreso nella confezione), il tutto si muove a un frame-rate perfetto. La RAM aggiuntiva, inoltre, è stata utilizzata per arricchire l'atmosfera di Donkey Kong 64 con effetti di luce colorata che influiscono direttamente sulle ombre dei personaggi.

I giocatori, durante l'avventura, prenderanno il controllo di cinque diversi personaggi: Donkey, Tiny, Diddy, Lanky e Chunky Kong. Ognuno di questi simpatici gorilla avrà la propria personalità, i propri punti deboli e le relative specialità. Donkey Kong, per esempio è il forzuto del gruppo e verrà utilizzato per lavori di fatica mentre Tiny, oltre a sfruttare le sue ridotte dimensioni, potrà utilizzare la sua coda come le pale di un elicottero. Durante il corso dell'avventura incontrerete aree che potrete attraversare soltanto utilizzando il personaggio giusto; insomma, si tratterà di un approccio in team che porta su nuovi orizzonti la collaborazione fra personaggi, già vista a livelli embrionali in Banjo Et Kazooie.

I comandi sono molto simili a quelli già visti nell'ultimo platform Rare e anche le telecamere





riprendono la stessa configurazione. Le animazioni che abbiamo avuto modo di vedere (o meglio, di ammirare) lasciano perlomeno basiti; gorilla che si appendono agli alberi, che camminano sulle mani, che compiono salti... e il tutto senza che il frame rate soffra minimamente, in qualsiasi ambiente vi troviate.

Per quanto riguarda il multiplayer, Donkey Kong 64 presenterà la possibilità di competere in quattro scegliendo uno dei cinque gorilla disponibili nel gioco singolo. Tutto quanto sappiamo, per ora, è che Donkey Kong 64 non avrà l'opzione "cooperative" promessa invece per Jet Force Gemini (sempre Rare).

Che vi devo dire ancora? Questo Donkey Kong 64 sarà probabilmente un nuovo successo modello-BanjoEtKazooie, Golden Eye, Diddy Kong Racing e la Rare si confermerà, una volta di più, la migliore software house per Nintendo 64 oggi esistente sul mercato. La Nintendo ha reso noto che supporterà DK64 con la più grossa (leggi dispendiosa) campagna marketing della sua storia e questo spingerà ancora più in alto le vendite; qui intorno dovrebbe esserci un articolo contenente le classifiche vendita dei migliori prodotti Nintendo, io scommetto su un secondo posto entro fine anno, che ne dite?

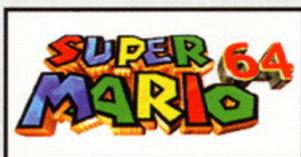
Quasi dimenticavo la cosa più importante, uscita prevista per il 22 novembre.



In arrivo le vecchie glorie NES e SNES su N64

Vi precedo: non si tratta di rifacimenti o seguiti, un genere che oggi va molto di moda, ma di una nuova periferica che vi permetterà di giocare i vecchi titoli per NES e SNES sul vostro Nintendo 64. Questa utilissima periferica si chiamerà Tristar 64 e sarà distribuita (e prodotta) dalla nuova Ultimate Videogame Accessories.

Il Tristar 64 avrà l'aspetto di una cartuccia, s'inserirà quindi nel normale slot e presenterà tre alloggiamenti: uno per il NES, uno per il SNES e uno per le normali cartucce N64, in questo modo non dovrete continuare a inserire e disinserire la periferica dalla console. Per quanto riguarda la compatibilità, Mike Borer, responsabile del progetto alla UVA, ha dichiarato che il prodotto sarà perfettamente compatibile con la totalità di cartucce NES e con quasi tutte le cartucce SNES. Il "quasi" è stato inserito perché si è riscontrato un problema con un tipo particolare di chip (I'SA-1), fortunatamente utilizzato nello sviluppo di pochi titoli SNES; uno di questi titoli, però, è Super Mario RPG, un vero classico della linea SNES. La Ultimate Videogame Accessories ha comunque dichiarato che sta svolgendo test su tutte le cartucce disponibili e che renderà presto nota la lista completa dei giochi non compatibili con il Tristar 64. Oltre alla funzione di "convertitore", il Tristar funzionerà come un Gameshark e verrà lanciato sul mercato con già 700 codici per giochi N64.



Super Mario 64 incoronato il gioco più venduto targato Nintendo

La Nintendo ha recentemente reso nota la classifica dei suoi giochi più venduti in tutto il mondo e, sorpresona, Super Mario 64 ha stracciato tutti, titoli Rare compresi. Di seguito vi proponiamo sia la classifica di

vendite giapponese sia quella aggregata USA-Europa; una sola avvertenza, Zelda, attualmente confinato al quarto posto, è il titolo più nuovo di quelli in classifica e, al momento, le sue vendite sono ancora decisamente sostenute, si prevede una scalata che arrivi perlomeno al secondo posto.

CLASSIFICA GIAPPONE

1	Mario Kart 64	1.98 milioni
2	Super Mario 64	1.78 milioni
3	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	1.45 milioni
4	Pokemon Stadium	1.37 milioni
5	Yoshi's Story	990,000

CLASSIFICA USA-EUROPA

1	Super Mario 64	8.64 milioni
2	GoldenEye 007	6.52 milioni
3	Mario Kart 64	5.72 milioni
4	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	5.56 milioni
5	Diddy Kong Racing	3.69 milioni



Rayman 2: The Great Escape

Abbiamo già parlato di questo titolo in breve un paio di numeri addietro, oggi abbiamo abbastanza materiale per proporvi un gustoso Work In Progress, quindi non indugiamo oltre e iniziamo.

Per chi non conoscesse il simpatico Rayman, vi rendo noto che si tratta di uno dei personaggi più famosi (probabilmente il più famoso) della Ubisoft, il colosso francese dell'Entertainment elettronico. Questo bizzarro essere ha la particolarità di non disporre né di braccia, né di gambe ma di avere, allo stesso tempo, un bel paio di mani e di piedi; oltre a questo, è, del tutto casualmente, il protagonista di un platform di successo e si appresta, al momento, a ritornare sui nostri schermi con questo secondo episodio.

Rayman 2 ci ha impressionato soprattutto per la grafica di cui fa sfoggio, quanto di più vicino alle meraviglie di Banjo-Kazooie si sia visto finora (sistema delle visuali compreso). I livelli sono interamente poligonali e i colori vivaci e, a tratti, psichedelici sono stati utilizzati con grande maestria; oltre a questo, il gameplay è stato migliorato rispetto all'originale e risulta ora più complesso e sfidante, sotto questo punto di vista, i livelli di Banjo Et Kazooie sono stati raggiunti.

Il punto di riferimento per la creazione di questo gioco è stato però ben diverso dal capolavoro dei Rare; i programmatori, infatti, hanno descritto la seconda avventura di Rayman come un gioco ispirato, fondamentalmente, a Crash Bandicoot e Mario 64.

Per quanto riguarda la libertà di movimento, questa volta Rayman, oltre a disporre dei vecchi marchingegni (sfere al plasma e elica craniale), si avvarrà di nuove possibilità: potrà nuotare, scalare, saltare (due modalità) e compiere diverse altre evoluzioni. Oltre a questo, la gamma di mezzi che Rayman potrà utilizzare per spostarsi ci ha lasciato discretamente basiti: sci d'acqua, motoscafi, barili incendiati (?) e addirittura un missile! Per quanto riguarda quest'ultimo, gli sviluppatori hanno promesso delle divertenti sorprese.

La storia è molto simile al copione standard di un classico platform: gli amici di Rayman (anche loro disarticolati?) sono stati rapiti dai malvagi di turno e a voi spetterà l'arduo compito di, 1) Liberare gli amiconi e 2) Sconfiggere i cattivoni. Per rendere la missione più appetibile, vi verranno forniti tutti i classici poteri di Rayman fin dall'inizio dell'avventura.

A mano a mano che procedete nel gioco (sono presenti una trentina di livelli con quattro boss), dovrete, oltre a recuperare i vostri amici, anche liberare una serie di lucciole; se riuscite in entrambi i compiti, aprirete un livello bonus.

Tiriamo le somme. Rayman 2 sembra un titolo molto, molto promettente; la grafica è a livelli altissimi e il frame rate non ne soffre assolutamente, il gameplay è stato pesantemente migliorato. Sulla carta (e sullo schermo, date un'occhiata alle foto qui intorno), le premesse ci sono tutte, non ci resta che attendere...





SEGA

SEGA INIZIA A PRODURRE PER NINTENDO

Detta così sembra quasi che la Nintendo abbia iniziato un rapporto di schiavitù con la Sega, niente di più errato. La Sega ha, infatti, dichiarato che ha iniziato i lavori sui primi titoli per Neo Geo Pocket e GameBoy Color; più specificatamente, il titolo per GameBoy Color sarà Sakura Wars e vedrà la luce verso la fine del 1999.

La Sega ha, inoltre, reso noto che la decisione di iniziare a produrre giochi per il piccolo di casa Nintendo è dovuta alla mancanza, nella propria linea, di un sistema portatile; Sakura Wars sarà solo il primo di una lunga serie di titoli che vedranno la luce per Game Boy Color, anche quest'ultima è una dichiarazione ufficiale.

Excitebike 64

Ricordate Excitebike per NES? Si trattava di un gioco, a dir la verità, molto semplice ma che sapeva procurare quel divertimento che solo pochi grandi classici sanno dispensare. A rinverdire i fasti del passato, quindi, ecco Excitebike 64, versione aggiornata di quel capolavoro.

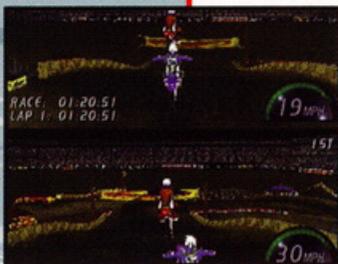
I miglioramenti rispetto all'originale, com'è naturale attendersi, saranno moltissimi, a partire dalla nuova visuale 3D da dietro il protagonista (che sostituisce il vecchio scrolling 2D) che sarà presente in tutto il gioco e che si avvarrà di animazioni estremamente realistiche. Uno degli aspetti più brillanti di questo Excitebike 64 sarà costituito dal design delle piste: i

tracciati scoscesi ma monotoni dell'originale lasceranno il posto ad ambienti realistici che renderanno perfettamente l'idea di un vero e proprio viaggio.

La componente "salti ed evoluzioni" sarà comunque molto curata e si avvarrà di modelli fisici che ci sono stati preannunciati come lo stato dell'arte. Oltre a questo, sarà incluso nella versione finale anche un editor dei tracciati completo di tutti gli elementi che troverete nelle piste proposte dagli sviluppatori (salti, rampe, frecce-turbo, pozze d'olio...).

Per finire, segnaliamo la presenza di diversi tipi di moto, di diverse inquadrature (modificabili a proprio piacimento) e della possibilità di utilizzare una modalità multiplayer capace di ospitare fino a quattro giocatori.

In definitiva si tratta di un titolo che, soltanto per il nome, merita un'occhiata più approfondita; se poi considerate che noi che lo abbiamo provato (una versione non definitiva) ne siamo rimasti entusiasti, avete un quadro completo della situazione. Un'ultima considerazione: la concorrenza in questo genere incomincia a farsi serrata vista l'imminente uscita di Jeremy McGrath's Supercross 2000 e Supercross 2000 della EA Sports, ne vedremo delle belle...



SUPERMAN È FINALMENTE ARRIVATO

Esatto, dopo mesi d'attesa e ritardi continui, la Titus ha finalmente consegnato ai rivenditori americani le prime copie del suo titolo più atteso. Insieme a Superman, la Crave Entertainment ha consegnato Fighting Force 64, una conversione da Playstation anch'essa in estremo ritardo rispetto alla release date annunciata. Per quanto riguarda le versioni europee, ci sarà da attendere almeno un mesetto; nel frattempo, leggetevi le nostre recensioni sul prossimo numero e non fatevi tentare dalle versioni NTSC, un consiglio spassionato da chi ha avuto modo di vedere screenshot e prime versioni di entrambi i giochi, a buon intenditor...

Curiosità e amenità da tutto il mondo

A cura di Davide Pessach

ULTIMA ONLINE, PAGATI PER GIOCARE?

Credo che molti di voi sappiano di che gioco sto parlando; comunque, per gli altri, ecco una breve illustrazione. Ultima Online, prodotto dalla Origin per PC, è l'ultima puntata della mitica serie Ultima e costituisce una svolta a dir poco storica nel mondo dei videogiochi: si tratta, infatti, del primo gioco (commercializzato, i MUD esistono da parecchi anni) pensato e sviluppato esclusivamente per il consumo online su Internet. L'ambientazione di Ultima Online è prettamente medioevale e vi vede impegnati nella costruzione di una vita vera e propria, completa di capacità, possedimenti, conoscenze e molto, molto altro. I giocatori attivi, al momento, sono 125.000, un successo esaltante se si considera la particolarità del gioco e i costi più o meno celati che un

prodotto del genere presenta (un canone fisso da pagare alla Origin e il costo della bolletta telefonica). Purtroppo, però, un progetto ambizioso come questo, porta, inevitabilmente, a dei problemi: uno di questi è

costituito dallo spazio, ormai ristretto, su cui la vita in Ultima Online si svolge. La Origin non si aspettava un tale successo del suo gioiellino e sta lavorando alacremente per ingrandire le aree a disposizione dei giocatori e, con esse, i terreni edificabili. Esatto, avete letto bene, i terreni edificabili: Ultima Online vi permette anche di mettervi un tetto, più o meno lussuoso (si va dalle catapecchie a castelli in stile Lord British), sopra la testa e la penuria di terreni edificabili ha creato una folla di "senza tetto" che cercano soluzioni alternative a questo problema. Una risposta a questo problema che, ultimamente, ha destato un discreto scalpore, è la compravendita di "account" nei siti Internet specializzati in aste (eBay soprattutto): si tratta di persone che, dopo aver sviluppato il proprio personaggio in modo proficuo rendendolo più o meno potente attraverso esperienza, denaro e possedimenti, decidono di mettere in vendita la vita che hanno creato per dollari sonanti. Il prezzo record finora registrato è di 2000\$ pagati a Michael Sansig, un ingegnere elettronico di 23 anni che in 18 mesi aveva creato un personaggio tanto potente da permettersi l'acquisto di una torre, due case e altri diritti fondiari su un paio d'abitazioni. Un'altra discreta scommessa (530\$) è stata, invece, guadagnata da Dave Turner, proprietario di un personaggio che aveva ormai raggiunto una ricchezza in oro decisamente strabiliante. Un altro esempio viene dalla Sumo Inc., un'azienda specializzata in motori di ricerca per

Internet; il CEO della Sumo Inc, Jonathan Caputo, ha acquistato un account estremamente sviluppato per ben 1750\$ per poterlo mettere a disposizione dei suoi dipendenti nelle ore di svago.

Questo è quanto, dopo i sostanziosi premi offerti dalla PGL (Players Gaming League) per i vincitori dei suoi tornei (su tutti Quake e Starcraft), ecco in arrivo un'altra opportunità per fare soldi videogiochiando, un sogno che diventa realtà.

IL GAMEBOY DIVENTA PROFESSORE

Fino a oggi i videogame sono sempre stati visti come nemici storici dello sviluppo dei bambini; dalle console ai PC, passando per i sistemi portatili, si è sempre puntato il dito sui problemi di socialità che questi apparecchi possono causare nei più piccoli. Recentemente, inoltre, il quadro si è arricchito con la polemica sulla violenza visti gli ultimi episodi di cronaca avvenuti negli Stati Uniti.

In tutta questa confusione, la gente si dimentica facilmente del fatto che l'intrattenimento videoludico può portare anche apprendimento ai bambini: possiamo citare gli esercizi di manualità tipici degli arcade oppure lo sviluppo della logica che alcuni adventure sanno stuzzicare per non parlare poi dei rompicapo e dei puzzle game. Se poi queste esperienze sono proposte in un software pensato appositamente per i più piccoli,

ecco che l'apprendimento che ne può derivare può essere anche superiore.

Questa breve introduzione mi serve per parlarvi del nuovo uso che la NewKid Co., una software house di Los Angeles, ha deciso di fare del Gameboy, il popolare sistema portatile della Nintendo. Andando a recuperare il celebre Elmo (Sesame Street), la NewKid Co. sta producendo due nuovi giochi educativi che si vanno ad

aggiungere alle prime esperienze in questo campo sviluppate dalla Wisdom Tree (la prima Bibbia su GameBoy). Elmo sarà il protagonista di "Elmo's 1-2-3" e "Elmo's ABCs", due giochi che, come dice il titolo, mirano all'apprendimento del sistema numerico (somme e sottrazioni) e dell'alfabeto. La vera novità è però costituita dall'alto livello tecnico di cui questi prodotti si fregiano, si tratta di vero e proprio stato dell'arte per il GameBoy, sia dal punto di vista grafico, sia dal punto di vista del gameplay. Senza voler entrare in una recensione completa (per questo mese ho recensito abbastanza...), sappiate che, rispetto ai migliori prodotti per GameBoy, questi giochi non hanno nulla da invidiare e si fanno giocare con estrema godibilità anche dagli adulti.

Personalmente, penso che questa sia la strada giusta per combattere la "demonizzazione" di computer e console, mostrare al pubblico che si tratta di apparecchi utili che possono cambiare la nostra vita in meglio, non credete anche voi?

UN NUOVO RPG IN ARRIVO

RPG, un genere che su Nintendo 64 ha avuto alterne fortune: un ottimo prodotto che ha valicato le soglie del mito per entrare nella storia dei videogiochi come Zelda e un mediocre giochino che ha suscitato pallidi entusiasmi soltanto nei fanatici del genere, Quest 64. Le cose, però, stanno per cambiare e a farlo sarà la Camelot, l'azienda nota per Shining Force 3 (Saturn) e per l'imminente Mario Golf che ha reso noto, recentemente, l'inizio dei lavori su un nuovo RPG per Nintendo 64. Questo è, al momento, quanto possiamo dirvi, prometto che sul prossimo numero avremo qualcosa di più sostanzioso.



Tutti i mesi in edicola

Scooter magazine

smstaff@scootermag.it

<http://www.scootermag.it>

tutti gli scooter

elaborazioni

test in pista

tecnica

prove



Estate relativamente calda quella di quest'anno, con l'uscita di uno dei titoli più attesi dell'anno: Wild Wild West. Di solito i film di questo calibro vengono lanciati a settembre, ma La Minaccia Fantasma aleggia e molto probabilmente monopolizzerà la scena per buona parte dell'autunno. Intanto, novità anche dal fronte videoludico, con due titoli ispirati a videogiochi: Wing Commander, in uscita in questo periodo, e Castlevania, per il momento solo un'idea in cerca di produttore.

Buone vacanze!

di Sabina Rossi e Andrea Fattori

AL CINEMA



Wild Wild West

Dal regista di MiB - Men in Black - è in arrivo ad agosto, nelle sale cinematografiche italiane, l'attesissimo Wild Wild West.

Ispirato all'omonimo telefilm - che forse solo pochi nostalgici ricordano in Italia, ma che ha avuto un successo incredibile oltre oceano - anche il film sarà ricco di effetti speciali, congegni incredibili, combattimenti mozzafiato e, naturalmente, umorismo a volontà. I protagonisti sono James West (Will Smith), figura carismatica e ricca di senso dell'umorismo, e Artemus Gordon (Kevin Kline), brillante inventore di congegni di ogni tipo, due agenti speciali del governo che hanno l'incarico di catturare il perfido e intelligentissimo Dottor Arliss Loveless, Kenneth Branagh (che presto vedremo in Alien Love Triangle). Quest'ultimo, infatti, ha in progetto di assassinare il presidente degli Stati Uniti con l'aiuto di un potente mezzo, dalle fattezze di un gigantesco ragno meccanico, capace di muoversi attraverso i terreni più impervi.

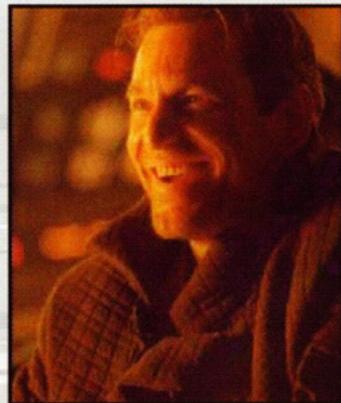
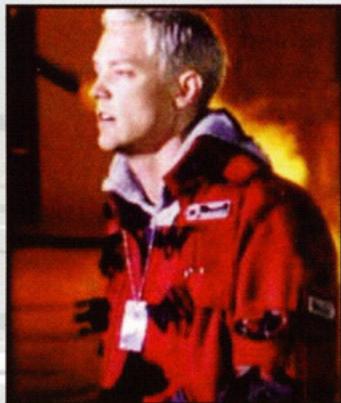
Per riuscire a catturare il famigerato Dottor Loveless, i due agenti

utilizzeranno a loro volta un'inconsueta arma segreta: il Wanderer, il vagone di un treno che - apparentemente normale - all'occasione si trasforma in un utilissimo mezzo di trasporto armato, impiegato dai due per attraversare il Paese e sfidare il comune nemico.

Frutto di un'esplosiva creatività, Wild Wild West fa sfoggio dei più incredibili oggetti immaginari, che - pur non possedendo una precisa collocazione spazio temporale - partecipano a rendere la pellicola godibile a chi cerca humour ed effetti speciali. In altre parole, Wild Wild West non è affatto un western vecchio stile, ma è piuttosto una versione anacronistica di 007, con quel qualcosa in più che farà della pellicola il probabile titolo di maggior richiamo di questa caldissima estate.

Wing Commander

Ispirato all'omonimo videogioco - che come molti ricorderanno ospitava niente meno che Mark Hamill (Luke Skywalker) - Wing Commander si apre nel momento in cui la Confederazione della Terra (un apparato molto simile alla Federazione Unita dei Pianeti, presente del mondo di Star Trek) è impegnata in una furiosa battaglia contro una popolazione aliena, i Kilrathi, intenzionata a fare piazza pulita dell'umanità intera. Rispolverando un'idea che abbiamo in qualche modo già visto in Starship Troopers (seppure con uno sviluppo molto diverso), la Confederazione scopre immediatamente che il pericolo alieno è molto più vicino del previsto: sembra infatti che i perfidi alieni (assolutamente privi di alcun





HOME VIDEO

carisma, oltre che cattivi) abbiano trovato il modo di raggiungere la Terra in appena 40 ore, molto meno di quanto si pensasse possibile. Ignare del pericolo, tutte le forze della flotta sono dislocate in punti strategici della galassia e solo una nave - la Tiger Claw, quella dei protagonisti - potrà intervenire in tempo utile. Benché l'attesa dei videogiochi di tutto il mondo sia alle stelle (Wing Commander è uno dei titoli per PC di maggior successo), purtroppo il film non riuscirà a convincere neanche i fan più accaniti. Oltre a un budget non certo galattico, che ha reso abbastanza difficile rendere convincenti gli effetti speciali del film (e ce ne sarebbero dovuti essere parecchi), anche la storia e l'interpretazione non contribuiscono a elevare questo Wing Commander all'Olimpo del cinema. Tra i molti punti negativi, anche il look delle navi risulta abbastanza deludente e, per qualche strano motivo, guardandole continuano a tornare alla mente i film di guerra ambientati negli anni '40. Qualcuno, dopo averlo visto, ha detto che potrebbe essere un buon metodo per disintossicare i videogiochi più incalliti dal loro "vizio": effettivamente, questo film non è certo una buona pubblicità per l'ondata di titoli tratti da videogiochi in arrivo nei prossimi mesi.



Vi Presento Joe Black

Interpretato da Brad Pitt (Joe Black), Anthony Hopkins (William Parrish) e dall'affascinante Claire Forlani (Susan Parrish), la pellicola prende ispirazione da La Morte in Vacanza, un film del 1934.

La Morte (sì, proprio quella vestita di nero e che va in giro con una lunga falce) è scesa nel mondo dei mortali, assumendo le sembianze di un giovane di nome Joe Black (se si veste di nero e usa la falce non può avere poi questa grande fantasia, non vi pare?), per portare con sé William Parrish, un'influente figura nel campo delle telecomunicazioni, ma il suo compito viene complicato dalla figlia della vittima predestinata. Quest'ultima, attratta dal tenebroso Joe, è infatti riuscita a fare innamorare di sé la Morte, che ora è tentata di portarla via insieme al padre.

Uscita prevista in videocassetta: luglio.



Baby Geniuses

Appena nascono, i bambini possiedono il segreto dell'universo e hanno la facoltà di parlare tra di loro mediante un linguaggio sconosciuto agli adulti. Tuttavia, una volta raggiunti i due anni, i bimbi, che iniziano a imparare il linguaggio dei grandi, dimenticano il proprio idioma segreto e si trasformano in persone normali. Una teoria sicuramente stravagante, sulla quale

si appoggia questa simpatica commedia.

Partendo da questo interessante presupposto, la dottoressa Elena Kinder (Kathleen Turner), una donna ambiziosa e senza scrupoli, insieme al collega dott. Heap (Christopher Lloyd) tenta, in un laboratorio segreto, di scoprire il codice che serve a decrittare il linguaggio segreto dei neonati. La scoperta in questione sarebbe di tali proporzioni da assicurare ai due scienziati ricchezza e potere infiniti.

La situazione precipita quando uno dei bambini del laboratorio scappa in cerca di rinforzi.

Baby Geniuses è senza dubbio una commedia leggera, più adatta forse al piccolo schermo che a quello delle sale cinematografiche e, soprattutto, a tutti coloro che non vogliono assistere a una proiezione troppo impegnata.

Curiosità

Castlevania al cinema?

Probabilmente sarà una delle mille voci pazze che circolano nell'ambiente del cinema e si concluderà con un niente di fatto... ma c'è sempre la speranza. Sembra proprio che qualche imprecisata casa cinematografica stia entrando in contatto con la Konami per opzionare i diritti cinematografici di Castlevania. La cosa non è poi così assurda come si potrebbe pensare: il cinema, in profonda crisi creativa, sta attingendo sempre più dal mondo dei videogiochi, con una serie di progetti che vanno da Tomb Raider a Final Fantasy, e ultimamente il genere vampiresco - soprattutto quello poco impegnato e molto spettacolare - ha riscoperto nuova linfa vitale grazie a Blade e Vampires. Ci vorranno ancora dei mesi soltanto per sapere se l'accordo andrà in porto e neanche allora sarà detta l'ultima parola; certo che un bel film sulla famiglia Belmont potrebbe avere il suo fascino!

Kyōto News

Nintendo Bull è pure

A cura del rissoso TMB

LODE AL RUNNER

Tanto tempo fa, quando Duspa era giovane e i dinosauri correvano felici sui prati, esisteva un giochino bidimensionale a schema fisso, nonché graficamente ridicolo, noto come Lode Runner. Con il joystick si controllava un misero omettino dalle ridicole fattezze, intento a raccogliere misteriosi bonus in grado di aprirgli una scala per il livello successivo. Non avendo armi poteva difendersi con la sua unica abilità, cioè quella di poter momentaneamente cancellare dei blocchi dal "terreno", creando in questo modo una sorta di trappole mortali (e poi dicono che i giochi odierni sono violenti...). 99 su 100 Lode Runner 3D non c'entrerà un tubo con il suo antico parente, ma era comunque bello farvi sapere che non sono proprio l'ultimo degli ignoranti. Peace Et love.



MIII, NON CI POSSO CREDERE!

Non appena è partito il filmato iniziale di Resident Evil 2, un'espressione di discreto basimento si è dipinta sul nostro giovane viso baciato dal sole: i

ragazzi dell'Angel Studios hanno davvero fatto il miracolo e sono riusciti a ficcare nella cartuccia del gioco buona parte dell'intro di Leon, senza quasi nessuna perdita di qualità rispetto all'originale su PSX. Oltre due minuti di FMV assolutamente inediti per l'N64, che finalmente si riscatta anche sotto questo punto di vista. Rimane però da vedere se verranno inserite anche le scene d'intermezzo e quelle finali, sulle quali si nutrono ancora molti dubbi.

2nd IMPACT

Quanto mi piace Neon Genesis Evangelion! E quanto NON mi piace dover attendere 45 anni prima di riuscire a vedere la serie per intero... Fortunatamente quando leggerete queste righe, il tanto atteso (e apparentemente notevole) tie-in basato sulle vicende di Hikari e soci sarà finalmente giunto in tutti i negozi dell'universo (giapponese), per la gioia di noi giovani rubizzi con i capelli al vento (specialmente Alex e MA). Già, il peso dei 24 anni (di galera) incomincia a farsi sentire...



SEI LA SOLITA BESTIA

Con questa esclamazione siamo soliti apostrofare il nostro caro amico Toso, redattore peloso e anche un po' schifoso, vagamente imparentato con le bestiacce presenti in Beast Wars, uno sfortunato picchiaduro della Takara, di cui è stato appena annunciato il seguito. Non è che l'entusiasmo sia salito alle stelle a seguito di questa notizia, ma se fossi in voi non mi lamenterei più di tanto, vista la povertà di titoli del genere per il caro Nintendo.



ABBIAMO SBAGLIATO MESTIERE

Se penso ai miliardi che ha sganciato l'Inter per Vieri mi sento più che mai fiero di non far parte della cricca di fanatici noti ai più come "tifosi del calcio". Dato però che voi lo siete, sono certo che accoglierete con il dovuto entusiasmo la pubblicazione imminente di J League Perfect Striker 2, di cui ora possiamo mostrarvi delle foto un attimino più decenti. Purtroppo per ora la

sezione simulativa (nella quale potrete seguire la carriera del vostro giocatore preferito) rimarrà appannaggio esclusivo degli utenti del Sol Levante, vista la sovrabbondanza di testo giapponese. Come mi dispiace...



IL DELFINO NON CE LA FA?



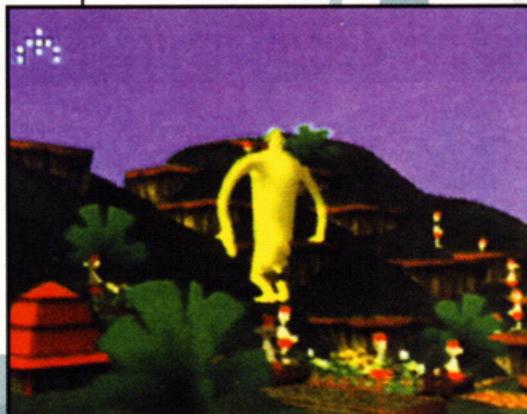
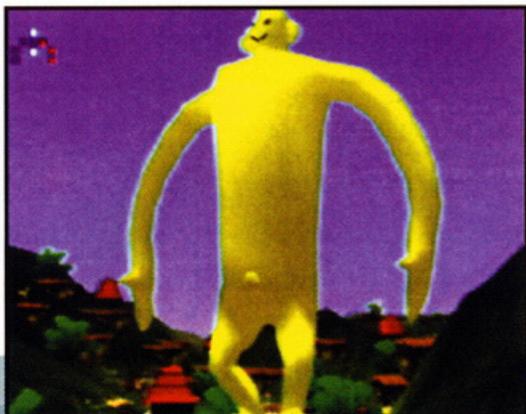
Se ne conoscono a malapena le specifiche e già qualcuno maligna sulla possibilità o meno che Nintendo riesca a uscire con la nuova console (il Project Dolphin, ricordate?) entro la fine del 2000. Alcuni sviluppatori infatti sarebbero a conoscenza della reale data di uscita, addirittura posticipata al 2001 inoltrato. Personalmente mi sembra piuttosto improbabile: d'accordo che la grande N non è mai stata particolarmente puntuale, però rischiare di lasciare il mercato in mano a Dreamcast e PSX2 sarebbe una mossa davvero poco intelligente (più o meno come ballare il tip-tap su un campo minato), non vi pare?

NON A TUTTI PIACE IL PESCE

E infatti il delfino non lo è. Ciò nonostante sembra che almeno per il momento gli sviluppatori interessati al nuovo mostriciattolo di casa Nintendo siano ben pochi. In un recente sondaggio a opera di Famitsu (la rivista di videogiochi più venduta in Giappone, che esce sia in versione mensile che, roba da matti, settimanale) è infatti emerso che il 73.2% degli intervistati non sapeva ancora cosa fare a proposito. Difatti solo il 22.2% si è detto interessato, ma del resto è ancora troppo presto per potersi sbilanciare più di tanto.

IL GAMEBOY COLOR NON DEMORDE

Come di consueto il piccolo di casa Nintendo continua a ricevere la sua bella infornata di titoli, dimostrandosi ancora una volta un pozzo inesauribile di sorprese: anzitutto la Konami, dopo l'annuncio shock di Metal Gear Solid, ha anche confermato l'uscita di Castlevania II, del quale sinceramente ricordo poco e nulla, ma poco importa. La Capcom aggiunge invece al suo catalogo un grande classico come Bionic Commando, nonché il nuovissimo Spawn. Nintendo dal canto suo sta continuando alacrememente a lavorare sulle conversioni di F1 World Grand Prix e Rainbow Six. Infine, per la gioia di Raffo, da fine mese potrete sollazzarvi con ChoroQ Customball, adattamento del divertente giochino pieno di macchinine da "customizzare" a più non posso (che bella descrizione... Mi complimento per la mestizia).



E QUESTO COS'E'?

Di cose strane ne ho viste tante nel corso di questa rubricina tutta matta, ma sinceramente codesto gigante giallo è quanto di più bizzarro mi sia capitato sotto gli occhi dai tempi di Banananana (ehm). The Giant Dosin {il Tosino Cicante? NdAlex} è praticamente l'erede spirituale del Tamagotchi, anche se certamente non ne condivide le dimensioni. Comunque sia per me è già un mito e probabilmente lo sarà presto anche per voi, benché destinato esclusivamente a sollazzare i possessori di 64DD. Il nostro Matteo (l'uomo del Giappone) sostiene che il gioco finale si chiamerà "che storia malata!", ma viste le sue condizioni psicofisiche non ci sentiamo di dargli troppa corda.

ALLA CORTE DI RE ARTU'

Gli "RPGisti" più consumati sanno bene quanto la Camelot abbia influito nella storia dei giochi di ruolo giapponesi: questa software house infatti ha dato i natali alla serie di Shining Force, una delle più amate in patria, tanto che per un certo periodo ha addirittura oscurato l'inattaccabile Kiss me Licia. Purtroppo però il destino è a volte crudele (basta guardare il Vlad per rendersene conto) e pieno di amarezza: pensate che questi genietti stanno or ora per completare Mario Golf 64, titolo destinato alla casalinghe e ai pensionati pratici di uncinetto. Non disperatevi però, poiché la Camelot ha finalmente ammesso di stare lavorando a un RPG nuovo di zecca in grado di spaccare tutto e anche di più. Miticuz!



64DD LIVES!!!

E' stato sicuramente il parto informatico più lungo e travagliato della storia, ma finalmente possiamo dirlo con certezza: il 64DD è una realtà! Non più quindi una semplice voce, ma una vera e propria conferma, proprio quando ormai sembrava persa ogni speranza. L'unità a dischi magneto-ottici verrà per la prima volta mostrata in funzione durante il prossimo Nintendo Space World (27 - 29 agosto, se doveste trovarvi dalle parti di Tokyo) e sarà messa in vendita durante il mese di settembre.

Queste le caratteristiche tecniche ufficiale:

MEDIA: dischi magneto/ottici a doppia faccia riscrivibili
CAPACITA': 64MB

VELOCITA': 1.0MB al secondo

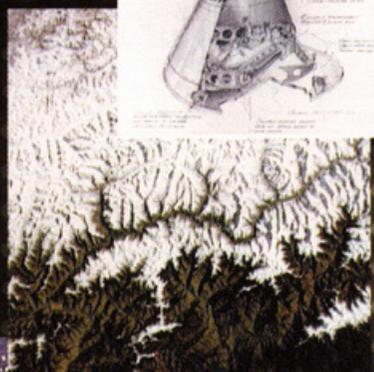
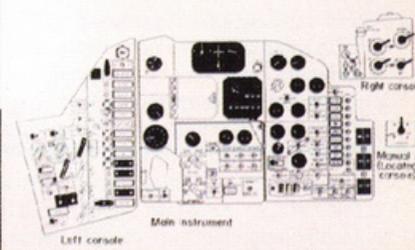
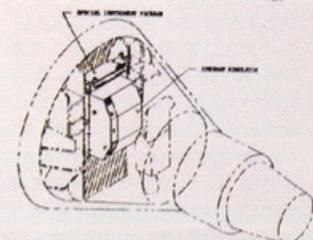
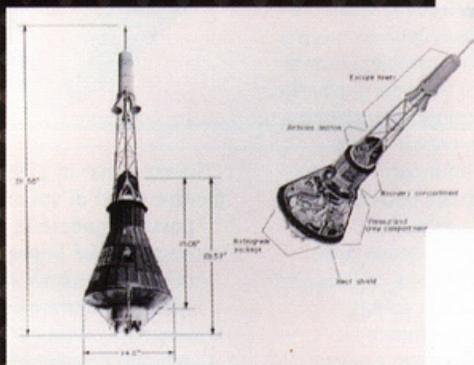
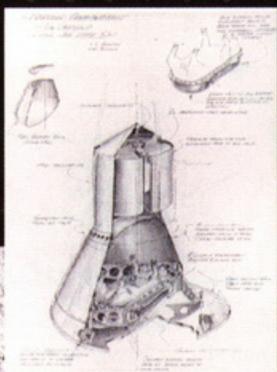
ESPANSIONE DI MEMORIA: 36MBit (4MB) RamBus DRAM

Come vedete nulla di nuovo rispetto al progetto originale del 1996, ma del resto la cosa era prevedibile. Rimane da chiedersi se l'espansione di 4MB integrata nell'unità funzionerà in concomitanza con l'Expansion Pak o meno: certo non sarebbe male disporre di 12MB di RAM.

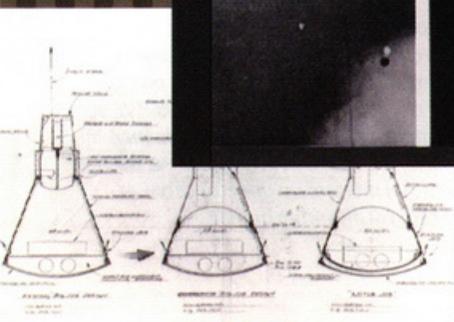
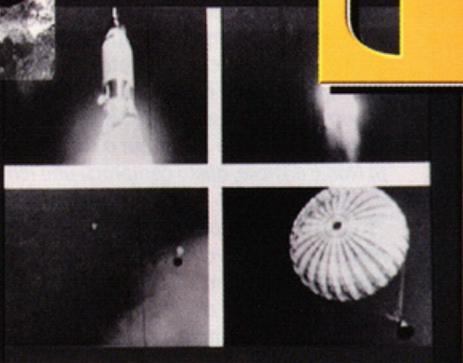
Comunque sia le notizie più succose riguardano i giochi destinati a sfruttare il nuovo supporto: a questo proposito vorrei ringraziare il buon Matteo "Fabius" Leccardi per essersi destreggiato nella criptica release schedule di Nintendo, chiaramente scritta in puro giapponese doc. E' stata dura ma n'è valsa la pena, credetemi! Fra le varie sorprese ci siamo ritrovati fra le mani un inatteso Mario 64 2 e addirittura un nuovo Zelda! Stando a certe indiscrezioni, quest'ultimo potrebbe rivelarsi una specie di versione super espansa di Ocarina of Time, che, come è noto, doveva essere la prima vera "killer application" per il 64DD. Altri titoli comprenderanno F-Zero X con tanto di editor di piste al seguito, Sim City, Kirby, nonché una nuova collana di prodotti dedicati alla creazione di giochi, suoni e coreografie. Fra i più comprensibili segnaliamo Polygon Maker, Sound Maker, Video Jockey Maker e Game Maker. Nintendo però sta puntando tutte le sue carte sul network, tanto che ha già stretto accordi sia con un grosso fornitore di servizi Internet giapponese

(Recruit), sia con un produttore di modem, Israel Surf Communication che, oltre ad aver sviluppato l'hardware vero e proprio, si è anche occupato della programmazione del software. Questo connubio permetterà ai giocatori giapponesi di sfidarsi in rete, di scaricare livelli aggiuntivi e patch per i propri giochi, con tutti i vantaggi che potete ben immaginare.

Insomma sembra proprio che questa volta Nintendo abbia intenzione di fare le cose sul serio, tanto che si è riaperta la possibilità di vedere il DD anche sul mercato occidentale: "Dipenderà dalle vendite in Giappone" ha commentato un portavoce della società. Che dire? Incrociamo le dita.



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



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

LA PAROLA AD AMALIA GRUBER

Ciao a Tutti, sono Amalia. E' la prima volta che vi scrivo perché è la prima volta che compro la vostra rivista. L'ho conosciuta grazie a un amico che mi ha regalato la copia di marzo (io posseggo quella di aprile, ora ho un appuntamento mensile in edicola). Sono anch'io una giornalista, anche se lavoro in ambito locale, e anch'io sono una fanatica di videogame, soprattutto del N64, visto che ne possiedo uno. Dal mio N64 sono passati giochi come Mario 64, Mario Kart 64, Doom 64, 007 GoldenEye, Star Wars, World Grand Prix e molti altri ancora. Tutti questi giochi mi hanno tenuto davanti alla TV per nottate intere e la vostra rivista non ha fatto altro che aumentare la mia curiosità nello scoprire nuove cartucce. Per me il N64 è il massimo dello sballo visto che non bevo e non fumo. Vi scrivo perché il mio occhio critico ha notato delle piccole imperfezioni riguardo a Nintendo Magazine e vorrei cercare di darvi un piccolo suggerimento per rendere ancora più completa questa rivista. Ho notato che parlate molto bene dei giochi che sono in uscita sul mercato, le recensioni sono ottime, ma a mio parere incomplete. Credo che sia giusto scrivere anche il prezzo del gioco: informare il futuro cliente della spesa che dovrà affrontare potrebbe essere una buona idea, e accompagnare la recensione anche della data di pubblicazione del gioco. Vi scrivo tutto questo perché mi sono trovata in difficoltà nell'acquisto di un titolo per N64. Poche settimane fa volevo comprare Zelda, così ho fatto varie telefonate ai rivenditori specializzati per sapere il prezzo e se era disponibile. Mi hanno detto che ancora doveva arrivare e che non ne conoscevano il prezzo. Gli ho risposto che Afragola (prov. di Napoli) non si trova al Polo Nord e che Zelda già era in commercio. Capitano tutte a me! Volevo anche proporvi un'altra cosa: la rivista è già molto ricca, ma che ne dite di mettere una classifica dei giochi per N64 più venduti del mese? E se è possibile, di inserire gli indirizzi di tutta Italia dei negozi autorizzati a vendere giochi e prodotti per Nintendo 64, in modo da evitare fregature. Scusate se vi sembro presuntuosa, vi assicuro che non lo sono, ho solo voluto farvi conoscere il mio parere riguardo alla rivista più "IN" che abbia mai letto. Beh, ora vi saluto, spero di non essere cestinata e che mi rispondiate, almeno per non farmi fare più un sacco di telefonate quando devo acquistare una cartuccia per N64.

Leanza Amalia

Grazie di Quore per i complimenti e passiamo subito alle tue richieste: inserire il prezzo del gioco in sede di recensione risulta sempre particolarmente difficile; il problema, infatti, è che i videogiochi non hanno prezzi imposti dalla casa madre (e probabilmente nemmeno dal distributore italiano), ma solo quello consigliato al venditore. Non sono come le sigarette, insomma, che hanno quel prezzo e non si scappa; ogni negozio decide a che prezzo (entro una certa fascia) vendere il suo materiale. Ti renderai dunque conto di quanto sia improponibile inserire il prezzo del prodotto. Per quanto riguarda la data di pubblicazione del gioco, invece, Nintendo Magazine è una rivista ufficiale e come tale tratta quasi esclusivamente i prodotti importati direttamente dal distributore per l'Italia; detto in soldoni, tutti i giochi che vedi recensiti su questa rivista sono già reperibili nei negozi. Se poi, il tal negoziante non possiede il tal gioco noi non ci possiamo fare niente [credo che un piccolo appunto sia doveroso: la situazione della distribuzione ufficiale in Italia è alquanto nebulosa al momento e, se quando abbiamo recensito Zelda era in distribuzione ufficiale per dicembre, con la mancata

La posta del Quore



Siamo ormai in piena estate e mentre molti di voi ancora non si possono godere le meritate vacanze perché impegnati con gli esami di maturità, la maggior parte è sicuramente bella stravaccata su una sdraio, a dare i voti alle ragazze che trottono sul bagnasciuga di un qualsiasi mare (a tal proposito, ricordatevi che è pericoloso fare il bagno prima che siano trascorse tre ore dall'aver mangiato funghi velenosi). Certo, poi ci sono anche gli sfigati, che per vari motivi non hanno potuto andare via dalle afose città, e io faccio parte di loro. Fortunatamente sono in buona compagnia, visto che molti dei miei colleghi sono obbligati a restare in redazione a preparare un nuovo numero della vostra rivista preferita (no, non quella sporcellosa, sto parlando di Nintendo Magazine). Quindi buone vacanze a tutti, e tra una riga e l'altra, cercate anche di ricordarvi di noi, magari spedendoci qualche cartolina. Anzi, va' che bella idea che mi è venuta: pubblicherò sul numero di settembre il testo più simpatico giuntoci in redazione sul retro di una cartolina. Datevi da fare!

Raffo

Le lettere vanno spedite a:
XENIA EDIZIONI
LA POSTA DEL QUORE
CASSELLA POSTALE 853
20101 MILANO.

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

continuazione dell'attività di Linea Gig gli approvvigionamenti dei rivenditori hanno subito ritardi... Vi faremo sapere al più presto come andrà a finire il tutto. NdAlex].

La classifica dei giochi più venduti del mese è senza dubbio una cosa che si può fare e che il prode Alex sicuramente prenderà in considerazione. Infine, la lista dei rivenditori di software in Italia credo porterebbe via qualche decina di pagine; comunque, se non sbaglia, esiste già un libretto del genere, si chiama "Pagine Gialle". Tanti saluti e fatti risentire.

COLPA DELLE ZAMPATE DI CALDO

Alla grandissima reda di Nintendo Magazine, tra un passaggio e l'altro della prof. sto rischiando molto per scrivervi.

Saltando tutti gli inutili aggettivi (sarebbe inutile dire che siete i migliori, i magnifici, i più grandi, i più stupendi) passerei a dirvi che possiedo un N64 e una Play, quindi potrei essere quantomai obiettivo sul confronto N64-Play, ma non vorrei suscitare troppe polemiche. E invece le suscito.

Nessuna delle due console è migliore, semplicemente dove una è magnifica, l'altra è leggermente scadente (vedi Zelda, Turok per ciò che riguarda il N64 e Gran Turismo, Metal Gear Solid per Play) e comunque un giocatore moderno si potrebbe anche permettere di avere due console.

Vabbè va', passiamo alle domanducce carine:

- 1) Quando vedremo Shadow Man?
- 2) Se mi faccio anch'io il pizzetto blu, le ragazze mi correranno dietro?
- 3) Carmageddon 2 varrà tutti i soldi che costa o è meglio buttarsi su qualcosa di più classico?
- 4) Raffo, cosa mangi di solito per cena?
- 5) Per Rogue Squadron vale la pena comprarsi l'espansione da 4MB?
- 6) Sarà possibile vedere cartucce più grosse?
- 7) La Play 2 è alle porte, quanto costerà e quando uscirà?
- 8) Posso diventare redattore da grande?

Ben

Le tue considerazioni ti fanno onore, quindi per stavolta risponderò alle tue domande:

- 1) Presto - direi fra un mese.
- 2) Sì, ma per picchiarti.
- 3) Carmageddon 2 è un gioco estremo e molto particolare. Di sicuro si tratta di un titolo molto divertente, ma potrebbe lasciare perplessi i tuoi genitori. Quindi, se è loro che ti danno i soldi per comprarti le cartucce, credo che sarebbe meglio renderli partecipi della tua eventuale spesa prima di portare a casa qualcosa che ti farebbero restituire.
- 4) Le lettere spedite a: "La posta del Quore".
- 5) Beh, direi di sì, e poi una volta acquistata l'espansione la potrai sempre usare per goderti al meglio altri giochi come Duke Nukem Zero Hour o Turok 2.
- 6) Non è difficile, basta comprarsi una lente d'ingrandimento.
- 7) Sul costo non è possibile pronunciarsi perché ancora non si sa quando verrà importato in Italia, di sicuro, comunque, nei primi mesi di vita lo si troverà a più di un milione nei negozi che fanno importazione parallela. Sul quando uscirà, sembra a marzo in Giappolandia (non mi pare tanto alle porte), quindi considera che per arrivare in Italia (ufficialmente) ci metterà un annetto circa.
- 8) Prima di tutto cerca di diventare grande.



IL LAVORO MOBILITA L'UOMO

Salve Raffo, skippo subito sui complimenti alla vostra rivista perché ve li fanno tutti, quindi siete già a conoscenza del vostro valore (mai dare per scontate certe cose, molte coppie si lasciano anche per questo. NdRaffo) e passo subito al sodo. Sono un possessore di Nintendo 64 abbastanza felice, dico abbastanza perché, mio malgrado, faccio parte di una nicchia d'utenza. I nintendomani sono pochi e io personalmente non ne conosco nemmeno uno; per questa ragione mi trovo in difficoltà quando voglio vendere o comprare dei cartuccioni di seconda mano o se voglio fare una partita "vera" a F-Zero X et similia; i miei amici (tutti playstationcratici) non hanno la necessaria preparazione tecnico-pratica per darmi l'ebbrezza della competizione vera.

A 27 anni e con un lavoro che ti impegna otto ore al giorno, non si ha molto tempo da dedicare alla ricerca di persone che condividano i tuoi interessi, quindi vorrei usare le pagine de "La posta del Quore" per lanciare un appello:

se abitate a Roma, meglio della zona del Tuscolano, mettiamoci in contatto, fondiamo una specie di club per scambiarsi info, giochi, consigli, per fare insieme qualche partita. Mi potete contattare all'indirizzo e-mail glsantini@tiscalinet.it o, se il Raffo permette (il Raffo permette. NdRaffo), sulle pagine della posta del Quore. Raffo, ti ringrazio per l'ospitalità e ti avverto che questa lettera è la prima che scrivo a una rivista, quindi pubblicami per darmi coraggio, inoltre vorrei farti una domanda: è meglio il Nintendo o la PlayStation? State facendo un ottimo lavoro, saluti da Gianni.

Sono sempre molto disponibile a pubblicare messaggi di questo tipo, sono convinto infatti che i videogiochi possano essere un'impareggiabile mezzo di aggregazione e per fare nuove amicizie. Ben inteso che non voglio che queste tre pagine diventino una sorta di ritrovo o messaggeria di Quori infranti, sta di fatto che non ci trovo nulla di male se ogni tanto qualcuno mi fa una richiesta di questo tipo.

Mi auguro quindi che queste tue parole trovino uno o più destinatari e che un giorno anche tu possa dire: "Il mio club di videogiocatori, il più numeroso del mondo, è nato grazie a Nintendo Magazine".

Ah, la risposta al tuo ultimo quesito - "E' meglio il Nintendo o la PlayStation?" - è sempre quella: sì.

DA GRANDE FARO' IL REDATTORE

Ave, o sommo Raffo (e quanto ottieni? NdRaffo), il mio nome d'arte è "Ser Guido di Birulandia", ma per gli amici sono solo Biru Biru (o anche Biru). OK, ti scrivo per dirti che sono convinto di essere il più grande sostenitore della Nintendo di tutta l'Emilia Romagna (sono di Forlì). Da circa sedici mesi possiedo un Nintendo 64, ma ho seguito tutto l'iter della grande N (Nintendo 8 bit, Game Boy, Super Nintendo, ovviamente N64 e Game Boy Color). Nella mia classe (seconda liceo Scientifico), siamo in tredici maschi, e circa la metà di questi ha il PSX. Purtroppo, continuamente mi snobbano perché sono l'unico tra tutti a possedere un Nintendo 64 ("ah, ah! La tua console del c**** va ancora a cartucce!") (volevi dire carro? NdRaffo). A parte il fatto che la mia console del c**** (volevi dire cuore? NdRaffo), come dicono loro, ha più del doppio della potenza della loro (64+4=68; 68:2=34>32 avete capito?) (sì, che dai i numeri. NdRaffo).

Il sabato sera, invece di uscire con le ragazze, noi, molto furbi, ci troviamo a casa di uno a turno a giocare col PSX

e se non porto il mio Nintendone con (ingiocchiatevi al suo cospetto, o possessori di console!) Golden Eye, Hang Time e i miei quattro fantastici controller, si sta tutta la sera ad annoiarsi e a pensare: "Perché non siamo usciti con le ragazze?" (Mah, veramente un pensiero del genere mi verrebbe anche con venti N64 collegati in rete - che non si può - e una cinquantina di giochi e controller. NdRaffo).

Ah, volevo dirti che nel Lion Network su TMC2 hanno fatto un servizio sulla Xenia (effettivamente questa lettera mi è sbucata fuori dopo parecchio che stava tra il macello redazionale. NdRaffo) e c'eri anche tu! (tu sei quello col pizzetto blu e gli occhi che urlano perennemente pietà, probabilmente reduci da notti e notti di videogiochi sfrenato?) (Beh, veramente quella è la mia espressione standard, è sempre quella, da stanchissimo e da riposato). Inoltre volevo dirti che pagherei per venire a lavorare con voi. So scrivere un italiano perfetto (mia madre è professoressa di italiano e mi ha abituato fin da piccolo a leggere libri su libri, su libri su libri...) (mi dispiace, siamo al completo. NdRaffo), dispongo di un computer che so usare alla perfezione (non se ne può fare niente, siamo già in troppi. NdRaffo) e possiedo (a volte anche carnalmente) Internet. Per quanto possa essere giovane ho un'ottima cultura videoludica, infatti ho avuto il mio primo Commodore 64 all'età di cinque anni (ho imparato a giocare a Pierino - grande gioco - prima ancora di aver imparato a scrivere!). Conosco l'inglese di Oxford molto bene (peccato, abbiamo chiuso le assunzioni giusto ieri. NdRaffo), discretamente il francese, benino il latino (lingua importante se non indispensabile per viaggiare all'estero) (ah, e poi dicono che a fare la Posta non si impara niente. NdRaffo) e ho una sorella di quasi vent'anni (OK, se ne può parlare, un certo Tosini ha deciso di andarsene. NdRaffo). Sono simpatico e creativo, ma purtroppo ho solo sedici anni e mezzo e non abito a Milano (comunque esiste il treno e in quattro ore sarei in redazione).

Comunque, se qualche lettore vuole corrispondere con me lascio (se mi permetti) (ti permetto. NdRaffo) il mio indirizzo e-mail: gguido@tin.it. Indovina qual è il mio nome? (Se avete detto Marco, Vittorio, Paolo o Andrea, avete sbagliato) (no, io ho detto Tiziano, Tito, Giuffredo, Ignazio e Giorgio, ho vinto qualche cosa? NdRaffo).

Ciao Guido.

Il fatto che tu sia l'unico possessore di Nintendo 64 tra tanti amici della "fazione" opposta non può che farti onore, del resto mantenere le proprie idee anche quando la massa va dal lato opposto è una caratteristica che ho sempre ammirato.

Purtroppo, l'unica cosa che al momento ti impedisce di ambire a diventare uno dei nostri (comunque, ragazzi miei, non sapete quello che fate, rinunciate a voler diventare redattori, finché siete in tempo) è l'età; ultimamente infatti, non è possibile diventare dei collaboratori se non si è maggiorenni, quindi credo che tu avrai ancora un annetto e mezzo per riflettere sul da farsi e poi, chissà...



ERAVAMO 64 AMICI AL BAR

Allora, come va ragazzi? Sinceramente spero bene, mi chiamo Matteo e mi sono finalmente deciso; mi sono detto: "Sono la bellezza di dieci anni che leggo riviste della Xenia, perché non scrivere?. Beh, semplicemente perché non verresti mai pubblicato!", e invece eccomi qui, a tentare.

Devo innanzitutto dire che sono legato alla Nintendo da un amore viscerale, non sono capace di ignorare i capolavori da lei prodotti, sono malato? Sono estremista? Non credo (nessun malato estremista crede di esserlo. NdRaffo), l'unica cosa di cui sono certo è questa passione sconfinata per i vari Mario, Donkey King, Diddy e compagnia bella (a proposito, a quando Donkey64?)(presto! NdRaffo). Per questo motivo ho accolto Nintendo Magazine con un'euforia incontenibile, da tempo sentivo odore di novità e sapevo che la Nintendo non era poi così emarginata in Italia, e infatti eccoci qua, a parlare del più e del meno in una rivista che sento mia più che mai, ogni mese; ogni volta che mi accingo a leggerla mi sembra di essere comodamente seduto al bar a parlare con gli amici; ma ora, finiti i meritatissimi elogi, passo alle domande:

1) Ho notato che dopo Nintendo Magazine, altre riviste interamente dedicate al N64 sono uscite, ma tutte di bassissima qualità, le esclusive le possedete voi?

2) Mi piacerebbe leggere più voci di corridoio (news) anche se non totalmente fondate, è possibile?

3) Perché non allegare alla rivista qualche piccolo gadget?

4) Mario 64 2?

5) Mother 3?

6) Qualche intervista esclusiva con personaggi Nintendo, che so, Miyamoto, è possibile?

Ora vi saluto e spero di essere pubblicato, sapete, dopo dieci anni di sola lettura un po' di interattività non guasterebbe.

Arrisentirci da Matteo

Grazie per i complimenti, in effetti il nostro intento è proprio quello di rendere questa rivista una specie di chiacchierata tra amici, e questa rubrica deve essere la vostra voce, sempre più forte e autorevole; una voce in grado di tappare il buco nell'azoto, di far cremare le montagne... Insomma, passiamo alle risposte che è meglio.

1) No. Noi abbiamo il permesso di utilizzare in esclusiva i marchi Nintendo, facendo la rivista ufficiale. A parte quello potremmo aspettarci una maggiore collaborazione dalla Nintendo ma, mancando da quattro mesi un distributore ufficiale in Italia, ci stiamo arrangiando (Alex fa i miracoli, quando non è impegnato a picchiarmi). La soluzione sembra vicina e allora la rivista dovrebbe diventare ancora più bella... Vedremo.

2) Beh, non vedo che utilità potresti trarne, se vuoi ti posso dire anche adesso che la Nintendo ha deciso di regalare a tutti i ragazzi coi capelli rossi il 64DD, ma non so quanto potrebbe servirti, tanto non è vero niente.

Comunque ho capito cosa volevi intendere e, in effetti, tutte le volte che abbiamo parlato del 64DD non erano certo notizie confermate dalla Nintendo Jappo, ma solo voci di corridoio, e infatti puntualmente vengono smentite.

3) Lo faremo, lo faremo.

4) Nulla è dato sapere.

5) Idem con risotto.

6) Arrivare così in alto mi sembra onestamente molto difficile, anche perché ci vorrebbe qualcuno che lo andasse a intervistare, chissà, magari potrei essere io... quasi quasi lo chiedo ad Alex.

DIO LI FA, POI LI ACCOPPA

Ciao caro Raffo, è bello avere finalmente una rivista a cui scrivere, così, anche se non si ha niente da dire. Sinceramente sono molte le cose che avrei da dirti o da domandarti, ma non questa volta. Oggi ti scrivo solo per farti sapere che leggo Nintendo Magazine, che la reputo una rivista fantastica e che vi considero tutti una specie di amici, anche se non so come siate realmente. Per me l'importante è leggere quello che pensate dei giochi mese dopo mese, e al contempo imparare a conoscere i vostri gusti in fatto di videogiochi (anche per capire meglio i vostri voti) e gustarmi le storielle che di tanto in tanto inserite nelle recensioni.

Ecco, questa è la mia lettera, sinceramente ne ho scritte già parecchie a TGM e ConsoleMania, ma non ho mai avuto l'onore di essere pubblicato... chissà che capiti all'interno della mia rivista preferita (non sto leccando troppo, vero?)(noo, quanto basta. NdRaffo). Ho finito, hai visto che bravo? E non ti ho fatto nemmeno delle domande o messo i P.S. che tu tanti odi. Ciao, mi farò risentire prima di quanto credi con qualcosa di decente, promesso.

Daniilo Peretti (RE)

Mah, sinceramente non so proprio cosa mi spinga a pubblicare delle lettere come questa, sarà perché in fondo è bello che qualcuno decida di prendere la sua brava penna in mano e di scrivere qualcosa a noi, che evidentemente rappresentiamo qualcosa e che forse, anche se immodestamente, siamo tanto bravi da rientrare fra i suoi pensieri.

Bella te, comunque non prendete l'abitudine di spedire missive così, perché dopo di questa mi sa che non ne pubblicherò molte altre del genere.

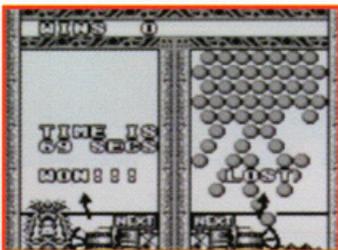
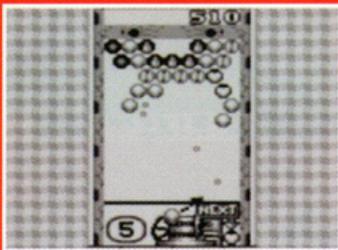
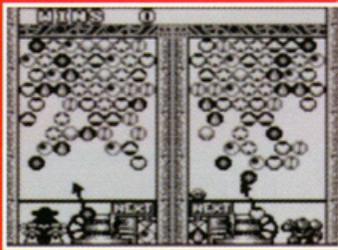
EPILOGO

Va beh, è giunto il momento di salutarsi, a quanto mi risulta, questo numero di Nintendo Magazine vale due mesi (luglio/agosto), quindi ci si ribecca a settembre, statemi bbene, statemi accuorti e tante cous.



TAITO - PER GAME BOY E
GAME BOY COLOR

Bust a Move 4



ESTATE GAME BOY: IL DRAGHETTO CE LO METTO

Eccola qua che è arrivata l'estate. Beh, forse per voi l'estate è già iniziata da un pezzo, ma per me che sto scrivendo è la metà di giugno e le giornate di caldo sono ancora intervallate da qualche sano e rinfrescante temporale. Ma mi sembra di vedervi ragazzi; in spiaggia, con già un discreta abbronzatura, a leggere la vostra copia di Nintendo Magazine spaparanzati sotto l'ombrellone. Il passato anno scolastico è solo un ricordo e il prossimo un evento che, in mezzo alla sabbia e alla placide onde, appare lontano migliaia di anni luce; questo è il momento dei giochi, delle amicizie, delle serate passate a giocare a calcio o farsi un po' di 'vasche' lungo il corso del paese; questo è il momento in cui assaporare la propria giovinezza.

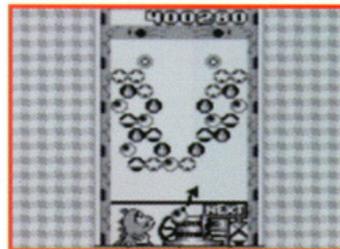
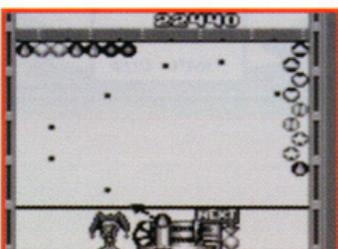
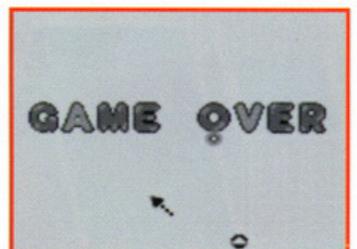
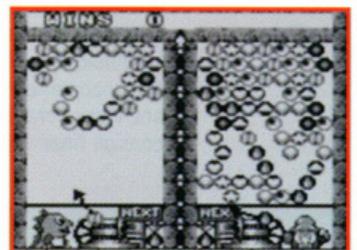
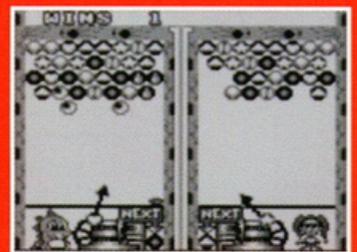
Comunque anche per me prima o poi (più poi che prima) arriverà il momento delle vacanze e con esso il terribile quesito: che cosa metto in valigia? No, non sto parlando di quali magliette portarmi in villeggiatura, sinceramente quello è l'ultimo dei pensieri (mentre è il primo di mia madre), io mi riferivo a ben altro; dovete sapere, infatti, che ogni anno in questo periodo inizia la selezione delle cartucce che accompagneranno me e il mio Game Boy in giro per l'Italia. Come? Pensavate forse che io abbandonassi la mia piccola console in città tutta sola? Giama! Di solito scelgo tre o quattro titoli e, se per alcuni sono ancora indeciso, è anche vero che questo Bust A Move 4 (insieme a Zelda) mi seguirà sicuramente.

Per chi non avesse mai sentito questo nome, ricordo che la saga del piccolo Bub ha avuto modo, nel corso delle sue migliaia di versioni, di spaziare su quasi tutti i sistemi di gioco e di guadagnarsi una schiera di appassionati piuttosto nutrita (sottoscritto compreso). Come vedete dalle immagini qui attorno lo schema di gioco è abbastanza semplice; Bub e i suoi amici devono sparare delle bolle di diversa forma e colore in modo da creare delle combinazioni di tre o più bolle. Un puzzle game, quindi, con un impianto che più tradizionale non si può, ma non per questo meno coinvolgente e divertente. Infatti al di là della incontenibile simpatia del draghetto e degli amici di Bubbeluna (wow, che nome estremamente fantasioso!), il gioco si presenta avvincente come pochi, con partite che si susseguono una dopo l'altra alla velocità della luce. Per trionfare non basterà avere solo una buona mira, ma dovrete anche dimostrare di possedere un buon colpo d'occhio e soprattutto tanta abilità per creare le combinazioni di bolle 'speciali', che permettono ad ogni personaggio di ottenere punteggi più alti e alcuni bonus. Le modalità di gioco sono tre Puzzle, (in cui la sfida si svolge in solitaria su più round), Player vs. CPU (il mio preferito, in cui si andranno ad affrontare tutti i personaggi del gioco) e Challenge (che

costituisce la modalità dedicata ai veri maratoneti delle bolle). Il tutto accompagnato da musicchette estremamente orecchiabili e spensierate, in perfetta sintonia con lo spirito del gioco. Lo spazio a mia disposizione volge paurosamente al termine, per cui gettiamoci a capofitto in qualche considerazione finale. Basta Che Muovi 4 si è dimostrato godibilissimo sia su Game Boy Pocket che su Color; su quest'ultimo è molto più semplice riconoscere i vari tipi di bolle, ma per il resto non ci sono altre differenze degne di nota.

Personalmente avrei gradito trovare un'opzione per il gioco di coppia (via link) ma a parte questo Bust A Move è proprio il classico gioco per l'estate: semplice, coinvolgente e divertente come dovrebbero essere tutti i puzzle game per Game Boy. Consigliato a tutti senza riserve e ora silenzio, se no non ci si abbronzano.

Matteo Leccardi



International Superstar Soccer Pro 99

KONAMI
KCE NAGOYA PER GAME BOY COLOR

COME PRIMA, PIÙ DI PRIMA

Da bravo redattore quale faccio finta di essere, dopo essermi slogato un paio di falangi su questa nuova fatica targata Konami, mi sono andato a rivedere i commenti dell'inossidabile MAO su quel ISS '98 che recensì nell'ormai lontanissimo numero uno di Nintendo Magazine. Da allora di acqua sotto i ponti ne è passata davvero tanta e il Game Boy ha fatto molti piccoli passi in avanti verso nuovi standard qualitativi. La maggior parte di essi comunque è da ricercare nelle grandi potenzialità del Game Boy Color, versione sempre più sorprendente di una console che è ormai diventata parte integrante della storia del videogioco stesso. Il nocciolo della questione è che se MAO parlava di ISS Pro come di un buon gioco, graficamente discreto e dotato di una giocabilità di tutto rispetto, oggi ci troviamo di fronte a un titolo che, nella sua versione 99, è riuscito a superare se stesso e questo grazie anche al passaggio a Game Boy Color. ISS '99, infatti, è stato sviluppato per il solo GBC e, se da una parte questa scelta limita il bacino di acquirenti di questa interessante cartuccia, dall'altra dimostra la volontà di Konami di voler produrre giochi ad alto grado di spettacolarità.

Come prima cosa la realizzazione tecnica si è dimostrata impeccabile; i menu di gioco, senza aver perso il loro stile di sempre, sono curati e completi, la grafica è migliorata non solo nel design di campi e giocatori, ma ora si presenta fluida e precisa come non mai. A guardare le immagini di ISS '98 sembra quasi di trovarsi di fronte a un altro gioco, con il display del GBC che riesce a mettere in mostra tutta la sua qualità costruttiva. Ma le sorprese non finiscono certo qua; le modalità di gioco hanno trovato una nuova distribuzione, in funzione del numero di giocatori. Infatti questo nuovo ISS '99, si fa notare anche per la possibilità di sfidare via link un amico, a tutto vantaggio della longevità. Oltre a questo, le tradizionali modalità di gioco ci sono tutte: Campionato Internazionale, amichevoli, rigori e la nuova modalità esibizione. Invariate anche le possibilità di personalizzazione della formazione, con lo stato dei giocatori rappresentato dalle solite faccine più o meno sorridenti; come sempre le strategie di gioco sono richiamabili durante la partita, mentre la disposizione dei giocatori deve essere decisa con un paio di menu prima dell'inizio. Seguono il gruppo le solite opzioni per la lunghezza delle partite, il livello di difficoltà e quant'altro possa essere utile in gioco di questo genere. Onestamente non ho trovato limitante più di tanto il dover fare affidamento su due tasti solamente, anche in questo modo si riesce ad avere un buon controllo del giocatore e a districarsi tra passaggi, dribbling e tiri in porta.

Le musiche scelte da Konami non sono il massimo della vita, ma non è certo una mancanza che pregiudicherà l'acquisto del gioco.

Personalmente i titoli sportivi su Game Boy mi hanno sempre trovato piuttosto scettico, ma è anche vero che questo ISS '99 riesce a confermarsi come migliore simulazione calcistica; i consigli finali vedono ISS '99 come un acquisto interessante per tutti gli amanti del genere, senza riserve.

Chi è invece si sente indifferente alle bellezze dello sport nazionale, può orientarsi tranquillamente verso produzioni più congeniali ai propri gusti. Alla prossima.
Matteo Leccardi





KEMCO PER GAME BOY COLOR

Spy vs. Spy

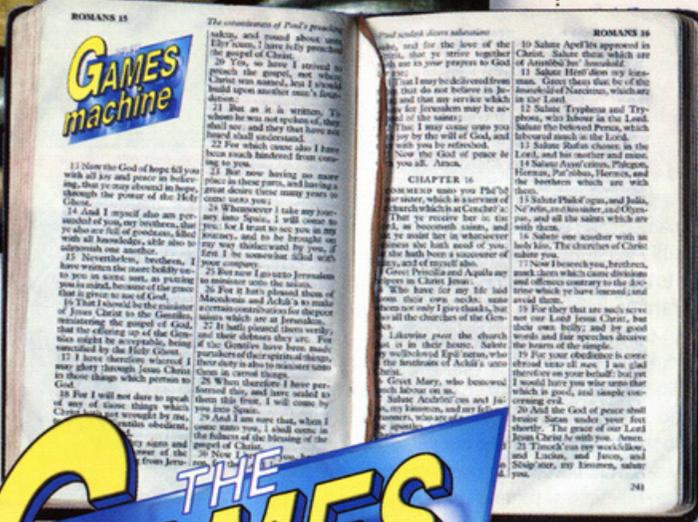


CHI NON GIOCA IN COMPAGNIA, O È UN LADRO O È UNA SPIA

Vi avviso subito, troverete un titolo molto simile anche per un box delle recensioni di Quake II nelle pagine più avanti; che volete farci, l'ho scritto una settimana prima di questa recensione e non pensavo certo che avrei avuto a che fare con un gioco in cui si parlava di spie. Del resto, per descrivere la mia fantasia, l'aggettivo vulcanica non è il più appropriato, ma se è per quello anche fantasia è un nome che sopravvaluta di molto le mie facoltà mentali. Notizie di contorno a parte, siamo qui per dare un'occhiata a un titolo molto particolare quale è questo Spy vs. Spy. Per chi non avesse mai sentito parlare di questa saga dall'immemorabile durata, basti sapere che i personaggi di Spy vs. Spy nacquero dalla mente di Alfred E. Neuman e furono ospiti fissi di Mad Magazine per non so quanto tempo. In Spy vs. Spy, le due spie (una bianca e una nera) si contendevano informazioni segrete in un carosello di situazioni divertenti e strampalate ai limiti dell'assurdo; ora questo concentrato di umorismo a denti stretti sta per invadere i nostri amati Game Boy Color. Ci terrei a sottolineare la parola Color perché, nonostante le due spie siamo una bianca e una nera, il prodotto è stato sviluppato per funzionare solo sulla versione a colori della piccola console Nintendo. Lo schema di gioco è tutto sommato abbastanza semplice, ma vi assicuro che per riuscire a trionfare dovrete darvi un bel da fare. Infatti, il compito che dovremo svolgere in ognuno dei 32 livelli (suddivisi in quattro aree) sarà quello di recuperare degli oggetti segreti che ci permetteranno di raggiungere l'uscita verso il livello successivo; il fatto è che anche il nostro antagonista sarà impugnato nello stesso compito e cercherà in tutti i modi di ostacolarci. Così ecco trabocchetti a base di bombe nei cassetti, contenitori pieni di acido sospesi sopra le porte e un buon arsenale di coltelli e mazze da baseball pronte all'uso. All'inizio si rimane un po' disorientati dal ritmo incalzante delle partite e dalla particolare meccanica di gioco; però, una volta presa confidenza con i comandi (soprattutto saper leggere la mappa a colpo d'occhio si rivelerà importantissimo) ed entrati nello spirito del gioco, così diverso dai prodotti a cui siamo abituati, si rimane subito coinvolti. A voler essere pignoli la grafica non è certo quanto di meglio abbia da offrire il Game Boy Color, ma è anche vero che, in questo caso, è un elemento che passa subito in secondo piano; grande giocabilità ed immediatezza, quindi, unite da una modalità a due via link, che non fa che confermare il mio giudizio positivo. Da menzionare l'ottimo tutorial, che ci guida passo-passo nella comprensione delle regole di base, e che mi sento di consigliare come tappa obbligatoria prima di buttarsi nel gioco vero e proprio. Ottime le musiche, molto orecchiabili, sono un ottimo sottofondo alla frenesia dell'azione; giudizio positivo anche per gli effetti sonori che, pur non brillando quanto a qualità, svolgono onestamente il loro lavoro (bellissimo il ghigno delle due spie). Segnalandovi che per il salvataggio delle nostre posizioni bisogna affidarsi al solito sistema di password, ci incamminiamo verso le considerazioni finali. Spy vs. Spy si è dimostrato un gioco intrigante e tutto sommato lontano dalle solite produzioni; il titolo è consigliato agli appassionati delle due e a chi cerca qualcosa che tenga impegnata la mente e non solo le mani. Proprio per questo il sistema di gioco richiede un minimo di addestramento e una certa pazienza che non faccia desistere alle prime, impegnative partite.

Matteo Leccardi





THE GAMES machine

ogni mese in edicola da Xenia Edizioni

PER OGNI VIDEOGAMER
SEMPLICEMENTE
LA BIBBIA

Shadowgate 64

Trials of the Four Towers

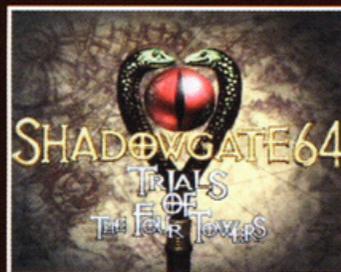
Quando il dovere chiama il redattore risponde; dopo essere sfuggito dalle grinfie dei militari, il vostro prode recensore è passato dalla padella alla brace... Riuscirà il nostro eroe a cavarsela anche in questa situazione?



Esatto amici, da qualche settimana sono costretto a dividere ulteriormente il mio tempo con una nuova occupazione; pensate che questo mi fermi? Vi sbagliate di grosso, si lavora al comune di giorno, si studia la sera e si scrive per le riviste Xenia di notte; purtroppo, l'unico problema risiede nella mancanza di sonno che mi costringe a deambulare in puro stile Zombie, quindi se intravedete per Milano un semi-umano in apparente stato confusionale sapete di chi si tratta.

A tutto questo aggiungete un periodo di sventure che ha, a dir poco, dell'incredibile e avrete il quadro completo della mia situazione. In tre giorni sono riuscito a farmi bocciare al penultimo esame, a farmi cioccare la macchina (infame che sei fuggito dopo avermi tamponato se stai leggendo sappi che la tua bambolina voodoo con gli spilloni è già pronta) e a subire l'aggressione di un boxer per ragioni sconosciute.

Dopo avervi aggiornato sulla mia attuale situazione lavorativa e umana (che sono sicuro starvi molto a cuore), vediamo di non indugiare oltre e iniziamo a



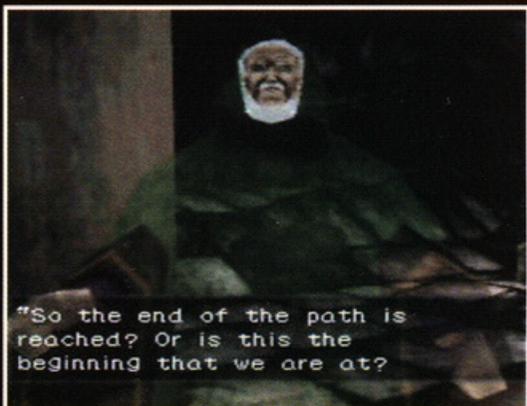
Shadowgate 64

Trials of the four Towers

Sviluppatori: KEMCO

Tipo di gioco: RPG

N° Giocatori: 1



parlare di Shadowgate 64, un titolo che abbiamo già citato nello speciale E3 di giugno.

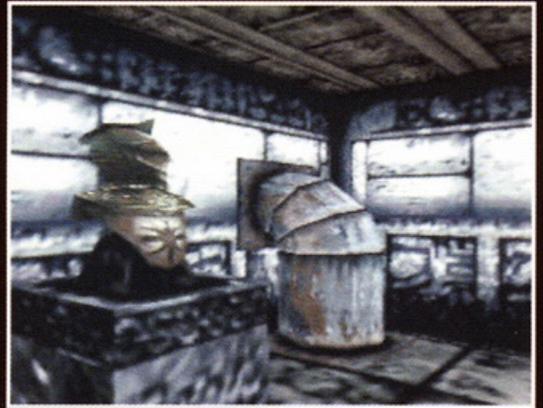
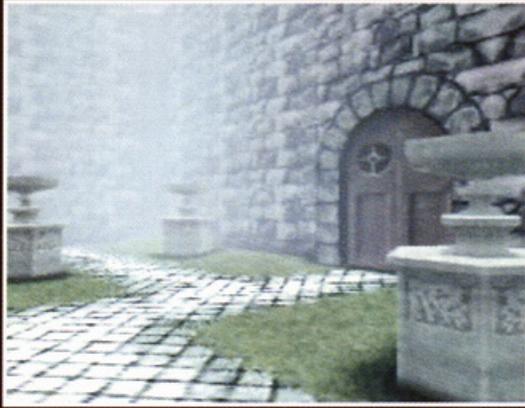
Prodotto dalla giapponese Kemco, Shadowgate 64 è parente di quell'illustre Shadowgate uscito nel 1989 per NES che tanto successo ha riscosso nel mondo degli 8 bit e che ha visto, recentemente, la rinascita su Gameboy Color. A proposito, trovo essere una scelta azzeccatissima il riproporre i vecchi capolavori 8 bit su GameBoy Color (vedi il rifacimento del primo Mario Bros e l'annunciato Ghouls and Ghosts); giocare le nuove versioni a casa e i vecchi successi su un sistema portatile è decisamente allettante, non credete?

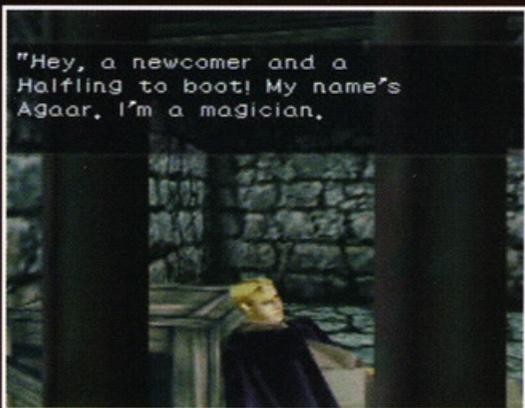
Ma non divaghiamo e torniamo a Shadowgate 64. La nuova versione per Nintendo 64 sarà ambientata centinaia d'anni dopo le vicende dell'originale e presenterà ben pochi punti di contatto con l'originale, pur mantenendo una struttura di gioco molto simile. Si tratterà, fondamentalmente, di un RPG, quindi si posizionerà, nel parco-cartucce del Nintendo 64, a fianco di Quest 64 e di Legend of Zelda; sarà più vicino al capolavoro di Shigeru Miyamoto o al mediocre titolo della THQ? Per ora possiamo soltanto darvi le prime impressioni sulla versione non definitiva.

La trama vi vede vestire i panni di Del, un halfling impegnato nell'esplorazione del castello di Shadowgate allo scopo di scoprire i malvagi piani del redivivo Warlock Lord (lo stesso che era stato cacciato da Lord Jair nell'originale).

La realizzazione tecnica del gioco è stata curata dallo stesso team che ha realizzato il titolo originale, gli Infinite Ventures; i programmatori hanno scelto per Shadowgate 64 una visuale in soggettiva in stile Dungeon Master e uno stile di gioco che porrà molta enfasi sui dialoghi (completamente testuali, niente parlato) con i personaggi che incontrerete. Ogni personaggio costituisce una preziosa fonte d'informazioni e, come nella maggior parte degli RPG, parlare con uno di essi non può fare altro che bene (il che, purtroppo, riduce spesso il gioco a una caccia all'ultimo personaggio). Oltre a ciò, l'accento è stato posto sull'esplorazione (è vitale scandagliare ogni angolo del castello), sulla strategia e sulla risoluzione d'enigmi e trabocchetti, lasciando ai combattimenti un ruolo più marginale. Sfortunatamente, questa scelta non trova il mio appoggio visto che troppo spesso, più che annoiarsi, ci si sente maledettamente soli nel castello, qualche mostro in più a farci compagnia avrebbe reso l'azione più frenetica e meno ripetitiva. Oltre a ciò, gli enigmi presentano una caratteristica interessante che potrà piacere o non piacere, a seconda della vostra inclinazione: i vari puzzle non sono basati sul mondo reale ma sull'universo di Shadowgate, quindi, per esempio, quando troverete un enigma basato sulla teoria evolutiva di Darwin, non dovrete fidarvi di quanto detto dall'illustre







studioso, ma piuttosto farete meglio a fare riferimento a uno dei testi che troverete nel castello. Gli oggetti e il sistema degli incantesimi sono altri due aspetti fondamentali di Shadowgate 64, il corretto utilizzo di entrambi questi elementi sarà assolutamente fondamentale per raggiungere il successo finale. Da quello che abbiamo visto l'uso degli oggetti nel gioco segue uno schema piuttosto banale e non lascia mai spazio a un utilizzo più "creativo" degli stessi. Fondamentali per lo sviluppo della trama saranno i libri (sparsi nel castello in quantità industriale) che troverete e che potrete leggere, apprendendo nuovi indizi ed elementi che completeranno lo scarso quadro iniziale della situazione.

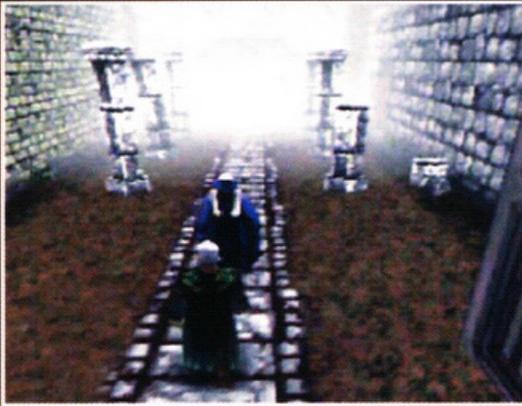
Tecnicamente, Shadowgate 64 promette abbastanza bene anche se mi è sembrato essere un po' carente d'animazioni, la versione da noi testata, infatti, dava una strana sensazione d'immobilità; per il resto, la grafica è nella media (le texture sono un po' ripetitive e nessun effetto di luce particolare è stato implementato) ed eccelle soltanto nella realizzazione di un paio di personaggi. Le visuali saranno completamente modificabili dal giocatore grazie a un controllo pressoché totale sul posizionamento della telecamera.

Il sonoro sembra aver ricevuto una cura particolare da parte dei programmatori: le musiche sono decisamente adatte e cambiano a seconda della situazione in cui vi trovate, mentre gli effetti sonori brillano per realismo e aggiungono un tocco d'atmosfera all'ambiente già lugubre e dark.

A proposito di sonoro, adesso vi beccate una delle mie solite filippiche. Io non capisco come alle soglie del 2000 i giochi per una console come il Nintendo 64 e che sfruttano il Dolby Surround si contino sulle dita di una mano (senza neanche usarle tutte!).

Prendete, per esempio, un titolo come Shadowgate 64: atmosfera lugubre, sotterranei del castello, porte cigolanti, strutture scricchiolanti, riuscite a immaginare come il Dolby Surround potrebbe portare l'esperienza di gioco su tutt'altro livello? Sentire un rumore sospetto alle vostre spalle non è affatto la stessa cosa che sentirlo davanti a voi, avvertire la presenza di un mostro nella direzione in cui effettivamente si trova può aggiungere drammaticità all'atmosfera in maniera assolutamente decisiva. Una buona obiezione al mio discorso potrebbe essere: ma con i costi di un sistema surround sono così pochi i consumatori che se lo





possono permettere che non vale la pena per una software house inserire una caratteristica come il Dolby Surround. Innanzitutto, vi rispondo dicendo che comprare

una console, un paio di controller, accessori vari e un paio di giochi è un'operazione che richiede un mezzo milione abbondante, quindi, gli acquirenti di console e relativi giochi non soffrono certo la fame. A questo, aggiungete che i sistemi surround variano da mezzo milione a una dozzina di milioni e che quelli di fascia bassa (del costo di mezzo milione appunto) funzionano benissimo in una camera di cinque metri per cinque (a meno che non siate dei puristi del suono). Il succo del mio discorso, quindi, è: le software house dovrebbero supportare il Dolby Surround per migliorare in maniera esponenziale i propri titoli e i consumatori dovrebbero interessarsi sui costi di un sistema surround, costa molto meno di quanto crediate e trasforma radicalmente l'esperienza di gioco, ve lo dice uno che ne ha comprati due (uno per PC e uno per la TV) e che di lavoro fa il redattore e non il miliardario...

Dopo questo delirio a sfondo acustico, torniamo a Shadowgate e vediamo di tirare le somme di quanto detto finora.

In definitiva, Shadowgate 64 promette abbastanza bene e potrebbe rivelarsi un acquisto indispensabile per gli amanti dell'originale e per i fanatici di RPG che stanno letteralmente agonizzando per la mancanza di giochi del genere su Nintendo 64; una cosa da non sottovalutare, e che potrebbe incrementare non di poco il successo di questo gioco, supponendo anche alla mancanza di mostri e rendendo la lettura di libri, la conduzione di dialoghi e la risoluzione di enigmi più facile è... la completa traduzione in italiano del gioco.

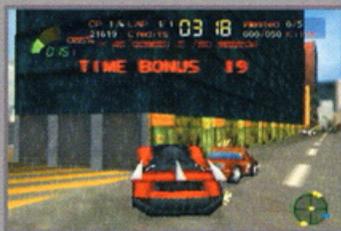
Shadowgate arriverà nei negozi (a estate inoltrata) su cartuccia da 128 megabit (16 mega quindi) e conterrà quattro slot per i salvataggi; ci risentiamo a settembre per recensione e parere definitivi.

Alla prossima.
Davide Pessach



Carmageddon

Console che usi, Carmageddon che trovi



La lunga attesa che ci separa dall'arrivo di Carmageddon su N64 sembra allungarsi ogni giorno di più. Già nel corso della preview apparsa sul numero di maggio di Nintendo Magazine, il prode Toso (l'amico scrupoloso) aveva espresso le sue perplessità circa le voci che davano l'uscita del gioco come imminente; come vedete l'amico Davide ci aveva visto giusto {oppure porta un po' di sfortuna... NdAlex} e della versione definitiva ancora non si è vista l'ombra. Ma non vi preoccupate, noi prodi alfieri della Nintendo generation non molliamo certo l'osso e, con il fiato sul collo di SCI, continuiamo a tenervi informati su ogni notizia giunga alle nostre lunghissime orecchie (tipo Mr. Spock, ma peggio). Comunque in questa sede cercheremo di distribuire lo spazio a nostra disposizione tra le novità sulla versione per N64 e il piccolo, e sempre più stupefacente, Game Boy Color.

N64

LA TRAMA

Come tutti i videogame degni di questo nome, anche Carmageddon è dotato della sua bella trama, vediamola insieme. Nell'anno 2026 una tossina letale ha irrimediabilmente l'atmosfera terrestre; i più fortunati riescono a raggiungere i rifugi del 'Centro di Simulazione Climatica' situati sotto la superficie terrestre. Ma la loro vita è dominata dalla paura e dal terrore di ciò che sono diventati gli uomini rimasti sulla superficie del pianeta a contatto con la terribile sostanza. Questi infatti si sono trasformati in mostruosi non-morti che passeggiano allegramente per le città in cerca di qualcosa da mettere sotto i denti e lascio alla vostra immaginazione di indovinare da cosa sia costituita la dieta base

di queste schifezze con le gambe. Per mettere fine a questo orrore, il Governo Mondiale decide di indire una gara chiamata, appunto, Carmageddon. Questa assurda competizione vedrà i concorrenti fronteggiarsi senza esclusione di colpi per ottenere il premio finale; una nuova vita, agiata e lussuosa, nelle colonie extra-mondo (fa molto Blade Runner, me ne rendo conto). E così questi governanti simpaticoni prendono i proverbiali 'due piccioni con una fava': eliminano una marea di zombie e riescono a creare una lucrosa fonte di intrattenimento; mica stupidi, eh? Comunque, come già avrete sentito un miliardo di volte, noi andremo a impersonare i panni di quel maniaco schizzato di Max Damage, che si trova, con sua somma gioia, a partecipare al Carmageddon.

DI TUTTO, DI PIÙ

Bene e con la scoperta della trama di Carmageddon, abbiamo avuto anche una importante conferma; niente pedoni da tirare sotto, ma solo zombie verdognoli con sangue rossastro. A quanto pare le pressioni ricevute per le versioni PC hanno costretto SCI a prendere questa controversa decisione. Personalmente la cosa mi lascia l'amaro in bocca, ma non voglio usare queste pagine per esprimere le mie idee sul discorso censura; sappiate solo che non condivido questa presa di posizione e che in altri momenti avremo modo di riprendere questo scottante e attuale tema. Comunque a ogni giro di press release la grafica di Carmageddon 64, migliora sempre di più. Dalle prime immagini di qualità non sempre impagabile, ormai siamo arrivati a un stadio di maturazione che non lascia spazio a dubbi: grafica poligonale a tutta



Carmageddon
per N64 e GBC

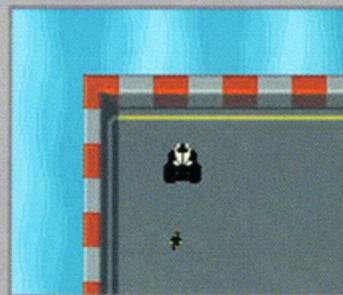
Sviluppatori: Creations

Tipo di gioco: Guida aggressiva

N° Giocatori: 1



g e a d d o n



manetta con 10 immensi livelli di gioco, costruiti con grande sapienza e maestria. Inoltre, il gioco promette di girare fluidamente in ogni situazione e di garantire una giocabilità più che ottima; per il momento gli aspetti che mi hanno più ingolosito sono stati il superbo dei design dei veicoli e il grande realismo che caratterizza gli stessi. Ormai sono stati confermati ufficialmente il supporto per Rumble Pak, il Memory Pak e tutti i principali volanti o controller 'alternativi'. Le modalità di gioco saranno quattro, ripartite in una per il gioco in singolo e 3 per il multiplayer; per queste ultime avremo Eliminator, Driven to Destruction e Checkpoint and Stampede. Nomi evocativi e quanto mai azzeccati, che vanno ad aggiungersi alle modalità Arcade per il gioco in solitaria. Scopo di questa modalità, sarà di andare in giro a spacciare

zombie e fracassare automobili scegliendo una delle 10 vetture a nostra disposizione. Molte altre cose si potrebbero dire riguardo a Carmageddon 64 e lo spazio stringe, vi rimando quindi al prossimo aggiornamento per nuove e interessanti novità; ed ora gettiamoci nelle news sulla versione GCB.

Game Boy Color

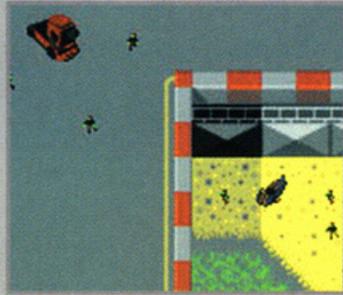
Ebbene sì, anche il piccolo di casa Nintendo avrà la sua sacrosanta conversione di questo intrigante e discusso capolavoro. Le dichiarazioni rilasciate degli sviluppatori fanno sperare: il loro scopo è quello di creare qualcosa di completamente nuovo per questa console e lo sviluppo del gioco è partito praticamente da zero. Niente idee preconcepite o

punti di partenza fissi, ma solo tanto spazio alla fantasia e all'inventiva; per questo motivo nel corso delle nostre partite avremo la massima libertà d'azione potendo scegliere tra il portare a termine determinati obiettivi, sconfiggere i propri avversari o semplicemente andare in giro a mettere sotto quanti più zombie possibile. Quindi niente pedoni neanche qui, ma solo schifezzini verdi da investire; a parte questo comunque l'idea della libertà d'azione si intriga non proprio. Lasciare che il Max Damage che è in noi a prendere in mano le sorti della partita è un'idea interessante e che lascia ben sperare nella versione definitiva. Di grande effetto si preannuncia anche la grafica, con una resa su Game Boy Color che ha del miracoloso (o forse sarebbe più giusto dire, del diabolico). Per il momento non ha trovato ancora

conferma ufficiale la compatibilità con la versione a toni di grigio del Game Boy, mentre qui di seguito trovate l'elenco delle caratteristiche che avrà il gioco completo:

- 20 macchine, ognuna con le proprie caratteristiche di aderenza, velocità e frenata
 - 40 differenti tracciati, sparpagliati su 10 aree
 - Intelligenza Artificiale implementata su 5 algoritmi di base
 - Possibilità di gioco a due via link, con relativa modalità testa a testa
 - Massimo sfruttamento delle capacità grafiche della nuova versione a colori del Game Boy.
- La release date dovrebbe coincidere con quella delle versione per N64; preparate i vostri Game Boy, ne vedremo delle belle.

Matteo Leccardi



SHADOWGATE 64[®]

L'ENIGMA DELLE QUATTRO TORRI



Tutti i diritti sono riservati e appartengono ai legittimi proprietari.



leggi



www.energames.halifax.it

guarda



www.gamenetwork.it

gioca in



www.gameonline.it

divertiti con



www.halifax.it



RE-VOLT



**Re-Volt: per arrivare là,
dove nessun
Micromachines è mai
stato prima...**

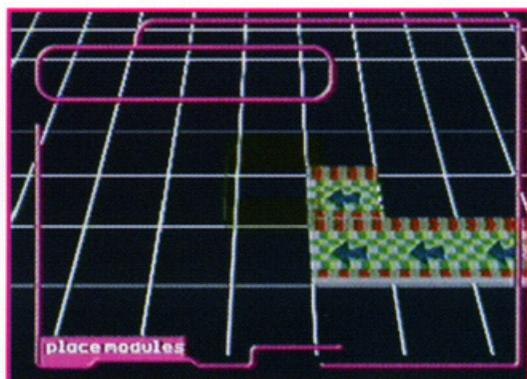
Lo so, come citazione da Star Trek non è proprio il massimo, ma lasciatemela passare. In fondo, è solo ieri che ho appreso della scomparsa di Kelley DeForest, meglio conosciuto come il Dr. McCoy. Oh, non vi preoccupate, non ho certo intenzione di tenervi un panegirico sull'argomento; in fondo ne hanno parlato sia i quotidiani che i telegiornali e, anche se con qualche imprecisione infilata qua e là, hanno dette delle cose giuste, ma soprattutto, lo hanno fatto nel modo giusto. Non sono certo un fan sfegatato della serie, ma Star Trek è stata una compagna di molti pomeriggi di avventure, tra mondi ostili e razze sconosciute, a bordo della stupenda Enterprise. Sono forse un nostalgico? Eppure, quanti fra quelli che in

RC Re-Volt

Sviluppatori: Probe - Acclaim

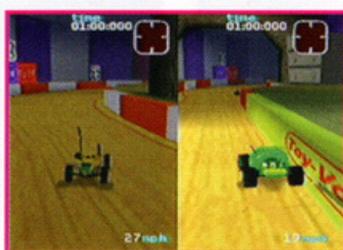
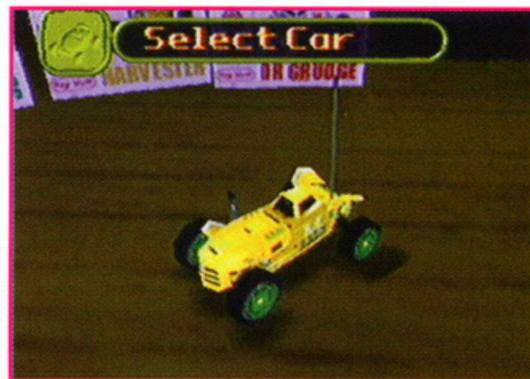
Tipo di gioco: Macchinine

N° Giocatori: 1- 4



questo momento stanno leggendo non ripensano a quei giorni, passati attraversando galassie e costellazioni, con un misto di nostalgia e rimpianto? E la frase più celebre di Bones ve la ricordate? 'E' morto, Jim...'; eh si, non fanno più i telefilm di una volta. Vabbe', andiamo oltre; sto incominciando a esprimermi come mia nonna quando mi fa la radiocronaca del secondo conflitto mondiale, mentre abbiamo tante altre cose di cui parlare. Infatti siamo qui per dare un'occhiata a un bel cartuccino giunto testé nelle lande redazionali e che risponde al nome di Re-Volt. Il gioco in questione porta due firme (Probe e Acclaim) che già da sole sono un bel biglietto da visita, con la prima che può vantare all'attivo titoli quali Extreme-G e Forsaken (mica bruscolini) e la seconda che ormai è un nome noto a tutti i possessori della console di casa Nintendo. Come avete potuto leggere nel cappello, cercando una pietra di paragone per questo Re-Volt, salta immediatamente fuori il nome di Micromachines 64 Turbo. Il perché è presto detto; come potete vedere anche dalle immagini qui attorno, le protagoniste di questo gioco sono delle macchinine radiocomandate, proprio come quelle che molti di noi hanno posseduto nel corso della loro giovinezza. Insieme alla EPROM non era

allegata alcuna press release o white paper, per cui le informazioni che vi posso dare sul background di riferimento sono piuttosto scarse; mi sembra, comunque, ovvio che pure in questo caso, il richiamo è alla relativa serie di giocattoli. Inoltre alla base delle nostre scorribande ci dovrebbe essere anche una mezza trama in cui, le suddette macchinine, scoprono di non aver più voglia di essere (tele)comandate e decidono che è ora di farsi qualche bella scampagnata per conto proprio. Saranno le belle giornate, il buco nell'ozono o che non ci sono più le mezze stagioni, ma la morale della favola è che 'ste belle macchinuzze si ritrovano a gareggiare tra loro in vari tipi di competizione; alla recensione l'arduo compito di raccontarci i retroscena di questa intricata vicenda. Comunque l'obiettivo di Re-Volt non è di essere un altro Micromachines, bensì di fare un ulteriore passo in avanti, presentandosi come un dei titoli più promettenti dei prossimi mesi. Prima di passare all'analisi dei punti di forza di questo interessante cartuccino, bisogna fare una premessa di rito: la versione in nostro possesso era incompleta sotto più punti di vista e alcune feature molto importanti (come il supporto per l'espansione di memoria e quindi l'alta risoluzione) non hanno ancora trovato la loro collocazione definitiva.



Questo significa non solo che quello che abbiamo visto è semplicemente un invitante antipasto di quello che potremo gustare, ma che aspetti che in questo momento possono apparire come lacunosi o mal implementati potrebbero (e di solito è così) essere oggetto di un'ulteriore affinamento. Dal punto di vista grafico, come avete appena scoperto, Re-Volt avrà la possibilità di essere giocato in alta risoluzione (opportunità che invece manca in Micromachines) e promette di essere persino migliore della versione PC. Sinceramente non mi serve aspettare la versione definitiva del gioco per poter dire che l'impresa riuscirà senza troppo sforzo; già a questo punto dello sviluppo, e quindi in bassa risoluzione, Re-Volt può vantare un impatto visivo molto efficace.

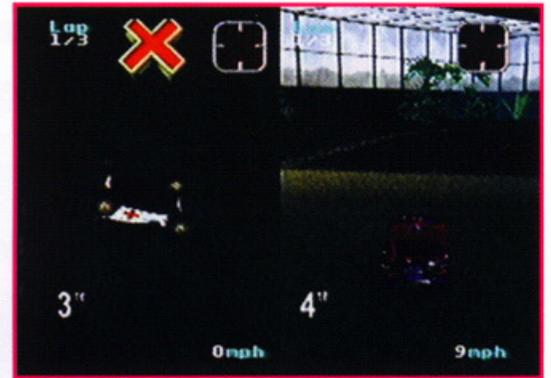
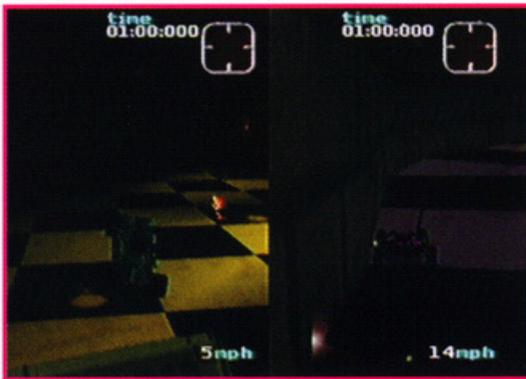
Le auto a nostra disposizione (oltre una dozzina) hanno un design discreto e non avrete difficoltà a trovare il modello che più vi piace; come genere, siamo più orientati verso il fuoristrada, ma non mancano un paio di versioni stradali, davvero cattive e performanti. Queste ultime in particolare sono state le più utilizzate nel corso delle nostre prove e ci hanno permesso di osservare gli splendidi effetti di riflessione delle luci sulle carrozzerie e di poter notare quanta cura sia stata messa anche nei piccoli particolari; le decal che

caratterizzano ogni modello, il movimento dell'antenna e persino il sistema di sospensioni indipendenti sono solo alcuni dei molti esempi che si potrebbero fare. Vista la diversità tra le piccole Micromachines e le automobili radiocomandate di Re-Volt, è ovvio che anche le ambientazioni delle nostre sfide presentino alcune interessanti differenze; gli slalom tra panini e bicchieri hanno lasciato il posto alla strada dietro casa, al giardino botanico o al museo cittadino. Questo cambiamento nelle locazioni ha fatto guadagnare a Re-Volt delle piste molto più realistiche con, per esempio, un giardino botanico in cui si andrà a correre tra splendidi colonnati e fontane; il tutto senza perdere quel tono allegro e scanzonato che ci si aspetta da un titolo di questo genere (vedi il livello ambientato nel 'mondo dei giocattoli'). Notevole la mole di bonus e power up che troveremo in giro per i tracciati; ce n'è per tutti i gusti, dai missili a ricerca alle classiche smart bomb, dai turbo fino alle mine. Insomma un discreto arsenale che, quanto a varietà, mi ha ricordato lo stupendo Wipeout e che si rivelerà un ottimo strumento, non solo per guadagnare qualche posizione, ma anche per infierire allegramente contro gli avversari. Allo stato attuale dei lavori, comunque, il motore grafico era tutt'altro che completo ed è quindi



premature sbilanciarci in una qualche valutazione più tecnica; comunque abbiamo visto delle trasparenze di grande effetto (vedi il salone del museo con la rappresentazione del sistema solare) e una buona gestione delle sorgenti luminose. Inoltre le texture sono di buona fattura e, considerato il risultato visivo, non penso necessitino di ulteriore lavorazione; i punti invece su cui Probe deve assolutamente darsi fare sono il frame rate e il sistema di controllo. Quest'ultimo in particolare è ancora troppo sensibile ai comandi del pad, costringendo il giocatore a un eccessivo impegno nello stile di guida, pena una bella serie di testa-coda e involontamenti vari. Comunque, stando alle solite voci di corridoio, sembra che il problema sia già stato affrontato da Probe e che nella versione definitiva potremo godere di una guidabilità all'altezza delle situazione. Ho voluto mettere l'accento su questo punto perché, un sistema di gestione dei mezzi più efficace ci permetterà di gustare una particolarità di cui non vi ho ancora accennato: i salti. Chiunque abbia posseduto un macchinina radiocomandata, saprà che una delle cose più divertenti è creare trampolini, rampe, e ostacoli da far superare a propri bolidi con qualche balzo spettacolare; ed ecco quindi che anche Re-Volt si popola di assi appoggiate su (vere) auto, di dislivelli da

oltrepassare e ostacoli che metteranno a dura prova la tenuta di strada dei modellini. Visto che questi espedienti non fanno che aumentare il grado di spettacolarità del gioco, è un peccato che l'attuale sistema di controllo trasformi ogni salto in un capottamento, ogni dislivello in una sbandata e che centrare una rampa sia più difficile che far passare un cammello per la cruna di un ago (biblica citazione). Spiegato il motivo di tanta apprensione verso questo aspetto, passiamo al secondo punto su cui volevamo focalizzare la nostra attenzione: il frame rate. Nel gioco in singolo la frequenza di aggiornamento dello schermo è a un livello più che accettabile e permette di gustarsi ben bene i tratti più veloci e di rifarsi gli occhi sugli splendidi tracciati che ci scorrono davanti; nel multiplayer invece, il gioco si presenta ancora scattoso e già nella sfida a due, che mi ha visto soccombere a un agguerritissimo Alex, si nota una certa mancanza di fluidità. Tra le altre cose lo split screen verticale si è rivelato poco leggibile e frugando per i menu di gioco non ho trovato l'opzione per quello orizzontale che, a mio parere, consentirebbe una migliore visuale. A proposito delle modalità di gioco, non si può che accogliere positivamente lo sforzo fatto dai programmatori per migliorare la già eccezionale



longevità e giocabilità di Micromachines. Ripensiamo brevemente a ciò che il titolo Codemasters offriva; una sfida di gruppo a dir poco coinvolgente, con il gioco a quattro capace di coinvolgere la tribù redazionale in immensi e agguerritissimi tornei. D'altro canto Micromachines giocato in solitaria era l'apoteosi dell'angoscia esistenziale; qualche giro di pista e già si dubitava che fosse lo stesso gioco che ieri ci aveva tenuto in piedi fino alle due a fare casino con gli amici. Inoltre il gioco delle macchine più piccole del mondo presenta una varietà di sfida abbastanza ristretta, limitandosi al minimo indispensabile e niente di più; ed è proprio qui che Re-Volt riesce a stupire. Il titolo Probe promette, oltre a un'esperienza in single player altrettanto divertente e coinvolgente, anche di esplorare nuovi orizzonti del gioco di gruppo, grazie a una nutrita e interessante schiera di possibilità di gioco. Così alle corse a tempo, ai quattro campionati e alla possibilità di fare un po' di pratica sono state affiancate un bel po' di arene per i deathmatch, le tradizionali corse tutti contro tutti e, last but not least, l'editor di tracciati. Sì, avete capito bene, nella cartuccia sarà presente un editor di piste che vi darà la possibilità di creare dei tracciati personalizzati, che potranno essere salvati su Memory Pak ed essere giocati in un secondo

momento. Fa da contorno a tutta questa opulenza un colonna sonora in stile techno/dance molto orecchiabile e che vi troverete a canticchiare già dopo poche partite; anche durante le prove di questa interessante cartuccia, due minuti sono bastati per convincermi ad alzare a palla il volume; i vostri vicini di casa sono avvisati... Concludendo questo Re-Volt si preannuncia come un concentrato di giocabilità e immediatezza ai massimi livelli; gli ingredienti per un titolo di successo ci sono tutti; una grafica di altissima qualità, una colonna sonora ritmata e coinvolgente, il tutto mescolato a una dose di tracciati, modalità di gioco e possibilità di divertimento che non passeranno certo inosservate. La realase date è fissata per la fine dell'estate, ma una più realistica stima vede Re-Volt nei negozi per settembre, più o meno con l'inizio del nuovo anno scolastico; per cui mi sembra chiaro il concetto, durante l'estate cercate di racimolare il maggior numero di pad possibile e convincete i vostri genitori a comprarvi qualche amico di riserva, ne avrete davvero bisogno. Alla prossima.

Matteo Leccardi



Noi di Nintendo Magazine siamo andati a scovare i personaggi responsabili di Re-Volt, alla Probe (in particolare Nick Paynes, project manager del gioco), e abbiamo fatto loro qualche domanda...

1) Sapreste descrivere il gioco in 100 parole?

Re-Volt ricrea la sensazione di velocità e potenza delle corse con le auto radiocomandate, dando la possibilità di competere in luoghi altrimenti inaccessibili. Il comportamento della macchina è stato riprodotto alla perfezione e la fisica è accompagnata da grafica ed effetti sonori eccezionali. Una grande varietà di auto e di percorsi contribuisce a fare di Re-Volt un'esperienza di guida a trecentosessanta gradi.

2) Quali sono i punti forti di Re-Volt?

I punti forti del gioco sono molti...
 - Grafica: siamo molto contenti dell'aspetto del gioco, siamo riusciti a realizzare quasi tutto quello che ci eravamo prefissi.
 - Il comportamento dell'auto: la fisica è estremamente realistica, di sicuro la più realistica tra quelle dei giochi di guida su Nintendo 64. Allo stesso tempo abbiamo cercato di rendere il gioco accessibile a tutti - il divertimento ha sempre avuto un'altissima priorità.
 - Profondità: ce n'è molta in Re-Volt, ci sono un sacco di bonus da trovare e attivare e

molte sfide da superare

3) Qual è stata l'importanza di MicroMachines come fonte di ispirazione?

Nessuna, a dire il vero: entrambi i giochi hanno auto piccole che corrono in scenari normali, ma questo è quanto.

4) Quali sono le maggiori differenze tra i due titoli?

Eh, da dove iniziare? Innanzitutto a livello generale la grafica, la fisica, la struttura e la giocabilità sono anni luce avanti a MicroMachines, almeno secondo me. A mio avviso quel gioco è ancorato alle sue origini a 8 bit.

5) Avete avuto una qualsiasi altra fonte di ispirazione?

A livello visivo Toy Story, così come molti dei giochi di guida degli ultimi anni: Gran Turismo, Ridge Racer e Mario Kart hanno avuto tutti una qualche influenza.

6) Re-Volt comparirà anche su PC e PlayStation - quali sono le maggiori differenze dalla versione N64?

Beh, la versione N64 è l'unica a offrire la modalità di gioco a 4 in split screen, a mio avviso molto frenetica. Inoltre il pad analogico offre un controllo eccellente, che le altre versioni riusciranno difficilmente a eguagliare. A parte questo i tre Re-Volt saranno bene o male la stessa cosa.



7) Abbiamo sentito dire che le auto in Re-Volt sono le trasposizioni di modelli reali – ne avete provato qualcuno?

Le auto di Re-Volt sono tutti modelli 'originali' creati dal nostro team di grafici, ma naturalmente la fisica di gioco l'abbiamo sviluppata osservando modelli reali di auto radiocomandate e giocandoci un sacco.

8) Avete utilizzato qualche tecnica particolare per riprodurre la fisica dei modelli radiocomandati?

Il programmatore che si è occupato della fisica dei modelli ha un dottorato in Fisica, così ha usato un sacco di calcoli molto complicati per ricreare i realistici movimenti su schermo.

9) Avete avuto problemi a utilizzare una cartuccia invece di un CD?

Nessuno, a dire il vero. Re-Volt sta comodamente su una cartuccia da 12 mega.

10) Quanto tempo ci avete messo a creare un titolo come Re-Volt?

18 mesi dall'inizio alla fine – è la tempistica media per la creazione di un gioco, qui da noi.

11) Lo sviluppo del 64DD è stato lungo e laborioso. Cosa ne pensate? Credete che possa risolvere alcuni dei problemi di memoria legati all'uso delle cartucce?

Ovviamente dipende dal gioco. Come ho detto prima Re-Volt non ha avuto problemi con lo spazio su cartuccia, quindi non credo che avrebbe beneficiato particolarmente di una versione su 64DD.

12) Quali sono stati i problemi maggiori nella creazione di Re-Volt?

Il più grosso problema è stato rendere i controlli divertenti, dopo averli fatti il più realistici possibile. Ci abbiamo dovuto lavorare per un bel po', prima di poterci dichiarare soddisfatti.

13) Qual è stata invece la parte più divertente?

Inventarsi delle idee per le piste. La parte che invece ci ha dato più soddisfazione è stato quando abbiamo messo insieme la grafica e la fisica ed è stato possibile gareggiare...

14) Quante persone hanno lavorato a questo gioco?

Più o meno una trentina di persone in totale

15) A parte l'espansione di RAM, il gioco sarà in grado di utilizzare altre periferiche?

Solo il Rumble Pak

16) Quanto auto ci saranno nella versione N64?

Ventotto in tutto.

17) Ci saranno auto o piste segrete?

Inizialmente sarà possibile selezionare solo 8 automobili e 4 piste. A mano a mano che si avanza nel gioco saranno rese disponibili le altre 20 auto e 9 piste. Tutto questo senza menzionare un paio di sorprese nel gioco...

18) Nel gioco c'è un editor di piste. Ci potete dire qualcosa di più? Assomiglia in qualche modo a quello che avete utilizzato voi per creare le piste già esistenti?

Le piste che ci sono nel gioco sono estremamente complesse, più l'editor di piste sappia fare. Immaginate un gigantesco set di pezzi di piste telecomandate: ecco, questo è il miglior esempio che posso fare...

Ok, grazie molte per la collaborazione, a presto...



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

Subi

INTERNET

2 CD - Uscita Unica

- @ **Navigare in Internet gratuitamente?**
- @ **Tariffe telefono dimezzate?**
- @ **Creare un sito in 5 minuti?**
- @ **Navigare in modo 'intelligente'?**
- @ **Configurare il PC e il Mac per Internet?**
- @ **Registrare un dominio a costi USA?**

Un corso ideato per chi non sa cosa sia Internet e per chi già ci naviga.

Prossimamente in edicola

Internet Subito è stato creato con lo scopo di consentire a chiunque di imparare ad entrare nel mondo Internet con meno difficoltà possibile.

Per chi non ha mai configurato un modem, o l'accesso remoto, oppure il browser per la ricezione di e-mail, il tutto può sembrare una vera babilonia. Con questo prodotto invece, se seguite i tutorial sui cd, il tutto dovrebbe essere

davvero un gioco da ragazzi.

Nel primo cd troverete tutto ciò che dovrete sapere per configurare il vostro Mac o PC e tutti i programmi per connettervi al vostro provider, per navigare, per accedere alla posta elettronica e ai newsgroup.

Nel secondo cd invece abbiamo ampliato alcuni concetti e aggiunti altri.

Vi facciamo vedere come settare le preferenze più complesse nei svariati software, vi mostriamo come viene composta una pagina Internet con un editor HTML oppure con il HTML crudo e puro. Vi spieghiamo qualcosa su JavaScript e parliamo dei service provider, delle tariffe telefoniche e quando conviene collegarsi con quale abbonamento telecom.

Ci sono anche dei concetti che sicuramente interesseranno anche i più esperti e con questi vi offriamo una piccola anteprima del seguente corso "Internet in 8 Ore" nel quale vi mostreremo come lavorare professionalmente in Internet sia come webmaster oppure come creatore di pagine web per la propria azienda o per altri scopi personali.

"Internet in 8 Ore" sarà più complesso di "Internet Subito" ma sempre spiegato nell'usuale maniera chiara e semplice, che anche un vero neofita sarà in grado di creare e gestire un'intero sito Internet come un vero esperto.

"Internet in 8 Ore" sarà in edicola verso fine Settembre 1999.



Imparerete a:

- @ Configurare il PC e il Mac per Internet
- @ Configurare il modem e altri settaggi
- @ Accedere al vostro e-mail - risparmiare
- @ Scaricare file con ftp - IRC & ICQ chat
- @ Navigare in Internet gratuitamente
- @ Creare un sito in 5 minuti
- @ Configurare Explorer e Netscape
- @ Tariffe telefono dimezzate
- @ Scaricare immagini e programmi
- @ Qualche accenno all'HTML & JavaScript
- @ TCP/IP - FreePPP- Accesso remoto ecc.
- @ Eudora - Outlook Express
- @ Registrare un dominio a costi USA
- @ Inserire il proprio sito sui motori di ricerche
- @ I migliori motori di ricerca visitati e spiegati
- @ Come accedere a 20.000 newsgroup

to

ectur



Windows e Macintosh

Internet; la più grande libreria multimediale al mondo accessibile con un click di un mouse...e qualche settaggio qua e là.

Seguite i maestri virtuali su questo prodotto ed il mistero di Internet vi sarà finalmente svelato.

Un corso di 2 CD su tutto ciò che dovrete sapere per andare su Internet e lavorarci.



La Xenia Edizioni è lieta di presentare una serie di corsi interattivi autodidattici, facenti parte della collana "Xenia Educational" e indirizzati non solo a chi lavora quotidianamente con i diversi software trattati, ma anche alle aziende, agli studi grafici, alle tipografie e alle agenzie pubblicitarie, per addestrare il proprio personale.

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

Con i nuovi corsi aggiungiamo un nuovo settore a quelli già trattati, (la grafica-multimedia), ovvero quello "dell'ufficio" e dei programmi di gestione dei dati, del database, dei testi, dei sistemi operativi e di Internet. Naturalmente, tutti i nuovi corsi sono utilizzabili sia dagli utenti Windows che dagli utenti Macintosh e a questo proposito, vorremmo sottolineare con enorme soddisfazione, che anche il corso "Windows '98 Subito" sarà consultabile pure dagli utenti Macintosh, che potranno così apprendere il funzionamento di Windows senza dover necessariamente acquistare prima un PC.

Seguiremo lo stesso procedimento per un corso chiamato "Mac OS Subito" che sarà consultabile anche sulla piattaforma Windows.

Quale aspetto rende unici i nostri corsi autodidattici?

- 1 Sono strutturati sotto forma di video-lezioni a pieno schermo, presentate attraverso un'interfaccia interattiva dinamica e facile da consultare che consente di seguire facilmente il processo tecnico-creativo che avviene sullo schermo all'interno del software trattato.
- 2 I maestri "virtuali", ovvero gli istruttori che eseguono le spiegazioni, sono persone altamente qualificate nell'uso del software spiegato e possono inoltre far riferimento alle proprie esperienze pratiche nel campo specifico.

Un maestro virtuale di un corso su Photoshop, ad esempio, non solo è un grafico esperto, ma utilizza il programma da anni, e quindi ciò che spiega non è pura teoria, ma è corredata da

esperienze vere e pertinenti, in grado di evidenziare anche le eventuali problematiche che potrebbero presentarsi e di suggerirne le possibili soluzioni.

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

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

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

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

Questa flessibilità risulta molto più efficace (e costa una frazione) che seguire un corso intensivo di tre giorni su un determinato software e ritrovarsi una settimana dopo a non ricordarsi più nulla.

Potrete tenere i nostri cd sempre a portata di mano sulla vostra scrivania e potrete naturalmente anche prestarli ad altri colleghi e a nuovi collaboratori.

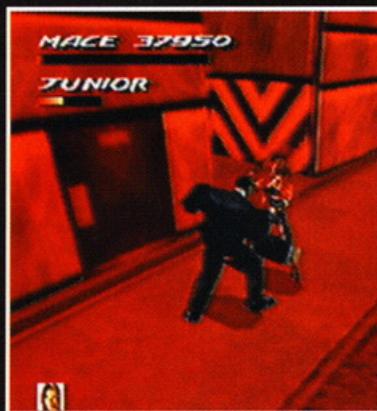
5 Un ultimo elemento da non sottovalutare riguarda l'organizzazione dei corsi, che sono strutturati in modo da soddisfare sia le esigenze di coloro che sono già esperti e che magari desiderano aggiornarsi o apprendere nuove tecniche applicative, sia di chi invece è alle prime armi, che potrà apprendere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

FIGHTING FORCE 64





C'è da sparare ma non è Quake, c'è da picchiarsi a sangue ma non è Fighters Destiny, c'è da raccogliere monete a tutto spiano ma non è Mario... è Fighting Force 64.

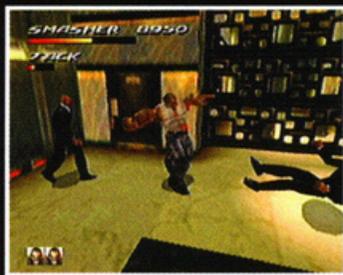


Andare alla ricerca delle radici di Fighting Force 64 vuol dire tornare indietro fino alla nascita del videogioco stesso. Certo, la cartuccia che riposa sulla mia scrivania è il porting di quell'interessante picchiaduro che nel 1998 fece la sua comparsa su Playstation e PC; ma quello che voglio dire è che per trovare l'antenato, il precursore di questo intrigante filone, dobbiamo fare un salto indietro nel tempo fino a quel piccolo gioiellino che fu Double Dragon. Un titolo di grande, immenso successo a cui seguirono un discreto numero di sequel, conversioni per sistemi casalinghi e una mezza tonnellata di altri giochi che, chi meglio chi peggio (invero furono di più questi ultimi), tentarono di scopiazzarne l'intrigante originalità. Il filone si trascinò stancamente per parecchio tempo e, fino quando non fece la sua apparizione Fighting Force, da più parti già se ne decretava la prematura scomparsa. Da Double Dragon in poi di cose ne erano cambiate tante; ora si parlava di poligoni e non più di sprite (che non è una roba da bere), la grafica aveva guadagnato un realismo senza precedenti ed erano state aggiunti 'variazioni sul tema'. Ma lo schema di gioco era sempre e comunque lo stesso, con il tuo bel personaggio da portare in giro a prendersi a mazzate con qualche centinaio di truzzi, potendo contare sull'ausilio di bottiglie, pezzi di legno e quant'altro potesse far male a contatto con la testa di qualcuno. Ed ecco com'è Fighting Force ridotto all'osso: un picchiaduro a 360°, in cui ogni oggetto può diventare un'arma, in cui interagire con l'ambiente è una necessità più che una possibilità e dove molte persone simpatiche hanno deciso di scoprire di che colore è il tuo sangue. Scordatevi combo con sequenze di duecento mosse o fatality da slogamento del polso; qui con tre tasti si fa di tutto, ma soprattutto ci si fa tanto male. Un'impostazione molto lontana da

Fighting Force 64

Sviluppatori:	Crave Entertainment Eidos
Tipo di gioco:	Pestaggio stradale
N° Giocatori:	1-2
Grafica:	8.7
Sonoro:	8.1
Giocabilità:	9
Longevità:	7.8

8.4



tradizionali giochi a incontri, il cui la parola arcade la fa da padrone e torna ad acquistare quel significato di immediatezza e divertimento che troppi titoli hanno offuscato. Come ogni produzione che si rispetti, anche per Fighting Force è stata imbastita la sua bella trama e il suo team di protagonisti belli carichi e ben contenti di menare un po' le mani; per qualche informazione più precisa su questi ultimi vi rimando al box piazzato nei dintorni, nel mentre andiamo a scoprire quale intricata vicenda dia il via ai nostri pestaggi. Il solito scienziato pazzo di turno, tale Dr. Zeng, si sta allegramente preparando alla fine del mondo; mancano pochi minuti alla mezzanotte del 1999 e mentre tutto il mondo è lì con la sua bella bottiglia di aranciata in una mano e una fetta di cotechino con i lenti nell'altra, il nostro sbiellatissimo professore conta i secondi che lo separano dall'Armageddon. Tre, due, uno... e niente, non succede niente, il Dr. Zeng controlla il suo orologio, dà un'occhiata fuori dalla finestra e per un attimo confonde le decine di fuochi d'artificio che brillano in cielo per il segnale della tanto agognata catastrofe. Ma subito si rende conto dello sbaglio e la felicità muta in cieco furore; come è possibile che sia sbagliato? Perché non è cominciata la notte più lunga? E mentre il suo animo è tormentato da queste riflessioni, nella mente del Dr. Zeng prende forma un'idea, splendente quanto pazzesca, diabolica quanto affascinante. Se la catastrofe non è iniziata da sola, allora ci penserà lui a dare il via alla fine del mondo. Ed ecco che entrano in scena i nostri eroi; Mace, Ben, Hawk e Alana, per diversi motivi, si troveranno impegnati nella lotta per fermare il Dr. Zeng nei suoi propositi di devastazione a base di armi batteriologiche e amenità simili. E fino qui direi che fila tutto liscio come l'olio: abbiamo parlato delle origini di questo videogame, abbiamo visto brevemente la storia che fa da sfondo e, come tradizione vuole, adesso dovremmo iniziare a trattare i vari aspetti del gioco. La premessa che però si rende prima necessaria giustifica anche l'andamento altalenante delle valutazioni numeriche: Fighting Force 64 esce a distanza di due anni dalle versioni per gli altri sistemi di gioco e, come leggerete più avanti, questo fattore ha inciso in più di un'occasione sulle nostre valutazioni. Graficamente Fighting Force 64 è riuscito a convincerci in più di un'occasione: abbiamo trovato ottima la caratterizzazione

Quattro personaggi in cerca di botte

Come avete scoperto nel corso delle recensioni, il compito di salvare il nostro povero mondo è affidato a quattro tipi piuttosto tosti e che non si tirano mai indietro quando si tratta di menare le mani. In questo box andiamo a conoscerli un po' più da vicino, cercando di scoprire cosa si nasconde dietro a quegli sguardi truci e combattivi.

Nome: Mace Daniels

Età: 21

Altezza: 171cm

Peso: 57Kg

Quoziente Intellettivo: 200

Mossa speciale: Grab and Flip

Mace, che nome dolce, scivola sulle labbra come un sussurro... e pensare che appartiene a uno degli investigatori duri e tenaci di tutta la città. Già perché la bellissima Mace non passa le sue giornate tra boutique e negozi di abbigliamento, ma nei ghetti più malfamati e nei posti peggiori che una metropoli possa nascondere nel buio delle proprie viscere. Ed è proprio qui che uno Snapper, un suo informatore, la mette a conoscenza dei folli piani di quello schizzato del Dr. Zeng. All'inizio crede si tratti di uno scherzo, ma qualcosa la spinge da approfondire quelle strane voci e cercare di scoprire qualcosa in più su questo sconosciuto scienziato. Sembra proprio che la splendida Mace venga attratta dal pericolo come il ferro da una calamita, eh già, non ci sono più le donne di una volta...



Nome: Hawk Manson

Età: 26

Altezza: 186cm

Peso: 89Kg

Quoziente Intellettivo: 187

Mossa speciale: 360° spin-kick

Prima di incontrare l'esplosiva Mace (e di rimanerne affascinato) Hawk ha avuto un brutto scontro con la realtà e ne è uscito piuttosto malconco. Dovete sapere che Hawk, prima di ridursi a fare il picchiatore a pagamento (di solito al seguito di Mace) aveva deciso di porre fine alle ingiustizie con la sola forza delle sue mani. Oddio, non è che gli mancasse certo la potenza per una simile impresa, il fatto è che gli eroi buoni, belli e perfetti non sembrano appartenere al mondo di Fighting Force e quindi il nostro caro Hawk, si è accorto che fare il vigilante non è certo il modo migliore per realizzare le sue utopie... Tra i quattro è il personaggio più equilibrato, dotato di una discreta velocità e di una buona abilità nel rompere ossa e spaccare teste; di grande efficacia anche la mossa speciale.



Nome: Ben (Smasher)

Nome: Jackson

Età: 29

Altezza: 192cm

Peso: 127Kg

Quoziente Intellettivo: 106

Mossa speciale: Forward Roll

Questo bestione, tutto muscoli e niente cervello, è l'equivalente di un carroarmato senza controllo: travolge qualsiasi cosa gli si pari davanti. A parte questo, Ben può 'vantare' un passato piuttosto torbido a base di guai con la giustizia, qualche gita nella prigione locale e un'insana passione per le armi da fuoco. Nel gioco è il personaggio più lento di tutti, ma questa mancanza di velocità è ampiamente compensata dalla sua capacità

distruttiva; da vedere la sua mossa speciale capace di mettere al tappeto anche i nemici più ostinati

Nome: Alana McKendirk

Età: 17

Altezza: 165cm

Peso: 49Kg

Quoziente Intellettivo: 240

Mossa speciale: Double-Barried Chest Kick

Povera Alana, così giovane e già con un tale fardello sulle spalle. Tutti che la rimproverano per i suoi mediocri risultati scolastici e per i suoi pisolini durante le lezioni, ma se sapessero il motivo di un tale comportamento... Nessuno che si chieda perché Alana trascorra tutte le notti a ballare in qualche discoteca dal volume assordante e cosa l'abbia spinta a dedicarsi con tanta tenacia alle arti marziali. Il fatto è che la piccola McKendrick è la figliastra di quel brasato mentale del Dr. Zeng e di certo una parentela di questo tipo non può certo garantire una giovinezza spensierata, non trovate? Addirittura il Dr. Zeng arriva a tentare di usare Alana come cavia per i suoi abominevoli esperimenti; così quando Mace le propone di unirsi alla banda, voi cosa pensate che abbia risposto?





dei personaggi principali che, con uno stile un po' caricaturale, riesce a restituire visivamente le particolarità di ognuno. Ma è la realizzazione nel complesso che abbiamo trovato mediamente positiva: i livelli sono ben strutturati, la palette cromatica è davvero azzeccata e il sistema di inquadrature si è rivelato di grande efficacia. Piccole cose, come i menu di gioco, si sono rivelate curate e di immediato accesso e la sensazione che ci ha seguito nel corso delle nostre partite è stata quella di avere tra le mani un prodotto curato e rifinito a dovere. Eppure, come vedete, la valutazione numerica sembra contraddire l'entusiasmo appena espresso; qui ritorniamo al discorso sulla data di uscita del gioco. Se fosse uscito in contemporanea con le altre versioni, o al massimo qualche mese o anche un anno dopo, state tranquilli che un mezzo punto in più non glielo avrebbe tolto nessuno. Ma se cercate nelle pagine qui intorno trovate la recensione di un Quake II che ha strabiato il sottoscritto con il suo incredibile impatto visivo; certo, anche Quake II arriva su N64 dopo un bel po' di tempo dalla sua apparizione su PC, ma oggi possiamo giocare a nuove missioni e godere di una quantità industriale di effetti grafici, uno più spettacolare dell'altro. Fighting Force 64 sembra che sia stato finito, abbandonato nel cassetto e tirato fuori dal suo oblio il mese scorso; niente alta risoluzione, buona gestione del light sourcing ma senza sprecarsi troppo e uno sfruttamento delle immense potenzialità del N64 abbastanza modesto. Certo il motore grafico che tiene insieme il tutto gira costante e pulito; ottimo frame rate, niente pop up o bad clipping, ma non c'è dubbio che siamo di fronte a un titolo della prima generazione. A un box qui intorno lascio il compito di mettere a confronto Fighting Force per PSX ed N64 e a esso vi rimando per ulteriori considerazioni sulla resa visiva del gioco. Devo dire che questo FF64 è stato un prodotto abbastanza complesso da analizzare; anche nella valutazione del binomio giocabilità/longevità non sono mancati dubbi e ripensamenti, alla fine fuggiti da un'attenta riflessione. Abbiamo già accennato che per proseguire nel gioco ci dovremo fare largo tra orde di





nemici menando fendenti a destra e a manca, pure abbiamo detto che ogni oggetto a portata di mano (ma sarebbe più giusto dire a portata di pugno) può essere usato come arma: bidoni, bottiglie e gomme sapranno dimostrarsi fonti di grande ispirazione per le vostre carneficine. Ma se il campionario prosegue anche con spranghe, asce e bastoni, è anche vero che non mancherà la possibilità di avere tra le mani qualche tradizionale arma da fuoco; a dir la verità queste ultime scarseggiano come l'acqua nel deserto, comunque tra pistole, fucili a pompa e bazooka qualche



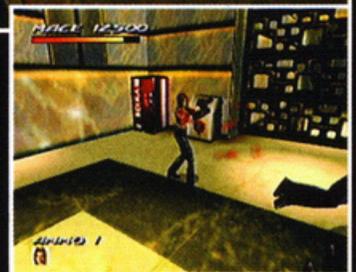
bella soddisfazione ce la si riesce a togliere. Le munizioni sono ancora più scarse delle armi stesse (mai più di due o tre colpi) per cui cercate di prendere bene la mira e, come si diceva nei film western di una volta, non sparate finché non vedete il bianco degli occhi (dei nemici).

Altra raccomandazione da fare è quella di accanirsi contro ogni cosa vi capiti a tiro: Fighting Force 64 ci mostra la sua indole arcade anche nell'abbondante farcitura di bonus e power-up, maggiore di quella di una torta di compleanno. Per cui dateci sotto: scoprirete così che i distributori di coca cola se presi a calci (altro che il tocco di Fonzie) {non toccare il Fonzie, pivevvo. NdAlex} vi possono regalare tante belle lattine (e poi dicono che i videogame non sono istruttivi) utili per rigenerare la vostra energia. Tutto ciò che vi circonda può nascondere monete e gioielli che vi serviranno per ottenere vite aggiuntive o altri bonus, ricordatevi comunque che il vostro motto dovrà essere "Il mondo è lì che ti aspetta: vallo a prendere a calci".



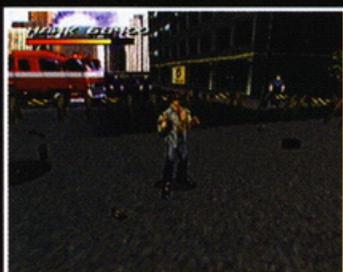
Il sistema di controllo si è rivelato molto efficace e con soli tre tasti si riescono a eseguire sia i movimenti base che le mosse speciali, a tutto vantaggio della giocabilità. A voler dare un po' di numeri, il gioco è organizzato in 25 livelli, 5 boss e la possibilità di gioco in coppia; messo così il tutto fa la sua bella scena, soprattutto se a questo aggiungiamo i numerosi bivi che ci permetteranno di seguire un trama non lineare. Il problema vero e proprio è che il livello di difficoltà è davvero troppo





basso: non mi ritengo certo uno dei migliori giocatori di tutta la redazione, ma due ore e qualche minuto di partita effettiva mi sono bastate per terminare il gioco perdendo soltanto una vita. Ok, ho impostato il livello di difficoltà al minimo e come personaggio avevo selezionato Hawk (il più equilibrato dei quattro), ma finire un gioco alla prima partita non è esattamente il massimo della vita. Ancora si può dire che FF64 è per sua natura un'arcade puro e che il sottoscritto aveva già a suo tempo terminato la versione PSX in un tempo un filino maggiore, ma riuscire a sconfiggere il terzo boss usando solo il tasto per i pugni, non è certo il massimo del divertimento.

Comunque la situazione non è così drammatica: nel gioco in coppia e con una difficoltà medio-alta FF64 si fa giocare con gusto e coinvolgimento. I nemici piovono copiosi, i boss si fanno più impegnativi e un buon lavoro di squadra diventa il requisito fondamentale per poter avere la meglio sui cattivi. I salvataggi delle partite in corso si possono fare solo a fine livello, utilizzando un menu estremamente semplice e intuitivo; oltre a un Memory Pak con qualche pagina di memoria libera, è caldamente consigliato un bel Rumble Pak, per provare sulle proprie mani l'effetto di esplosioni e mazzate varie. Come sottofondo Crave ha tirato fuori delle musiche piuttosto anonime: melodie poco orecchiabili e dallo stile indefinito finiscono presto per venire ignorate. Risultato migliore è invece ottenuto da un discreto campionario di effetti sonori: notevoli le esplosioni, buono il campionario di versi e urla varie, ma alquanto scadente la resa dei colpi di arma da fuoco. Concludendo questo Fighting Force 64 si è





dimostrato un titolo discreto, di buona fattura, ma che non riesce a convincere del tutto; come punti di forza abbiamo un'ottima giocabilità, uno schema di gioco avvincente (soprattutto nel multiplayer) e un buon impatto visivo. D'altra parte la grafica stessa appare datata e la mancanza di un qualsiasi elemento che differenzi questa versione da quella PSX o PC non migliora certo la situazione; mi spiace ma stavolta Crave ed Eidos sono arrivate troppo tardi. Il gioco piacerà sicuramente agli amanti del genere, che ritroveranno intatto il sapore di vecchie glorie del passato come Final Fight; per tutto il resto del mondo si tratta di un acquisto interessante ma da fare con ben chiari in mente pregi e difetti del gioco.

Matteo Leccardi

Fighting Force a confronto

Le discussioni del tipo 'la mia console è più bella della tua' o 'i computer hanno un'anima, le console no' ci sono sempre state (purtroppo) e non è certo mia intenzione gettare benzina sul fuoco; per cui niente colpi bassi alla concorrenza e andiamo a vedere un po' da vicino in cosa differiscono le due versioni per console (PSX e N64) di questo interessante Fighting Force. Anche in questo caso, come nel corso della recensione, terremo conto del tempo che separa le due produzioni; in particolare, la nostra attenzione si concentrerà su quegli aspetti che sono considerati un po' i 'marchi di fabbrica' dei rispettivi sistemi di gioco. Non vi svelo altro, proseguite nella lettura e tutto vi sarà più chiaro.

- **GRAFICA:** il discorso riprende quanto detto durante la recensione: se Fighting Force 64 fosse uscito in contemporanea alle versioni PC e Playstation, il giudizio sarebbe stato entusiasta ma, a due anni di distanza, il N64 ha percorso un cammino di maturazione davvero stupefacente. Di questa seconda giovinezza (o seconda generazione, riferendosi ai giochi) uno dei maggiori esponenti è proprio quel Quake II che trovate nelle pagine qui intorno e che mette in mostra tutto il tempo che pesa sulle spalle del progetto Fighting Force. Ma anche con queste premesse la versione N64 ha un impatto visivo di gran lunga superiore a quella PSX e per un buon numero di ragioni. Su N64 ci si può gustare una gestione delle sorgenti luminose molto più avanzata, insieme a degli 'effetti speciali' di molte lunghezze più spettacolari di quanto visto su PSX. Cito così, in rigoroso ordine sparso: esplosioni più spettacolari, nuovi colori e inediti effetti luminosi associati ai colpi standard e alle mosse speciali e un ritocco davvero ben riuscito alla palette cromatica. La fluidità è buona su entrambi i sistemi, mentre le texture su N64 riescono ad avere un look più convincente.

- **SISTEMA DI CONTROLLO:** Nintendo, Nintendo e ancora Nintendo. Mi spiace ma da questo punto di vista PSX ne esce piuttosto ridimensionata. La versione per la console Sony, infatti, manca del supporto per pad analogici e le quattro frecce direzionali mancano di quella precisione che il controller Nintendo invece riesce a sfoggiare con grande naturalezza. Dopo essermi rifatto gli occhi sulla grafica, la prima cosa che ho notato è stata proprio quanto fosse migliorato il controllo dei personaggi con il pad Nintendo; periferica che, a mio modesto parere, conferma di gioco in gioco la sua ottima ingegnerizzazione ed ergonomia.

- **CD VS. CARTUCCIA:** Ecco un'altra barriera che, a ogni nuova produzione, si avvicina sempre più a essere superata. I due Fighting Force si sono dimostrati identici, quello che trovate su PSX c'è pari pari (e con una grafica decisamente migliore) sulla nostra fedele console. Certo gli intermezzi animati tra una sezione e l'altra possono spaziare in tutti i MB offerti dal supporto usato da PSX, ma vi ripeto che il gioco c'è tutto e questo mi sembra la cosa più importante. Confermo comunque la posizione che vede questi limiti 'spaziali' ormai prossimi al superamento: se già Factor 5 è riuscita a stivare in una cartuccia tutti i brani musicali di Rogue Squadron senza alterarne la qualità, è di pochi giorni fa la conferma che il porting di Resident Evil 2 su N64 avrà i suoi sacrosanti e straordinari filmatoni (volevo ben vedere!). Ultima notazione prima di chiudere; avete provato a confrontare i tempi di caricamento tra le due console? PSX arranca (come sempre) con il suo CD a doppia velocità mentre il Nintendone (come sempre) ti spara al livello successivo nel tempo di un battito di ciglia. Ok, quest'ultima considerazione era un po' lontano dallo spirito di equità che tanto invocavo nelle prime righe - che volete farci, il mio cuore batte a 64 bit (sarà una cosa grave?) e dovevate aspettarvelo. Comunque che voi preferiate il grigio, il nero o il bianco, la cosa che dovete ricordare è che il mondo è bello perché è pieno di colori e che noi possiamo usare tutti quelli che vogliamo per dipingere il ritratto della nostra fantasia.

QUAKE II

L'abbiamo atteso a lungo, ma alla fine è arrivato. E' duro, è cattivo e il suo nome è sinonimo di morte e distruzione. Signore e signori, ecco a voi Quake II.



Quake II

Sviluppatori:	Raster Productions Actavision
Tipo di gioco:	Sparatutto galattico
N° Giocatori:	1-4
Grafica:	9.6
Sonoro:	8.9
Giocabilità:	9.5
Longevità:	9.5

9.5





Effettivamente il cappello di questa recensione ha un tono alquanto teatrale, forse più adatto a un varietà televisivo che alla presentazione di un videogame, ma è innegabile che l'arrivo di Quake II su N64 sia un evento di notevole portata. Parleremo tra breve di ciò che ci aspetta in questa entusiasmante cartuccia, prima però permettetemi di fare un paio di considerazioni. L'uscita del secondo Quake per il Nintendone s'inserisce in una 'congiunzione astrale' molto particolare per il panorama degli sparattutto in soggettiva: su Playstation il genere langue in maniera abbastanza preoccupante e le prime indiscrezioni sulla versione PSX di questo gioco mi lasciano decisamente perplesso. Ormai la console di casa Sony risente in maniera drammatica dei 5 anni che pesano sul suo hardware e questa conversione appare, più che altro, come una sfida contro le sue limitate (se confrontate con i rivali) capacità di calcolo. D'altro canto, sui cugini PC, il settore degli shooter in soggettiva

continua il suo trend positivo, con produzioni che si susseguono a ritmi serratissimi (Quake III è in arrivo); ma non solo. Gli acceleratori grafici per personal computer proseguono inarrestabili la loro corsa verso prestazioni disumane e la potenza di calcolo dei nuovi processori permette di ottenere universi tridimensionali più incredibili e spettacolari che mai. Certo non è questa la sede più appropriata per affrontare un simile discorso, ma queste righe ci servono

per arrivare a una determinata conclusione e tornare, così, all'oggetto di questa recensione. Infatti, se da una parte abbiamo una PSX dal prezzo ormai da saldi di fine stagione ma dalle risorse limitate, dall'altra troviamo dei PC che possono vantare potenze incredibili ma con prezzi nell'ordine di svariati milioni e con cicli vitali che costringono a upgrade dell'hardware ogni sei mesi. In questo bel quadretto or ora tracciato, il N64 sembra quasi essere l'uovo di Colombo, fornendo la stessa potenza di

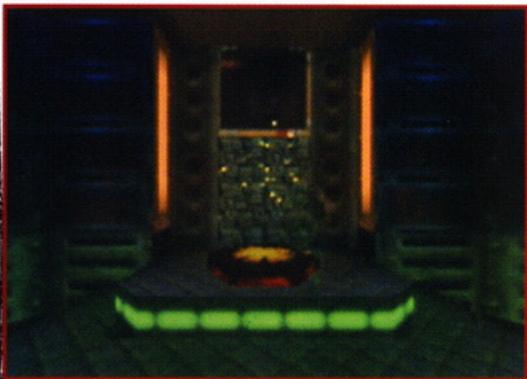
un PC di fascia alta al prezzo di una console; non ci credete? Bene, Quake II è qui proprio per farvi cambiare idea. Come avremo modo di evidenziare in più occasioni, Quake II per N64 non è, al contrario del primo episodio, la pedissequa riproposta della versione PC ma, pur presentando le stesse caratteristiche di base, introduce molte e interessanti novità. Le ambientazioni in cui ci muoveremo, per esempio, sono state ricreate ex novo dai programmatori anche se non mancano le 'citazioni' di alcuni livelli della versione originale. La trama stessa è stata oggetto di questo processo di aggiornamento e, se il

protagonista delle nostre avventure è pur sempre il solito marine spaziale, è anche vero che non ci troveremo più impastati nel bel mezzo di una battaglia, ma in una solitaria missione oltre le linee nemiche. Nel corso dei 19 livelli della modalità single player saremo impegnati in azioni di sabotaggio nelle prigioni, nella manomissione dei sistemi di areazione, nella fuga dalla base orbitante, ecc. In particolare, ogni livello è stato suddiviso in diversi sotto-obiettivi che ci verranno comunicati con il





procedere della missione e che faranno un po' da filo conduttore per l'intera vicenda. Comunque, non pensate che si sia cercato di rendere il gioco più celebrabile, tutt'altro: il comune denominatore di tutti gli obiettivi è sempre quello di portarci in giro per stretti corridoi e claustrofobiche costruzioni, a blastare quanta più roba possibile. Inoltre gli enigmi sono stati semplificati al massimo e non richiedono mai niente di più che non sia il solito 'premi la serie di bottoni' o 'cerca la chiave gialla/blu/rossa'.



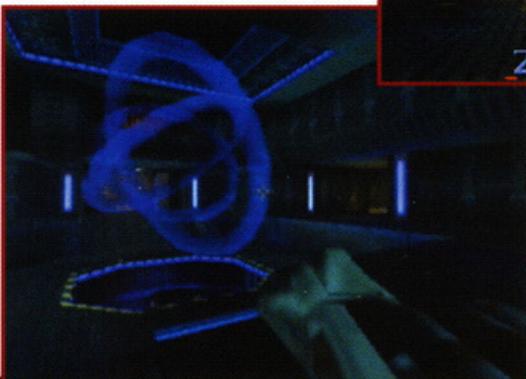
Non mancheranno poi le solite aree segrete (2 o 3 per livello) che ci permetteranno di accedere a qualche gustoso bonus o power-up. Riguardo a questi ultimi vorrei fare una precisazione; su PC i vari Quad Damage, silenziatori, ecc. venivano messi da parte in una specie di 'archivio' e potevano essere utilizzati nel momento che si riteneva più opportuno; su N64, invece, questa possibilità non c'è e i power-up si attivano nel momento stesso in cui vengono presi. Ora questo mi sta bene quando si tratta di armature o roba del genere, ma soprattutto per invisibilità/invulnerabilità avrei preferito poterli gestire a mio piacimento, lasciandoli da parte per i passaggi più ostici o per i vari boss che si incontrano strada facendo. Le armi a nostra disposizione sono rimaste le stesse, così come la schiera di nemici contro cui scaricare il nostro volume di fuoco; per una trattazione più approfondita dell'arsenale di Quake II vi rimando all'apposito box, con la premessa che mi sarebbe piaciuto, visto l'ottimo lavoro svolto nella creazione dei livelli, trovare anche qualche nuova arma studiata appositamente per l'occasione. Segnalandovi che, benché invariati nel design, i vari Strogg, Flyer e compagnia bella sono ricoperti di nuove e ancora più efficaci texture, ci avviamo verso uno degli elementi più importanti di tutto il gioco: la grafica.



Devo dire che i tizi di Raster Productions ci sanno davvero fare e solo per un soffio non riescono a detronizzare quel capolavoro di Turok 2; anzi, a voler ben vedere ci sono un paio di cosette in cui questo strabiliante Quake 2 riesce, come si dice dalle mie parti, a 'dare la biada' al Figlio della Pietra. Prima di tutto il frame rate è assolutamente impeccabile; era parecchio tempo che non trovavo un gioco che riuscisse a unire un impatto grafico tanto spettacolare a una tale fluidità. Mai un'incertezza, mai un rallentamento neanche con un parecchi nemici sullo



schermo o nelle ambientazioni più ricche di geometrie; mi spiace ammetterlo, ma da questo punto di vista il Cacciatore di Dinosauri ne esce decisamente ridimensionato. Ok,





Chi non blasta in compagnia o è un ladro o è una spia...

Vi siete mai chiesti perché gli shooter in soggettiva della prima generazione non avevano opzioni per il multiplayer, mentre le ultime produzioni (e in particolare gli shooter in prima persona) non sembrano poterne fare a meno? Beh, in realtà le motivazioni potrebbero essere molteplici, ma penso che una spinta in particolare arrivi dall'espansione di Internet e dalla sua influenza sul mondo dei videogame per personal computer. Infatti, molti dei titoli che recentemente hanno scalato le classifiche di vendita, hanno fatto la loro fortuna proprio mostrando una grande apertura verso al rete delle reti; addirittura degli sparatutto in soggettiva di imminente rilascio (Quake III, Daikatana, ecc.) sono state fatte circolare versioni dimostrative per gli scontri di gruppo invece che dei classici due o tre livelli giocabili in solitaria. Forse l'influenza verso il mondo delle console è un po' meno diretta, ma è anche vero che la stessa Sega ha incluso all'interno del Dreamcast un modem per eventuali 'servizi on line'. Internet o non internet, la morale della favola è che questo Quake II offre un multiplayer ai massimi livelli, fluido e ricco di opzioni come non mai. Vediamole brevemente; 8 arene in cui si potranno affrontare fino a 4 giocatori contemporaneamente, disponibilità dell'intero arsenale presente nella modalità single player (in Turok 2 nel multiplayer alcuni armi non erano selezionabili), possibilità di personalizzare il proprio avatar (colore, nome, personaggio, ecc.) e 4 differenti modalità di gioco, tra cui:

- **DEATHMATCH:** tutti contro tutti; scontro senza regole e senza squadra in cui l'unico obiettivo è l'annichilamento fisico (e morale) degli altri giocatori.
- **FRAG TEAMS:** due contro due, alti contro bassi, scapoli vs ammogliati, belli contro brutti, fazione Sarlese contro quartiere Tramagione, ecc. Insomma il concetto è quello di creare dei team bilanciati e avere la possibilità di provare qualche tattica da squadra anti-terrorismo.
- **FLAG WARS:** avete presente quando da piccoli giocavate a bandiera? Ecco, proprio quello solo che adesso avete anche un bel lanciarazzi tra la mani e una volta presa la suddetta banderuola, invece che scappare, potete sparare in faccia ai vostri avversari. Un gioco più stimolante, non trovate?
- **DEATH TAG:** una variazione 'a tempo' sul tema della bandiera; è forse la modalità meno interessante delle quattro, ma è comunque una buona scusa per riempire di piombo qualcuno dei vostri amici.

Turok 2 può vantare un gestione delle sorgenti luminose tra le più raffinate che abbia mai visto e con l'alta risoluzione il tutto è una vera gioia per gli occhi, ma è anche vero che la frequenza di aggiornamento dello schermo stenta a mantenersi costante e alla Iguana hanno comunque dovuto affidarsi ai soliti trucchetti per migliorare la situazione. La cosa si fa ancora più evidente nel multiplayer: se in T2 ci si doveva arrendere a un abbassamento della risoluzione, in Quake II, mirabile dictu, la velocità è persino maggiore della modalità in singolo! Parliamo delle opzioni per gli scontri di gruppo nell'apposito box, ma vi assicuro che la fluidità raggiunta da Raster pone di fatto nuovi standard qualitativi e strappa, senza troppo problemi, il trofeo di miglior gioco per deathmatch dalla mani di Turok 2. Ma i pregi di Quake



The best of ...

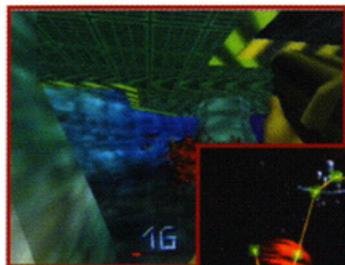
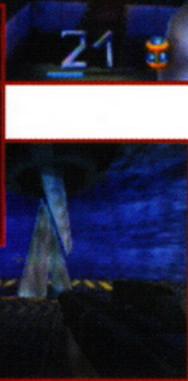
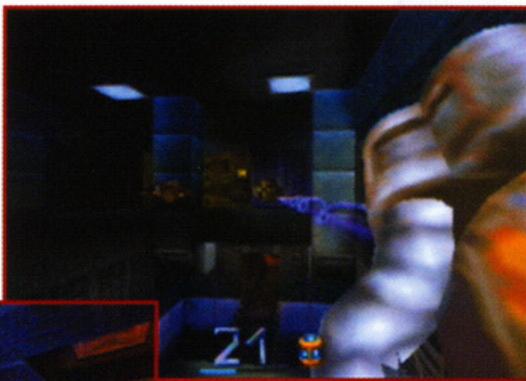
Il N64 si sta dimostrando un sistema di gioco particolarmente interessante per tutti gli appassionati di sparatutto in soggettiva; qui di seguito trovate un sorta di memorandum che sarà utile a chiunque voglia approfondire il discorso 'sterminio e dintorni'.

- **QUAKE II** (NinMag 09, voto 9.5): Anni luce più avanti rispetto al primo capitolo delle serie, che tra l'altro godeva di una palette cromatica decisamente discutibile. Come avete potuto scoprire anche nel corso della recensione, si tratta di un ottimo prodotto, programmato come si deve e da un impatto visivo a dir poco sensazionale. Nel multiplayer è riuscito a superare persino il Sig. Turok 2, mica bruscolini. Comunque da oggi avete un motivo in più per andare fieri della vostra console.
- **TUROK 2** (NinMag 03, voto 9.7): Attualmente il migliore nel suo genere. Il secondo capitolo del Figlio della Pietra può fare sfoggio di una grafica da slogamento della mascella, grazie a un'alta risoluzione che permette di gustarsi livelli di rara bellezza ed effetti luminosi estremamente realistici (come le lingue di fuoco del lanciafiamme). Il tutto accompagnato da un campionario di armi tra le più letali mai apparse in un videogame e un esercito di nemici tanto cattivi quanto ben realizzati.
- **DUKE NUKEM - ZERO HOUR** (NinMag 07, voto 9.2): Per il buon vecchio Duke gli anni sembrano non passare mai. Personalmente non ho mai provato molta simpatia per il Duca, ma è anche vero che questo nuovo videogame è farcito di quella ironia scanzonata e smargiassa che è un po' il suo marchio di fabbrica. Niente da eccepire sulla realizzazione tecnica, curata fino in fondo, ma carente di quelle raffinatezze che i suoi vicini di classifica possono vantare; la forza di questo videogame rimane comunque la varietà dei livelli e uno stile di gioco decisamente poco ortodosso.



Il non si limitano solo a questo: i cieli sono animati in maniera molto realistica, gli effetti di trasparenza sono semplicemente grandiosi e i programmatori ne hanno fatto un doveroso sfoggio (si riesce persino a vedere attraverso l'acqua). Direi che per poter trovare una pietra di paragone dobbiamo uscire dall'universo Nintendo ed entrare in quello dei personal computer per scomodare nientemeno che Unreal. Le esplosioni non sono forse la parte meglio riuscita ma è innegabile che la gestione del light sourcing sia più che buona; per fare un esempio, la scia dei missili non solo fa variare la luminosità dell'ambiente ma viene riflessa anche sulle pareti. Giudizio altrettanto positivo anche per le texture; ben studiate e definite, svolgono con

onore il loro compito anche se forse peccano quanto a varietà. Oggetto di grande attenzione è stata pure la palette cromatica, selezionata in funzione dell'espansione di RAM. Come era immaginabile, infatti, anche Quake II supporta l'espansione di memoria; quello che invece era un po' meno prevedibile è come questa quantità di memoria sia stata utilizzata. In Turok 2, Top Gear Overdrive e Star Wars - Rogue Squadron, solo per citare i titoli più significativi, l'Expansion Pak è sempre stato implementato per poter ottenere una risoluzione maggiore; al contrario in Quake II la memoria aggiuntiva è stata utilizzata per aumentare la profondità del colore. Mi spiego meglio; in modalità standard Quake II visualizza le immagini con una profondità di colore di 16 bit, grazie ai 4MB di memoria in più, la profondità di colore è stata portata a 24 bit, permettendo di ottenere immagini cromaticamente più definite e dare una maggiore sensazione di realismo. Onestamente la differenza non è che si noti molto, anche perché, in un turbine di sangue e pezzi di mostro che volano da tutte le parti, uno non è che si mette a guardare le diverse sfumature di colore, ma tant'è. Comunque l'impatto visivo dei livelli è più che soddisfacente, anche se mi sarei aspettato una maggiore varietà nelle ambientazioni; certo l'obiettivo di rendere il più angoscioso e tormentato possibile il nostro girovagare è stato centrato in pieno, ma la lunga sequenza di stretti cunicoli e di architetture dall'inquietante sviluppo verticale fa sì che alla fine comincino ad assomigliarsi un



po' tutte. Concludo l'analisi della realizzazione tecnica spendendo due parole sull'engine poligonale che tiene insieme questo gustoso giochillo; bad clipping inesistente, pop up ai minimi storici e algoritmi di riduzione davvero

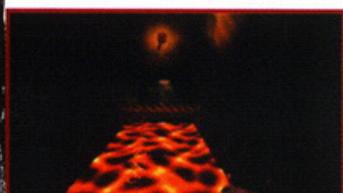
raffinati sono ottimi compagni di una fluidità su cui abbiamo già avuto modo di postulare.

Ancora incontrato il livello di Intelligenza Artificiale raggiunta in T2; in Quake II, infatti, i nemici sono sì belli svegli e vendicativi, ma non certo bastano... feroci come T2, in cui si doveva tenere occhi e orecchie sempre ben aperti per scoprire chi, ma soprattutto da dove, stesse arrivando a prenderti a mazzate.

Passando a cose più 'frivole' mi ha fatto piacere trovare gli sciami di mosche intorno ai cadaveri; questo vi fa capire quanto sia stata difficile la mia infanzia, ma vi assicuro che è un tocco di classe a cui difficilmente avrei rinunciato. Tra le novità, invece, va sicuramente menzionata la possibilità di cambiare il tipo di personaggio, il colore della divisa e il suo nome; notevole anche l'organizzazione delle informazioni su salute, munizioni, ecc. Come impostazione di default, questi valori appaiono sullo schermo solo quando



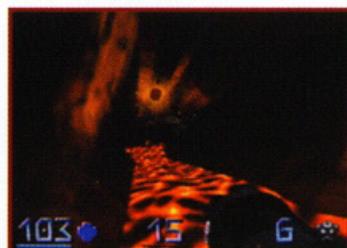
subiscono una variazione (perché si sono raccolte delle munizioni o si viene colpiti) e la visuale di gioco risulta la più ampia possibile. Personalmente non ho gradito molto questa innovazione e, a parte che per fare le foto, ho sempre usato la più tradizionale impostazione, con i suoi bei numeri in primo piano, che ho trovato molto più efficace per tenere sotto controllo lo stato del mio alter ego virtuale. Ormai immancabile il supporto per il Rumble Pak, accessorio che in titoli come questi è caldamente consigliato, mentre è praticamente obbligatorio il possesso una scheda di memoria con qualche pagina libera. A voler essere pignoli ci si potrebbe accontentare delle password che vengono fornite tra un livello e l'altro, ma visto che sono stringhe di caratteri che sembrano generate da un sistema di crittografia militare invece che da un videogioco (del tipo



@#wuydfas!!-jdfh), mi sembra più conveniente sganciare qualche biglietto da dieci al negoziante di fiducia. Già che siamo in tema, comunque, avrei preferito poter effettuare i salvataggi anche durante le partite (come nella versione per Picchio) e non alla sola fine del livello; questo perché alcuni passaggi richiedono per forza un po' di pratica per essere superati e doversi rigiocare da capo l'intero schema ogni volta che si viene 'terminati' non è certo il massimo della vita. A parte questo, il livello di difficoltà è calibrato veramente bene; la classica tripartizione (easy, medium, hard) è ben studiata, ma il livello più semplice è raccomandato solo a chi voglia prendere confidenza con il gioco. Infatti, la vera sfida la si può gustare al livello intermedio, il più bilanciato dei tre, lasciando il gradino più alto ai quei maratoneti del pad che non riescono a resistere al fascino di dover affrontare, armati praticamente di niente, orde di nemici. Il sistema di controllo è pari-pari quello di Turok e per il momento è il migliore che abbia mai provato in un titolo di questo genere. Devo ammettere che nel dare una valutazione numerica alla sezione 'canzonette e dintorni' mi sono trovato un po' spiazzato; gli effetti sonori in fin dei conti sono gli stessi del suo

illustre predecessore ma è anche vero che gli sviluppatori hanno cercato in tutti i modi di rendere al meglio la tridimensionalità dei suoni. Stesso discorso per la colonna sonora che a ben vedere non c'è; cioè c'è ma non c'è, cioè c'è ma solo ogni tanto... no volevo dire che... Ok, mi sono incartato, aspettate che ci riprovo. Allora in Quake II non esiste una colonna sonora vera e propria, ma ad alcuni eventi è associata la riproduzione di determinate serie di suoni (di solito angoscianti lamenti); per il resto si è immersi in un silenzio denso e drammatico rotto solo dal fuoco delle nostre armi. In definitiva questo Quake II ci è piaciuto davvero molto; graficamente ci troviamo di fronte a un prodotto estremamente curato e ben realizzato, dotato di una sezione per il gioco contro avversari umani tra le migliori sulla piattaforma Nintendo. Manca il traguardo di scalzare Turok 2 quale migliore sparattutto in soggettiva per poco, pochissimo; si tratta quindi di un appuntamento imprevedibile per tutti gli appassionati del genere e un buon modo per affrontare questo interessante filone per la prima volta. Alla prossima e buon massacro a tutti!

Matteo Leccardi



A cosa vuoi sparare oggi?

Poteva mancare il tradizionale box sulle armi? Certo che no. Anche perché vi confesso che l'inventario di tutti gli strumenti di distruzione è una delle parti più intriganti nella recensione di giochi di questo tipo. Sproloqui del sottoscritto a parte, dando un'occhiata alla lista delle armi si possono notare subito due cose: la prima è che l'artiglieria della versione PC c'è tutta ma che, purtroppo, è appena la metà (11 contro 23) dell'immenso volume di fuoco di Turok 2. Questo non pregiudica certo la nostra capacità distruttiva ma, come ho già detto, penso sarebbe stato bello trovare qualche arma in più studiata apposta per l'occasione.



• **BLASTER GUN:** la classica pistola di base. Buona solo per i nemici più deboli, non è certo la scelta ideale per fare piazza pulita di tutta la feccia che incontreremo; l'unico lato positivo è che le munizioni sono infinite e quindi torna utile quando dobbiamo colpire dei bersagli lontani o far esplodere qualcosa. Giudizio critico: molto rumore per nulla.

• **SHOTGUN:** un'altra conferma. La potenza comincia a crescere, ma per dominare il mondo e poter andare in giro a fare i ganassa è un po' pochino, quindi passiamo oltre.



• **SUPER SHOTGUN:** oh, finalmente si comincia a ragionare! Un bel fucilazzo a doppia canna di grande impatto. Ha una ripetizione più lenta di quella del fucile standard ma la cosa è compensata dal buon numero di danni che è in grado di infliggere soprattutto dalla distanza. Giudizio critico: il metodo migliore per tirare giù tutto ciò che vi volazza sulla capa.

• **MACHINE GUN:** a me 'sta mitraglietta non è mai piaciuta. Ok, il suo lavoro lo fa come si deve, ma il fatto di dover calibrare la mira in maniera diversa dalle altre armi a causa del rinculo, non me l'ha mai fatta piacere più di tanto. Comunque è sempre meglio di un calcio sui denti.



• **CHAIN GUN:** uno dei miei 'pezzi' preferiti. Con una discendenza diretta con quella apparsa nell'ormai mitico Doom II, la Chain Gun è sicuramente una delle armi più gustose a nostra disposizione. Discreta precisione, volume di fuoco immane e una indiscutibile potenza le permettono di 'inchiodare' sotto i suoi colpi chiunque abbia la sfortuna di trovarci di fronte. Notevole anche nei deathmatch, ha come unico inconveniente quello di consumare quantità mostruose di munizioni.

• **GRENADE LAUNCHER:** non è facile gestire con efficacia il lancia granate; la traiettoria dei proiettili deve essere calcolata con un minimo di cura e l'uso in ambienti ristretti è consigliato quanto correre a occhi bendati in un campo minato. A parte questo, comunque, sa farsi apprezzare come interessante accessorio per qualche bella imboscata tra amici.



• **HYPER BLASTER:** quanto di meglio Quake II ha da offrire. Una pioggia di proiettili di energia la cui potenza è garantita da un'altissima ripetizione dei colpi. Ottima contro qualunque tipo di nemico è in grado di sbriciolare decine di Strogg con un'unica sventagliata. Giudizio critico: io difendere patrone ti monto!

• **ROCKET LAUNCHER:** forse un po' eccessivo nelle sue, ehm., manifestazioni, sa farsi apprezzare per la sua potenza e la capacità distruttiva. Assolutamente sconsigliato per gli scontri ravvicinati, pena un viaggio di sola andata per il paradiso dei marine spaziali. Giudizio critico: Attila mi fa un baffo.



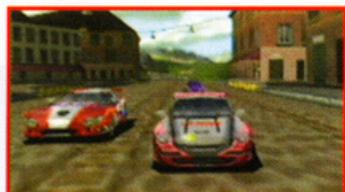
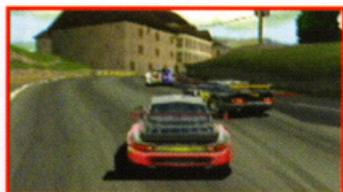
• **RAIL GUN:** questo bel pezzo di artiglieria è quanto di più vicino a un bazooka. Spara delle 'bordate' di energia di una potenza immane, ma con una frequenza che le rende efficaci solo quando ci si concentra su un unico bersaglio. Davvero notevole l'effetto visivo dei colpi, costituito da una scia blu a spirale, che tra l'altro ci dà la possibilità di ammirare gli splendidi effetti di gestione della luminosità in real time.

• **BFG10K:** antenato del BFG9K di Doom II questa nuova versione è devastazione allo stato puro. C'è poco da dire, basta premere il grilletto e un'ondata di energia investirà chiunque si trovi nel suo raggio d'azione. Il paragone con il Nuke di Turok 2 ci fa preferire quest'ultima quanto a spettacolarità e la prima per il minor tempo necessario per ricaricarsi.



World Driver

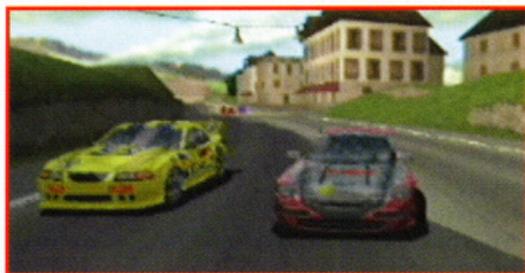
Championship





Vedere un bambino grassoccio che gioca a Gran Turismo vi fa diventare gialli d'invidia? Vi rodete il fegato al solo pensiero che per Nintendo 64 non esiste un vero gioco di guida? State perdendo colpi con l'altro sesso? Da oggi non avrete più problemi perché i geniali programmatori della Midway hanno pensato a voi...

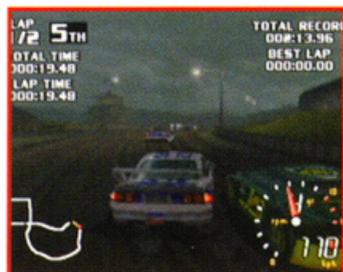
World Driver Championship	
Sviluppatori:	Midway Boss
Tipo di gioco:	Corse spettacolari
N° Giocatori:	1-2
Grafica:	9.3
Sonoro:	9.0
Giocabilità:	9.2
Longevità:	9.4
9.4	

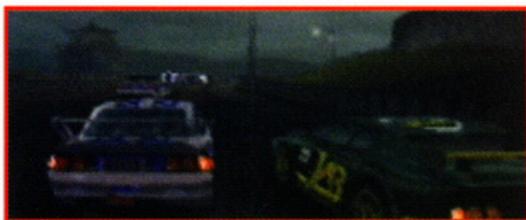
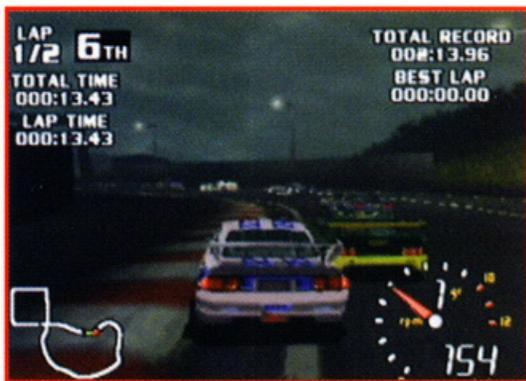


Stravolgendo quella che è la naturale stesura di una recensione (tanto il voto l'avrete già letto e avete capito che questo titolo è una scelta quasi obbligata per gli appassionati di corse virtuali), butto giù direttamente il giudizio finale, giusto per esprimere tutto l'entusiasmo e l'ottima impressione generati da una settimana di gioco intensivo. World Driver Championship è un titolo eccezionale, un gioco di guida ricco di pregi (sia a livello di programmazione che di impostazione) ed è dotato di notevole spessore. In altre parole è il miglior gioco di corse attualmente disponibile per Nintendo 64. Detto questo possiamo riprendere fiato e iniziare nella maniera più ortodossa, partendo da quello che è l'inevitabile confronto con il gioco di guida ritenuto a ragione il titolo di riferimento per qualsiasi piattaforma: Gran Turismo. Il paragone, in realtà, non è proprio azzeccato, dato che i due giochi si assomigliano solo a una prima occhiata e si rivelano profondamente diversi approfondendo l'analisi. Il capolavoro dei Polyphony, pur avendo una veste grafica più pixellosa e in alcuni casi ormai datata, è dotato di uno spessore maggiore, soprattutto per la presenza della fase di elaborazione dell'auto. Gran Turismo è basato sull'accumulo di denaro e sulla progressiva messa a punto delle vetture (o sul loro acquisto), è dotato di un modello fisico estremamente realistico ed è al tempo stesso divertente e gratificante. World Driver Championship adotta un altro approccio e privilegia l'evoluzione di una storia e la trattativa attorno al mercato piloti. Per migliorare le prestazioni dell'auto non la dovrete taroccare, ma dovrete essere talmente bravi da avere offerte e ingaggi migliori. Per questa ragione non si parla di "garage", ma di "carriera".

IL CAMPIONATO PIU' BELLO DEL MONDO

Le modalità di gioco sono molteplici e spaziano dalla corsa arcade al time trial, dalla sezione di allenamento al multiplayer, fino ad arrivare al vero cuore del programma: il campionato. Spiegare le prime modalità credo sia superfluo (vabbé, dai, qualcosa la dico: nell'arcade scegliete un'auto tra quelle disponibili, una pista e sfidate sette avversari computerizzati; nel time trial lottate contro il cronometro e una ghost car che registra il tempo veloce). Contenti? Prima di passare alla descrizione del campionato





e della carriera, però, spendo un paio di righe per approfondire il discorso a proposito della partita a due. Il multiplayer avviene tramite split screen orizzontale ed è possibile scegliere di correre solamente in due o di far partecipare anche un paio di auto manovrate dal computer. Da un punto di vista tecnico lo split screen è realizzato davvero bene, con perdita di dettaglio minima, eccellente fluidità e velocità. La visibilità è solo parzialmente compromessa. Complimenti davvero alla Boss Software per aver creato una modalità multigiocatore coinvolgente e divertente. Comunque, World Driver Championship è incentrato sullo sviluppo della carriera automobilistica di un pilota che, da perfetto sconosciuto, decide di scalare la vetta dell'automobilismo mondiale fino a conquistare l'alloro della categoria GT1. Per questa ragione, non appena iniziata una partita, vi vengono sottoposte alcune offerte da parte di un paio di team. Ovviamente all'inizio vi cercheranno solamente le squadre più scarse, ma se sarete bravi e vi metterete in evidenza, probabilmente anche i team manager più importanti si accorgeranno di voi. Lo scopo del gioco è proprio quello: guidare bene e vincere le gare per avere ingaggi migliori e per ottenere la possibilità di mettere il sedere sulle migliori monoposto di categoria. Scelta la squadra si inizia a fare un po' di pratica (a proposito è possibile provare le varie auto prima di firmare un contratto) sul circuito di prova e si viene presto posti di fronte alla possibilità di partecipare a un paio di eventi. Il sistema di gara è basato su due categorie GT1, l'élite, la crema, il gotha e GT2, il purgatorio in cui passerete gran parte del tempo. Le gare sono dei trofei (in totale dieci nella sola categoria GT2), caratterizzati ciascuno da un diverso numero di tracciati e un diverso

numero di giri. Del tutto personale è il compenso (in termini di punti) elargito per i vari piazzamenti. Accumulare punti è importantissimo, dato che sono l'unico mezzo per scalare la graduatoria del mondiale piloti. Inizialmente occuperete la trentesima posizione e vi verrà mostrato un traguardo in termini di punti, raggiunto il quale passerete al ventinovesimo posto e così via. Disputare delle buone qualificazioni è altrettanto importante, dato che anche la pole position paga preziosissimi punti. Se sarete tanto bravi da vincere un trofeo sbloccherete altre competizioni e probabilmente il vostro team manager vi metterà a disposizione delle evoluzioni della vettura o vi promuoverà in una categoria superiore. Se dimostrerete il vostro valore riceverete offerte anche da altri team e prima o poi dovrete prendere seriamente in considerazione la possibilità di trasferirvi sotto un'altra ala protettrice. La scelta di cambiare squadra non è semplicissima, dato che si finisce con l'affezionarsi ai propri colori e al lavoro svolto dai meccanici. Il rapporto con il team manager, infatti, non si limita alla fase dell'ingaggio, ma continua di tanto in tanto con consigli, incoraggiamenti e complimenti per l'operato. Se decidete di andare via, il vostro capo farà di tutto per farvi

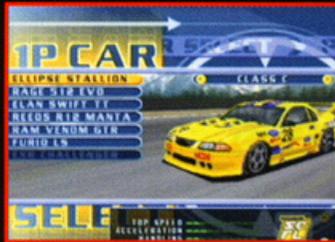
cambiare idea, promettendovi una vettura migliore, piangendo in nome dell'amicizia e offrendovi persino la moglie (ehm...). I sentimenti, però, non fanno vincere le gare e anche se a malincuore prima o poi dovrete passare alle scuderie avversarie.

Le auto disponibili sono una trentina abbondante. Ogni scuderia (nella categoria GT2 sono sette) ha a disposizione un modello base e alcune evoluzioni. Generalmente si arriva a un massimo di tre evoluzioni, oltre a qualche prototipo segreto davvero entusiasmante. Le vetture sono caratterizzate da quattro parametri: velocità massima, accelerazione, tenuta di strada e peso. Questi valori sono importantissimi perché rispecchiano in maniera abbastanza fedele il comportamento dell'auto in pista. Visto che la guida è decisamente spettacolare e ricca di



AAA PILOTA ESPERTO CERCASI. ASTENERSI PERDITEMPO.

Una veloce carrellata sulle scuderie e sul parco macchine a disposizione nella categoria GT2.



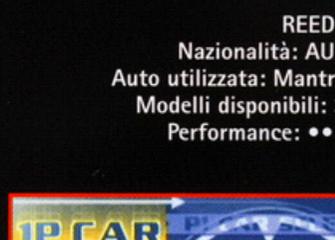
SPEEDCRAFT
Nazionalità: USA
Auto utilizzata: Stallion
Modelli disponibili: 3
Performance: ●●●



KOHR RACING
Nazionalità: MEX
Auto utilizzata: Rage
Modelli disponibili: 3
Performance: ●●●●



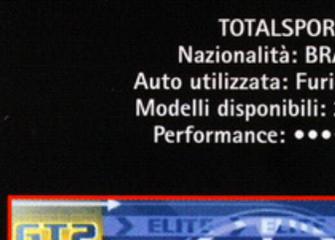
VIEWPOINT
Nazionalità: ITA
Auto utilizzata: Elan
Modelli disponibili: 3
Performance: ●●●●



REEDS
Nazionalità: AUS
Auto utilizzata: Mantra
Modelli disponibili: 3
Performance: ●●●



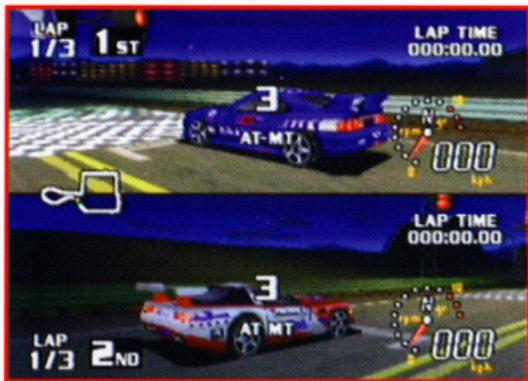
EUROSPEC
Nazionalità: FRA
Auto utilizzata: Venom
Modelli disponibili: 2
Performance: ●●●●



TOTALSPORT
Nazionalità: BRA
Auto utilizzata: Furio
Modelli disponibili: 2
Performance: ●●●●



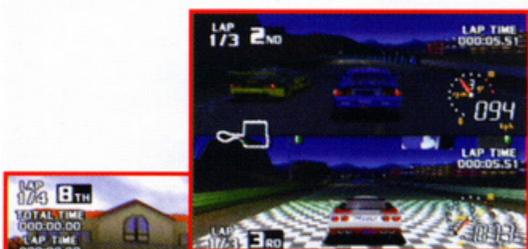
ELITE
Nazionalità: ING
Auto utilizzata: EKR Challenger
Modelli disponibili: 1
Performance: ●●●●●



sbandate sulle quattro ruote e correzioni repentine, il peso della vettura è un fattore fondamentale. Un'auto velocissima ma pigra è da scartare a favore di una macchina un po' meno performante, ma molto più agile e reattiva. In ogni caso lo stile personale sarà quello che determinerà la scelta.

SENZA ESCLUSIONE DI COLPI

Selezionato un evento tra le competizioni accessibili, vi troverete di fronte ad alcune possibilità: osservare la pista in un filmato, gettarvi nella sessione di qualificazione o effettuare alcuni giri di prova. Sembra scontato e saggio propendere per quest'ultima opportunità. I tracciati non sono moltissimi (in tutto sono dieci), ma sono disegnati molto bene in modo da tenere il giocatore sempre in apprensione. Non ricordo, infatti, una pista in cui corra tranquillo, senza curarmi troppo di quello che succede o con la certezza di stravincere. Le curve, i tornanti, le "S" e le chicane, infatti, sono sempre un problema e se non affrontate nel migliore dei modi possono portare a incidenti o a errori decisivi. Da ciò deriva una tensione incredibile e una guida che va imparata e pennellata metro dopo metro. La gratificazione può essere altissima, ma anche l'incavalatura e la frustrazione sono sempre dietro l'angolo. Gli urti e gli incidenti non danneggiano la vettura e non ne compromettono il comportamento (magari in World Driver Championship 2), ma hanno il fastidioso difetto di far rallentare l'auto o di innescare paurose piroette e testacoda che non sono certo il massimo della vita. World Driver Championship non è né un arcade né una simulazione, ma un coraggioso tentativo di riprodurre un comportamento semi realistico nella dinamica delle vetture. Ciò conferisce sia credibilità che divertimento e coinvolgimento. Le auto non si possono cappottare, ma è possibile sollevare due ruote da terra o veder la propria monoposto saltellare sui cordoli o sul terreno sconnesso. È importantissimo dosare il gas e controsterzare. Le traiettorie sono fondamentali (ed è questa la ragione per cui le piste vanno conosciute seriamente, prima di poter essere affrontate in maniera dignitosa) e spesso la differenza la riescono a fare solo le "linee ideali". Il computer, o meglio "l'intelligenza artificiale" è sviluppata, ma non eccezionale, nel senso che le auto avversarie hanno qualche difficoltà nell'impostare le curva in sbandata controllata e tendono spesso a decelerare un pelino più del necessario. Ciò offre al giocatore un'incredibile opportunità per primeggiare, dato che tirare una staccata o impostare una curva al limite consente di avere più velocità degli altri. In generale i piloti sono molto veloci e sono cattivissimi. Non vi risparmieranno sportellate, toccatine tattiche sugli angoli posteriori dell'auto, tamponate e quant'altro sia presente nel manuale del teppista da strada. Non vi lasciate coinvolgere nella bagarre, dato che i primi a volare sarete sempre voi.



Ma torniamo alla gara. In pista ci saranno otto concorrenti, schierati in base al tempo di qualificazione. Le qualifiche durano solo un giro (peccato) con partenza da fermo (di nuovo peccato). Essere concentrati e non commettere errori diventa quindi fondamentale se si vuole partire avanti nello schieramento. Se vi piazzate ultimi, comunque, non disperate, dato che con una guida grintosa è possibile rimontare anche parecchio. I circuiti disponibili sono una decina e di ciascuno sono presenti tre versioni (A, B e C), oltre alla REVERSE e alla MIRROR. Ciò significa trenta diverse piste, più trenta specchiate, più trenta inverse. Non male, no? Le ambientazioni sono particolarmente varie e molto ben realizzate sia dal punto di vista grafico che per quanto concerne le superfici e gli oggetti presenti a bordo pista. Per una descrizione dettagliata di ciascun ambiente vi rimando al box apposito, sottolineando la diversa trazione della vettura sulle diverse superfici. In linea di massima si corre su asfalto, ma possono capitare tratti sconnessi (strada di pietre, sporcizia, terra) o si possono poggiare le ruote sull'erba a bordo circuito. In questi casi si avverte una perdita di aderenza che, se non affrontata correttamente, provoca sbandamenti e testacoda.





PISTAAA... ANZI PISTEEE...

LES GETS

Uno dei tracciati più difficili, data l'ambientazione alpina, la neve e la presenza di improvvisi banchi di nebbia. La visibilità non è delle migliori e la scivolosità del manto stradale ne fanno un circuito estremamente impegnativo. E' consigliabile un'auto molto maneggevole con buona tenuta.

HAWAII

Un tracciato mediamente impegnativo, con lunghi rettilinei e curvoni all'interno di tunnel. L'ambientazione è al tramonto e ciò può provocare inconvenienti per effetto del riflesso del sole basso. La strada è in alcuni tratti stretta e ondulata. Prudenza e buona capacità di frenata sono gli elementi fondamentali.

LAS VEGAS

Una fedele riproduzione della cittadina del Nevada, con tanto di celebri casinò lungo la "strip". Il tracciato è abbastanza impegnativo a causa di un paio di curve a novanta gradi davvero terribili. La gara, inoltre, si svolge di notte e la visibilità non è certo delle migliori. Alcuni tratti di asfalto sono sporchi per i lavori in corso.

NEW ZEALAND

Uno dei circuiti più belli e più impegnativi, con tratti molto veloci e curve con staccate al limite. La visibilità è ottimale e il fondo stradale quasi ovunque buono. Attenzione all'erba e al terriccio a bordo pista.

LISBON

Circuito sulla carta non difficilissimo, ma in realtà insidioso come pochi. La strada è stretta e con molte piccole curve (terribili quelle all'interno della città). E' l'alba e la visibilità non è eccezionale (occhio ai riflessi del sole). I contatti sono continui e le traiettorie ideali sono difficili da seguire. Il fondo stradale è mediamente buono, anche se il pavé non è eccezionale.

ROME

Una pista molto veloce, con alcune staccate e un paio di chicane davvero impegnative. Vedere il Colosseo sullo sfondo è un'emozione grande per un redattore-corridore romano. A parte ciò, il circuito è molto tecnico e gratificante (forse l'unico in cui se si guida bene si ha la certezza di vincere).

SYDNEY

LA pista australiana è di media intensità e presenta tratti veloci misti a curve e controcurve davvero insidiose. Attenzione anche al manto stradale, non sempre in condizioni di grande aderenza.

ZURICH

Abbastanza impegnativa è la pista svizzera, con superficie stradale scivolosa e variabile e un numero di curve particolarmente alto. La visibilità è buona.

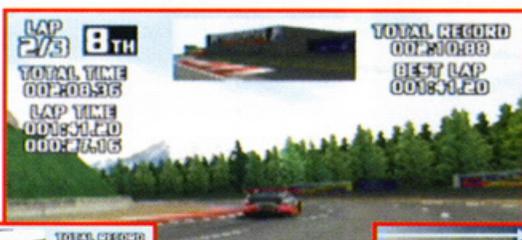
KYOTO

Kyoto di notte fa molto cyberpunk, ma non c'è tempo per distrarsi, dato che il circuito è impegnativo, specie nella fase finale in cui si alternano tre curve a novanta gradi.

L'asfalto non è sempre eccellente e un paio di deviazioni per lavori sono poste in maniera davvero criminale.

BLACK FOREST

Immersa nella tedesca Foresta Nera, questa pista è veloce e molto ben levigata. L'unica cosa da segnalare sono due tornanti terribili che costringono a una forte staccata. Di fianco banchi di terriccio da evitare assolutamente.



A SCUOLA DI GUIDA VELOCE CON IL DUSPOLO

Come avrete già intuito, World Driver Championship è un gioco che vi consente di entrare con estrema semplicità nell'abitacolo di un bolide da cinquecento cavalli. Guidare non è difficile e già dalle prime partite potrete divertirvi molto. Vincere una gara, però è diverso dal semplice parteciparvi e per arrivare primi sul traguardo dovrete seguire un'attenta strategia e adottare una guida particolarmente tecnica. Per questa ragione eccovi un paio di consigli utili da parte di un vecchietto che di chilometri ne ha percorsi decisamente tanti.

LA PARTENZA

Imbroccare una buona partenza è difficilissimo. Fortunatamente non si tratta di un fattore determinante. In ogni caso occorre fare un po' di pratica per capire bene il momento di accelerare a fondo (più o meno a cavallo dell'ultimo secondo del conto alla rovescia). Non eccedete con i giri mentre il semaforo è ancora rosso, perché al verde vi ritrovereste con il motore spompato.

IN CURVA

La sterzata è la fase più delicata del gioco, dato che la macchina tende a sbandare con una certa velocità. Le curve vanno generalmente anticipate, impostando la traiettoria e chiudendo il muso verso l'interno. Se state affrontando un tornantino è opportuno far andare via l'auto sulle quattro ruote e controsterzare. La sbandata controllata vale anche per i curvoni veloci, anche se in questi casi occorre slittare il meno possibile per non perdere velocità. Se utilizzate un cambio automatico è opportuno effettuare una leggera frenatina, in modo che avvenga una scalata. Affrontare le curve più strette a marce medio basse consente, infatti, una migliore aderenza e trazione.

I SORPASSI

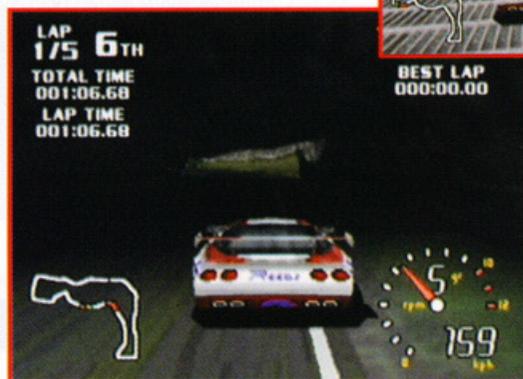
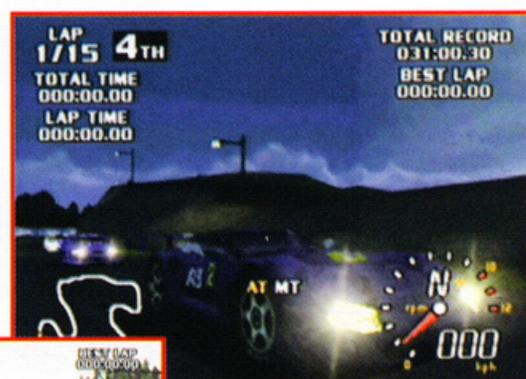
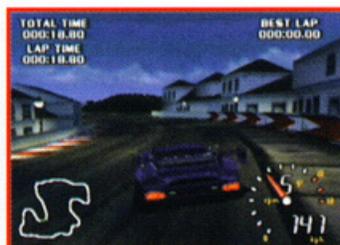
Sfruttare le scie non ha senso, per cui i sorpassi vanno effettuati sfruttando l'uscita o l'ingresso in curva. Nel primo caso tutto è frutto della traiettoria e dell'impostazione della svolta. Uscire più veloci significa aver condotto meglio la curva e garantisce lo spunto per andarsene via da soli. In staccata la cosa è più delicata, dato che si corre il rischio di intraversare la vettura. Gli avversari sono meno bravi nel frenare per cui è facile affiancarli anche da parecchi metri dietro. Una volta di lato può essere utile sfruttare l'appoggio della loro auto. In ogni caso state pronti alla loro reazione e alla collisione.

IN FRENATA

Utilizzare il freno sempre con prudenza e a piccoli tocchi. Anche le frenate più lunghe e impegnative non debbono avvenire con un'unica pressione del tasto B.

DICE IL SAGGIO

In generale vale il principio secondo il quale è meglio non andare a cercare grane. Se occupate una posizione non ottimale, non vi buttate a testa bassa all'inseguimento degli avversari cercando di infilarli subito (specie se sono ancora compattati in gruppo). Si tratta, infatti, di manovre pericolose che potrebbero portare a incidenti con conseguenze drammatiche. È più prudente studiare le traiettorie e cercare di capire dove è possibile passare. Tenete conto che gli avversari sono più lenti di voi in staccata e che non sono capaci da percorrere le "S". Tuttavia non sempre si ha tempo a disposizione e potrebbe succedere di trovarsi in condizione di dover fare tutto e subito. In questi casi tenete a mente il vostro vantaggio in termini di frenata e conquistate una traiettoria interna. Le altre vetture dovranno essere utilizzate come dei respingenti da sfruttare per rimanere in pista. Se state sbandando verso l'esterno, trovare un'auto e toccarla con la fiancata vi può salvare da un'ingloriosa fine, come pure di auto può essere una tamponata al momento giusto (del resto gli altri piloti vi ripagano con la stessa moneta). Se finite dritti contro un muro, non cercate di ripartire sterzando completamente, ma innestate la retromarcia ed effettuate una veloce manovra.





A SCUOLA O A LEZIONI PRIVATE?

Non esiste una sezione di scuola di pilotaggio (per quella c'è il mio box, non vi preoccupate) e l'unica palestra per il giocatore è quella della strada. La curva di apprendimento è abbastanza lunga, dato che padroneggiare le auto disponibili all'inizio del gioco è cosa semplice, ma portarle al trionfo è ben altra sfida. Andando avanti nel gioco, inoltre, si ha a che fare con mezzi più veloci e più leggeri, dalle prestazioni eccezionali e generalmente più nervosi e difficili da controllare. Per questa ragione World Driver Championship è un gioco dalle grandi potenzialità, un titolo in grado di coinvolgere e appassionare il giocatore per un sacco di tempo. Diventare un asso con una determinata vettura non è semplicissimo e vi assicuro che richiede un feeling con il mezzo davvero eccezionale. Questa è un'altra delle ragioni per cui

saltare da una scuderia all'altra è controproducente, dato che non si fa in tempo a familiarizzare con una vettura che subito ci si trova a bordo di un'altra. Le macchine sono diverse e richiedono davvero stili differenti di guida. Spesso è consigliabile rimanere in una categoria inferiore e continuare a partecipare a eventi minori solo per fare esperienza e preparare il grande salto (tra l'altro vincendo si accumulano dei crediti utilizzabili per ripetere delle gare particolarmente brutte). Inizialmente la sensazione di velocità non è eccezionale (specialmente se utilizzate la visuale esterna) e ciò è essenzialmente dovuto alla scarsità delle vetture iniziali (proprio come in Gran

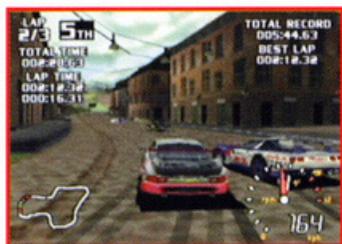
Turismo). A proposito di visuali, vi segnalo che sono in totale tre (un po' pochine): una esterna e due interne, con o senza specchio retrovisore.

Capitolo a parte merita il discorso cambio. E' più semplice e immediato utilizzare il cambio automatico, ma per ottenere il meglio dovrete imparare a gestire direttamente i rapporti, dato che il computer è un po' restio nella scalata (fondamentale invece per mantenere l'aderenza e i giri alti in curva). In ogni caso una volta scesi in pista sarà festa grossa e vi sbalordirete di fronte alle sbandate controllate, all'ingresso grintoso in curva e alle scorrettezze, perpetrate ai danni degli avversari, che effettuerete senza grossi problemi. Bellissimo.

L'EPILOGO

Midway, coadiuvata da Boss Software, ha fatto davvero un buon lavoro sia in termini di programmazione che di game design. Ne consegue un gioco appagante e intrigante, divertente e duraturo. Il rischio maggiore va ricercato nella complessità e nella difficoltà di alcune situazioni che potrebbero scoraggiare o diventare frustranti per i giocatori meno smaltiziati. Gli avversari, come già sottolineato, sono dei veri birichini e non si tirano mai indietro quando si tratta di battersi. Un comportamento simile può facilmente danneggiare il giocatore e compromettere una gara o un'intera competizione. Per evitare il peggio occorre tirare fuori le unghie e osservare tutta una serie di astuzie e accortezze. Da un punto di vista tecnico il gioco è davvero superbo. La grafica è bellissima, la fluidità eccezionale. E' possibile utilizzare una risoluzione normale (320x240) che ricorrere all'alta senza bisogno di espansioni di memoria. In questa circostanza lo schermo si riduce, assumendo l'aspetto del 16:9. Il livello di dettaglio è alto e solo raramente si notano rallentamenti (tipo quando le otto vetture sono tutte o quasi contemporaneamente in un tornante) o fenomeni di clipping. L'orizzonte è spesso visibile e solo in un paio di piste si ricorre al classico fogging strategico. In questi casi, però, l'effetto di dissolvenza è realizzato davvero bene e si finisce per apprezzarlo invece che denigrarlo. Eccezionale il lens flare, che in alcuni casi è così realistico da accecare il giocatore. Ottimi i modelli delle auto, sprovvisti di licenza, ma facilmente riconducibili a quelli reali. Il numero di poligoni utilizzati è buono, come altrettanto onesti sono i falsi riflessi sulle carrozzerie. Il sonoro è molto buono, con musiche azzeccate e orecchiabili (solo in alcuni casi sono un po' cortine e tendono a ripetersi troppo) ed effetti decisamente grintosi. Il ruggito del motore varia da vettura a vettura, mentre urti e sgommate sono abbastanza classici. I fondali sono animati. Per quanto concerne giocabilità e longevità credo che abbiate dedotto da queste otto paginette quello che ne penso. La conclusione non può che essere una: correte a comprarlo...

Stefano "Duspolo" Lisi



ZERO • ZONE

Eccoci al consueto appuntamento mensile con una rubrica che, a quanto sembra, sta riscuotendo i vostri favori. Innanzitutto volevo ringraziare tutte le persone che hanno risposto al questionario e che hanno dimostrato di gradire la rubrica, ma un sentito ringraziamento va anche a quelle persone che non l'apprezzano. In fin dei conti non si può essere sempre d'accordo su tutto, non trovate? Lasciando perdere per un attimo queste considerazioni vi ricordo l'indirizzo al quale mandare le vostre richieste:

XENIA EDIZIONI
Nintendo Magazine
"Toso il redattore Goloso"
CASELLA POSTALE 853
20101 Milano

Buone vacanze e... non andate nei pericoli!
{E non scrivete in italiano come fa Toso... NdAlex}.
Davide "ToSo" Tosini

NFL QUARTERBACK CLUB '99

Cheat mode: Inserite uno dei seguenti codici nel Cheat menu. Dovreste sentire un suono strano che confermerà l'esatto inserimento del codice.

Effetto

Gicatori sottili sottili
Giocatori Grassocci
Un mondo di puffi...
... O di piedoni
Sempre Fumble
Mani cosparse di Attack
Moneta gigante durante il sorteggio
Palla grande
Più infortuni
Otto turni (invece dei soliti quattro)
Electric football mode
Rugby mode
Racquetball mode
Slow-motion
Turbo mode
Calci sempre perfetti
Palla a mo' di Flubber
Campo scivoloso
Piloni nel campo
Giocatori che pensano di essere in un flipper
Giocatori "on Fire"
Extra Team
Comincia la partita con 12

Codice

TTHPCK
MRSHMLLW
SHRTGYS
REALBIGFEET
BTTRFNGRS
STCKYBLL
BGMNY
BCHBLL
HSPTL
DBLDWNS
XTRVLTG
RBY
RCOTBLL
FRSTGMP
TRBMN
PWRKCKR
FLBRR
SLPNLSD
PWRPYLNS
PNBLL
HSNFR
XTRTMS
BLOWOUT

STAR WARS: EPISODE 1 RACER

Invincibilità: Selezionate il Tournament Mode e posizionatevi su uno slot non utilizzato nella schermata dove va inserito il nome. Tenendo premuto Z inserite RRJABBA utilizzando L per selezionare ogni lettera. Selezionate ora "End" e premete L seguito da A per inserire il vostro nome. Cominciate una gara in un torneo qualsiasi quindi mettetevi in pausa e premete Sinistra, Basso, Destra, Alto per abilitare l'invincibilità nel menu dei cheat.

Mirror mode: Selezionate il Tournament Mode e posizionatevi su uno slot non utilizzato nella schermata dove va inserito il nome. Tenendo premuto Z inserite RRTHEBEAST utilizzando L per selezionare ogni lettera. Selezionate ora "End" e premete L seguito da A per inserire il vostro nome. Cominciate una gara in un torneo qualsiasi quindi mettetevi in pausa e premete Sinistra, Basso, Destra, Alto per abilitare il mirror mode nel menu dei cheat.

Debug menu: Selezionate il Tournament Mode e posizionatevi su uno slot non utilizzato nella schermata dove va inserito il nome. Tenendo premuto Z inserite RRDEBUG utilizzando L per selezionare ogni lettera. Selezionate ora "End" e premete L seguito da A per inserire il vostro nome. Cominciate una gara in un torneo qualsiasi quindi mettetevi in pausa e premete Sinistra, Basso, Destra, Alto per abilitare il debug mode nel menu dei cheat.

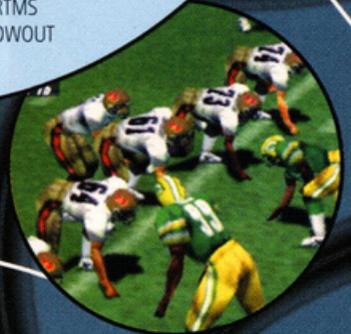
Personaggi nascosti: Vincete la gara indicata per sbloccare il pilota corrispondente:

Pilota

Aldar Beedo
Ark Bumpy Roose
Ben Quadinaros
Boles Roor
Bozzie Baranta
Bullseye Navior
Clegg Holdfast
Fud Sang
Mars Guo
Mawhonic
Neva Kee
Ratts Tyerell
Sebulba
Slide Paramita
Teemto Pagalies
Toy Dampner
Wan Sandage

Pista / Circuito

Beedo's Wild Ride/Amateur
Bumpy's Breakers/Semi-pro
Inferno/Invitational
Zugga Challenge/Semi-pro
Abyss/Invitational
Sunken City/Semi-pro
Aquilaris Classic/Amateur
Vengeance/Amateur
Spice Mine Run/Amateur
Andobi Mountain Run/Galactic
Baroo Coast/Semi-pro
Howler Gorge/Semi-pro
Boonta Classic/Galactic
AP Centrum/Invitational
Mon Gazza Speedway/Amateur
Executioner/Galactic
Scrapper's Run/Semi-pro





EXTREME G2

Modo MAO

Inserite FLICK come nome per abilitare la guida MAO (leggasi: ubriaco fradicio)

Nuova specialità olimpica: il salto del livello

Inserite RA50 come nome e cominciate una gara quindi uscite. Una volta giunti nella schermata dei piazzamenti selezionate "Go, Go" e sarete spediti al livello successivo.

Mirror Mode

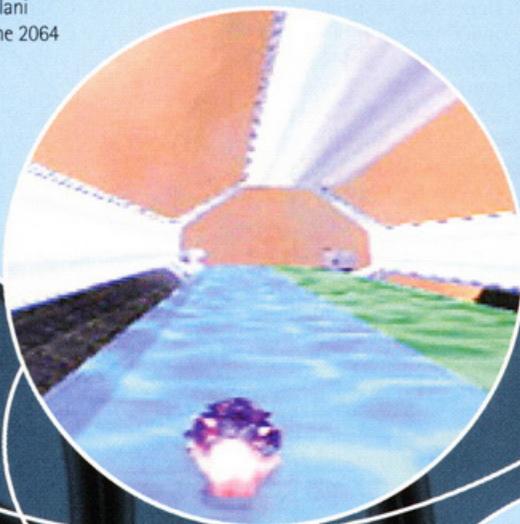
Per avere tutte le Superbike e per sbloccare il mirror mode inserite HS3B9BQ9DGPL come password.

Spectre Bike e Duel Mode:

per abilitare questo cheat inserite la password HSFDCCV611FV.

Evvai con gli aeroplani

Inserite come nome 2064



A BUG'S LIFE

Selezione del livello:

Portatevi, dallo schermo principale, nell'Ant Hill.

A questo punto, tenendo premuto C-Alto + C-Basso + C-sinistra + C-destra + Z, premete R. Comparirà una freccia nella parte inferiore dello schermo che confermerà il corretto inserimento del codice.



NBA LIVE 99

Squadre segrete

Portatevi nella schermata "Create a Custom Team" (vi si accede dal menu Roster), quindi inserite uno dei seguenti nomi per giocare con le due squadre segrete. Ecco i due nomi:

Ea Europals

Hitmen Coders



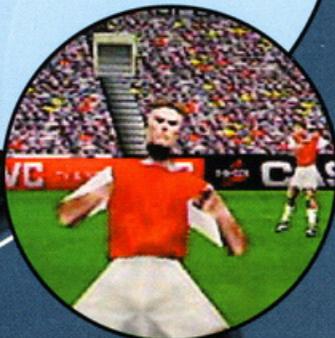
FIFA SOCCER '99

Atlanta Attack team:

Vincete la Coppa dei campioni giocando con il Brasile a livello di difficoltà Professionista.

La vera storia di Ronaldo:

Il vero nome di Ronaldo (penso ci siano stati problemi di licenze) è Calcio e milita nella compagine milanese...



V-RALLY 99 EDITION

Bariamo tutti insieme:

Premete L + R, C-sinistra, C-destra, L + R nella schermata dove lampeggia la scritta "Press Start". Premete Start e, tenendo premuto Z, continuate a premere L nel Mode screen fino a quando non comparirà la scritta Cheat Mode. Avrete così abilitato nuove macchine e altre modalità di gioco.

**WWF
WAR ZONE
GAME BOY**
INCONTRO

Kane vs. Steve Austin
 Kane vs. Goldust
 Kane vs. Owen Hart
 Kane vs. Owen Hart nel feud
 Kane vs. Bulldog
 Kane vs. Rocky Miavia
 Kane vs. Rocky Miavia nel feud
 Kane vs. Shawn Michaels all'ultimo sangue
 Kane vs. Mankind
 Kane vs. Ahmed Johnson
 Kane vs. Ahmed J. nel feud
 Kane vs. Undertaker per il titolo IC
 Kane vs. Undertaker nel feud
 Kane vs. Shamrock
 Kane vs. Farooq nella gabbia per il titolo
 Mankind vs. Ahmed Johnson
 Mankind vs. The Rock
 Mankind vs. Shawn Michaels
 Mankind vs. Shawn M. nel feud
 Mankind vs. Kane
 Mankind vs. Shamrock
 Mankind vs. Farooq
 Mankind vs. Farooq nel feud
 Mankind vs. H H H
 Mankind vs. Stone Cold
 Mankind vs. Stone Cold nel feud
 Mankind vs. Owen Hart per il titolo IC
 Mankind vs. Owen Hart nel feud
 Mankind vs. Goldust
 Mankind vs. Bulldog
 nella gabbia per il titolo
 Stone Cold vs. Goldust
 Stone Cold vs. Goldust nel feud
 Stone Cold vs. Bulldog
 Stone Cold vs. Owen Hart
 Stone Cold vs. Mankind
 Stone Cold vs. Undertaker

PASSWORD

JHRFGGK
 HJSCCKG
 JKTCJJH
 CBLKCCD
 MBLKCMD
 DHCKBBF
 CJDHFFB
 DKFHDDC
 MJDHFBB
 RLQPRRS
 SRRPQQT
 JRRPQGT
 RSSMTQ
 HSSMTQK
 STTMSSR
 DHRFNCG
 CJSCMKK
 DKTCLJJ
 HBLKTCC
 RBLKTMC
 JHCKSSB
 HJDHRFF
 JKFHQDD
 SKFHQND
 MLQPFRR
 NRRPDQQ
 DRRPDGQ
 MSSMCTT
 CSSMCKT
 NTTMBSS
 JGTCDBGK
 HKQFCKG
 RKQFCTG
 JJRFBJH
 CCNHKCD
 DGFHJBF

Stone Cold vs. Undertaker

nel feud

Stone Cold vs. Ahmed J.

Stone Cold vs. The Rock

Stone Cold vs. The Rock

nel feud

Stone Cold vs. Shawn M.

Stone Cold vs. Shamrock

per il titolo IC

Stone Cold vs. Shamrock nel feud

Stone Cold vs. Farooq

Stone Cold vs. Kane nella gabbia per il titolo

Undertaker vs. Kane

Undertaker vs. H H H

Undertaker vs. H H H nel feud

Undertaker vs. Stone Cold

Undertaker vs. Owen Hart

Undertaker vs. Goldust

Undertaker vs. The Rock

Undertaker vs. The Rock nel feud

Undertaker vs. Mankind

Undertaker vs. Mankind nel feud

Undertaker vs. Ahmed J.

Undertaker vs. Bulldog per il titolo IC

Undertaker vs. Bulldog nel feud

Undertaker vs. Shawn Michaels nella gabbia per il titolo

HHH vs. Bulldog

HHH vs. Bulldog nel feud

HHH vs. Mankind

HHH vs. Undertaker

HHH vs. The Rock

HHH vs. Shawn Michaels

HHH vs. Shawn Michaels nel feud

HHH vs. Shamrock

HHH vs. Kane

HHH vs. Kane nel feud

HHH vs. The Rock

HHH vs. Farooq per il titolo IC

HHH vs. Stone Cold

HHH vs. Owen Hart nella gabbia per il titolo

NSQPLTS

CKBKHFB
MKBKHPB
DJCKGDCRMSMPRS
HMSHPHSSQTMMNQ
RTQPMTO

HJQPMKQ

SSRPLSR

DRSCBGH

CSRFFKJ

DTQFDJK

NQFDSK

HLPFHCB

JRDHGBC

HSCCKFD

JTBKJDF

STBKJNF

MBTMMRQ

CBTMMHQ

NHSMLQR

MJRPPTS

NKQPNST

DGSCDHG

CKRFCKJ

MKRFCSK

DJQFBKJ

HCPHKBC

JGDHJCB

HKCKHDF

RKCKHNF

JJBKGFN

MMTMPQR

CMTMPGR

NQSMNRQ

CTRPMJT

**HOME ALONE 2:
LOST IN NY -GAME BOY-**

Livello finale: Premete Su, Giù, Destra, Sinistra, Select nella schermata principale per cominciare direttamente dall'ultimo livello con una quantità spropositata di tutti gli oggetti.


**THE LOST WORLD:
JURASSIC PARK -GAME BOY**

Eccovi le password per tutti i livelli:

Level	Password
2	KQTV
3	NPLX
4	BGMD
5	HRTY
6	JFCD
7	MRBM
8	XGNT



L'ultima
risorsa per non
precipitare
senza speranza
fra troppi
giochi
sconosciuti



PlayStation nation

Ogni mese in edicola da Xenia edizioni



Quest 64

SECONDA PARTE

A CURA DI DAVIDE PESSACH

CULL HAZARD

Troverete diversi forzieri lungo il sentiero, oltre a nemici piuttosto forti. Il nostro consiglio è di aumentare per bene sia gli HP che gli MP prima di entrare in questa locazione. I Blood Jell sono decisamente pericolosi, almeno quanto un drago. Quando arriverete in fondo incontrerete un ponte di tralci verdi seguito da diversi forzieri; la porta alla fine vi garantirà l'accesso alla pacifica cittadina di Normoon.

NORMOON (foto 1)

Questa è una città piuttosto tranquilla, non c'è molta attività in giro. Come sempre, parlate con tutti i cittadini e recuperate le Wing e del pane nella taverna. Shannon vi starà aspettando nella taverna, come al solito. Nei due mulini troverete alcuni tesori. Sul lato destro del villaggio troverete un'aiuola di fiori gialli, attraversate le buche e recuperate le due gemme. Quando vi sentirete pronti, salite la collina in fondo ed entrate dalla porta per accedere alla Winward Forest (foto 2).

WINWARD FOREST

Continuate a combattere fino a quando non avrete accumulato un bel gruzzolo di HP, MP e oggetti utili (dovreste averne diversi). Proseguite lungo il sentiero fino ad arrivare a una villetta (foto 3), entrate. Troverete una gemma nella prima stanza, attraversate la porta ed entrate nella stanza successiva. In questa seconda sala scoprirete un forziere contenente del pane (foto 4). Fuori, invece, potrete recuperare un'altra gemma vicino all'albero e una pozione curativa in un forziere dietro la casa. Proseguite lungo il sentiero combattendo, se necessario. Dopo poco arriverete da Zelse.





BOSS: ZELSE

Zelse è un tizio vestito di blu con i capelli color argento (foto 5) (non fatevi ingannare dal colore, non è affatto vecchio). Le sue modalità d'attacco sono tre: innanzitutto vi lancerà grossi diamanti bianchi decisamente poco dannosi (solo due HP a colpo). Il primo consiglio che vi diamo è: non attaccate mai da vicino, se lo faceste, Zelse sfodererebbe la sua seconda modalità d'attacco, un raggio verde capace di succhiarvi fino a 20 HP! La terza modalità è costituita da un raggio blu che spunterà fuori dal terreno e si tratta dell'attacco più facilmente evitabile.

Ecco il modo corretto di affrontare questo boss. Iniziate subito bersagliando il nemico con le palle di fuoco quindi, appena potete, passate al vostro fido bastone. Cercate, inoltre, di scappare per evitare i suoi attacchi; nel caso la vostra energia si avvicini a 50 HP, rifocillatevi. Proseguite l'attacco fino a quando non lo avrete sconfitto; in caso di vittoria otterrete il preziosissimo Wind Jade!



WINWARD FOREST

Proseguite e parlate con le persone nella casa (foto 6), vi ringrazieranno. A questo punto potrete raggiungere

Larapool a piedi (aumentando la vostra esperienza tramite i combattimenti che dovrete affrontare) o utilizzando le ali.



LARAPOL

Se avete utilizzato le ali per raggiungere Larapool, recuperatele di nuovo dal negozio. Recatevi alla locanda e parlate un'altra volta con la strega al piano superiore (foto 7), vi racconterà di una ragazza onnisciente e vi consiglierà di raggiungere il seminterrato. Fate come dice, attraversate il sentiero ed entrate dalla porta. Eccola di nuovo (foto 8)! Parlatele e vi consiglierà di recarvi alla Blue Cave; recuperate

anche l'amuleto d'argento che si trova nel forziere. Tornate indietro, vi accorgete che il livello dell'acqua è sceso (foto 9), scendete anche voi e seguite il sentiero, recuperate la gemma e fate lo stesso con l'altra, posizionata vicino all'altra porta. Entrate (foto 10).



Speciale Oggetti

Come in tutti gli RPG, in Quest 64 troverete una miriade di oggetti diversi, ognuno di essi ha una funzione specifica e una strategia specifica per massimizzare gli effetti. Ecco una lista completa.

- Ali misteriose:** queste ali vi teletrasporteranno nella città in cui le avete ottenute. Non potrete farne uso mentre vi trovate nella giungla o nelle caverne.
- Pane:** recuperate 50 HP
- Pane al miele:** recuperate 100 HP
- Goccia di rugiada:** recuperate 10 MP
- Bambola:** potrete utilizzarla per fuggire da una battaglia
- Campanella:** immobilizza un nemico
- Flauto muto:** immobilizza un nemico
- Pozione del drago:** recuperate tutti i vostri MP
- Pozione dell'eroe:** recuperate 40 MP
- Amuleto d'argento:** aumenta la vostra capacità di difesa di una volta e mezza
- Foglia di menta:** recuperate 20 MP
- Stivale del gigante:** potrete muovere il doppio dei passi normali in battaglia
- Pozione curativa:** recuperate 150 HP

**BLUE CAVE**

Girate a destra e seguite le frecce (foto 11), affrontate i nemici che potete sconfiggere, per gli altri fuggite. Quando arriverete alla fine troverete un forziere, apritelo (foto 12). Tornate indietro fino a trovare alcune frecce e una caverna, entrate. Seguite le frecce, attraversate il ponte (foto 13); alla fine arriverete a una stanza contenente diverse diramazioni. Prendete il sentiero a destra (foto 14) e continuate a piegare a destra a ogni incrocio; i nemici che incontrerete saranno



piuttosto semplici da sconfiggere. Alla fine arriverete a uno spiazzo con una casa (foto 15); sulla sinistra troverete una gemma. Entrate, parlate con i personaggi che incontrerete e salvate il gioco. Una volta ottenute le informazioni, entrate nella stanza contigua; saltate sulla piattaforma e verrete teletrasportati a bordo di un'imbarcazione viola.

**BOAT**

Parlate con il capitano (foto 16). Entrate nella cabina e scendete le scale. Raggiungete il vecchio e parlategli; attraversate la porta successiva, recuperate la gemma e il contenuto del forziere. A questo punto, parlate con il ragazzo (foto 17), tornate sul ponte e scendete dalla scala.

**ISLE OF SKYE**

Recuperate subito la gemma. Quando salirete sull'erba verrete probabilmente attaccati, quindi preparatevi. Raggiungete la casa e girateci intorno, recuperate la gemma che troverete (foto 18); un'altra gemma la potrete recuperare vicino ai cancelli. Parlate con l'uomo e con la donna somigliante a una prostituta nella casetta; apprenderete del furto del Water Jewel e dell'uso malefico che il ladro sta per farne. Non preoccupatevi della porta, è sigillata. Tornate indietro e proseguite sul sentiero più usurato; recuperate la gemma che troverete. A questo punto, passate in mezzo alle colonne (foto 19), verrete teletrasportati in una caverna decisamente strana. Seguite il sentiero fino ad arrivare a incontrare una ragazza vestita tipo-



Link, in verità, si chiama Nepty.

BOSS: Nepty (foto 20)

Come per tutti gli altri boss, vi suggeriamo di tenervi a debita distanza bersagliandola con le palle di fuoco, un'arma sempre molto efficace. Uno degli attacchi più pericolosi di Nepty è costituito dal lancio di alcune bolle che vi succhieranno 10 HP ciascuna, fate attenzione e schivatelo. L'attacco più potente di questo boss, comunque, è costituito dalla creazione di una bolla gigante che esploderà subito dopo essere stata materializzata; fortunatamente, Nepty può utilizzare questa modalità d'attacco solo quando vi sarete avvicinati, ecco perché dovete stare lontani! Un amuleto d'argento sarebbe decisamente utile in questa situazione.

Ecco la procedura più conveniente da utilizzare per eliminare questo boss: lanciate palle di fuoco fino a quando non potrete attaccarla con il vostro bastone, appena potete, fatelo! Nepty risponderà con il temibile attacco esplosivo, se potete, schivatelo. Proseguite con questa procedura fino a quando la vostra salute non sarà scesa intorno ai 50HP. A questo punto, iniziate a utilizzare l'incantesimo di cura (livello 2) fino a recuperare totalmente la vostra energia (per ogni 20 punti che Nepty vi toglierà, voi ne aggiungerete 30). Fatto questo, ricominciate ad attaccare con le palle di fuoco fino a sconfiggere il temibile boss; complimenti, avete recuperato anche il Water Jewel!

Tornate alla casetta e parlate con le varie persone, quindi attraversate la porta. Recuperate la gemma e salite sulla piattaforma, si tratta di un teletrasporto. Arriverete nei pressi di Eponas Cottage, nella Blue Cave.

BLUE CAVE (foto 21)

Parlate con la donna, vi darà alcune informazioni interessanti; salvate la vostra posizione. Uscite e posizionatevi fra le colonne, verrete teletrasportati a Larapool, un'altra volta.

LARAPPOOL

Uscite dal villaggio e dirigetevi alla barca che vi ha portato qui.

BOAT

Parlate con il capitano (foto 22), entrate e, subito dopo, uscite.

EAST LIMELIN

Salvate la vostra posizione alla locanda e partite. Apritevi la strada combattendo fino a Limelin; tenete gli occhi aperti nel viaggio, ci sono diverse gemme sparse qui



Secrets e Consigli

- Premendo il pulsante B, Brian corre un po' più velocemente.
- Ogni volta che venite colpiti migliorate le vostre capacità di difesa
- Ogni volta che attaccate tramite un incantesimo otterrete esperienza sotto forma di un MP
- Spesso, nelle locande incontrerete delle donne che vi regaleranno gocce di rugiada o foglie di menta
- In uno degli edifici di Normoon un uomo ricostituirà la vostra riserva di pane al miele
- Se vi siete incastrati in una zona e trovate che i nemici che affrontate sono molto più potenti di voi non avete altra scelta che spendere un po' di tempo a guadagnare esperienza. Cercate una locanda vicina e girateci intorno cercando dei nemici con cui combattere; non preoccupatevi se venite colpiti spesso o venite uccisi, guadagnerete punti in difesa.
- Ed ecco un consiglio decisamente utile, una combo! Ogni volta che potete farlo, avvicinatevi a un nemico, fate apparire l'icona del bastone e lanciate un incantesimo d'attacco; se avrete successo, ai danni dell'incantesimo si aggiungeranno i danni causati dal vostro bastone.



intorno.

LIMELIN (foto 23)

Parlate con tutti i personaggi che incontrerete nel villaggio, ci metterete un po' di tempo: si tratta del villaggio più grande che avete incontrato fino a oggi. Inoltre, quasi ogni edificio ha un secondo piano. Recuperate le ali al negozio e verrete a conoscenza della storia di Fargo. Questo tizio era un killer che, in passato, ha ucciso diverse persone; alla fine fu catturato ma ora è riuscito a fuggire e si è rifugiato nelle miniere. Questa città è anche la più ricca di tesori, vi troverete diversi forzieri e una gemma nell'erba. A questo punto, entrate nel castello (foto 24).



LIMELIN CASTLE

Prima del castello vero e proprio, in una specie di labirinto, troverete una gemma. Una volta entrati nel vero castello, cercate sotto la scalinata, troverete due gemme. Parlate con tutte le persone che incontrerete nel castello, incluso il re (foto 25). Fatto questo, tornate nel salone principale ed entrate nella stanza del tesoro, vi troverete diversi forzieri. Tornate nel villaggio.



LIMELIN

Piegate a sinistra e raggiungete il retro della torre in fondo al tunnel, vi troverete una gemma. Entrate nella torre, troverete un'altra gemma in cima alle scale. Soddisfatti? Uscite dal villaggio e dirigetevi alle mine.

EAST LIMELIN

Procedete dritto, quindi piegate a sinistra, questa zona è ottima per allenarvi, è frequentata da nemici piuttosto vecchi. Seguite il sentiero e prendete le biforcazioni con le frecce (foto 26). Entrate nella casa e recuperate le due gemme; guardatevi in giro, una bella casetta no? A questo punto, uscite ed entrate nel Baragoon Tunnel (foto 27).



BARAGOON

Quando sarete entrati nella caverna, recuperate il contenuto dei forzieri e la gemma. Seguite il sentiero, incontrerete dei nemici decisamente semplici da sconfiggere. Proseguite fino allo spiazzo all'aperto e recuperate le gemme e il contenuto del forziere (foto 28). Procedete lungo il sentiero, salite su tutti i ponti che incontrerete. Girate a sinistra e recuperate la gemma. Proseguite nella direzione opposta e seguite il sentiero; quando giungerete in una grossa sala, prendete le gemme e preparatevi ad affrontare un altro boss.



Tutte le Locazioni delle Gemme

- Holy Plain: 13
- Melrode Monastery - 1
- Melrode City - 1
- Holy Plain - 2
- Fortune Teller's House - 1
- Dondoran City - 1
- Dondoran Castle - 2
- Connor Fortress - 4
- Connor Fortress Cabin - 1
- Dondoran Flats: 10

SUB BOSS: SHILF (foto 29)

La modalità d'attacco principale di questo mostro consiste nella creazione di una lucertola verde decisamente pericolosa; oltre a questo, Shilf utilizzerà anche degli oggetti verdi non meglio identificati, anche quest'arma è piuttosto pericolosa. Per eliminare questo boss, fate affidamento sulle sempre valide palle di fuoco.



DINDOM DRIES

Uscite dal tunnel e raggiungete la piccola tenda (foto 30). Entrate, parlate con il ragazzo, salvate la posizione e recuperate la gemma (guardate attentamente è nascosta molto bene in un angolo della tenda). Uscite, date un'occhiata alla mappa e dirigetevi al piccolissimo villaggio di Greenoch. Quando arriverete, vi accorgete perché ho scritto "piccolissimo". Mentre viaggiate verso Greenoch, vi consiglio di non combattere contro alcun nemico, sono tutti decisamente forti: lasciate perdere.



GREENOCH (foto 31)

Parlate con tutti gli abitanti del villaggio per scoprire chi si è arrabbiato a tal punto con questo piccolo, innocente villaggio. Recuperate le ali nel negozio, dirigetevi alla taverna, parlate con Shannon e salvate la vostra posizione. Non scordatevi di recuperare il contenuto del forziere nella prima casa a sinistra dell'entrata del villaggio (foto 32). A questo punto, lasciate Greenoch e dirigetevi verso Boil Hole.



DINDOM DRIES

Il sentiero è decisamente complicato, cercate di seguirlo nel miglior modo possibile. Arriverete a uno spiazzo pieno di rocce su cui dovrete camminare (foto 33), è il segnale che siete sulla strada giusta. Sulle rocce troverete anche una gemma; un'altra la potrete recuperare vicino all'entrata della caverna (nei pressi del fiume di lava). Entrate.



BOIL HOLE (foto 34)

Niente di particolare, dovete solo proseguire dritto, niente biforcazioni o incroci (foto 35), solamente la strada dritta da percorrere fino alla fine. Sul percorso, inoltre, troverete qualche forziere, tenete gli occhi aperti. Dopo diversi combattimenti arriverete in una zona contenente un vulcano (foto 36): raggiungete l'uomo, si tratta dell'assassino, Fargo (foto 37)!



Il prossimo mese la parte finale della soluzione...





Speciale Incantesimi

E dopo gli oggetti, ecco una bella lista completa di tutti gli incantesimi disponibili

INCANTESIMI DI FUOCO

Fire Ball: una semplice ma efficace palla di fuoco lanciata contro il nemico verso il quale siete rivolti.

Fire Bomb: lancerete una roccia vulcanica contro un nemico

Fire Arrows: lancerete delle frecce infuocate

Steam: una nuvola di vapore si sprigionerà intorno al vostro personaggio

Compression: avvolgerete uno dei vostri nemici in una pasta rossa che lo farà impicciolire, rendendolo quasi inoffensivo

Power Staff: i vostri attacchi corpo a corpo saranno molto più efficaci, dura solo per pochi turni

Vampire's Touch: ogni volta che colpirete un nemico con il vostro bastone, i vostri HP aumenteranno

INCANTESIMI DI TERRA

Rock: evocherete a lancerete all'istante un'enorme roccia

Rolling Rock: un masso modello-valanga schiaccerà i vostri nemici

Elemental Armor: il vostro corpo emetterà una pioggia di rocce

Rock Shower: invocherete una pioggia di massi

Magnet Rock: una gigantesca roccia si scaglierà sul nemico più vicino, come se ne fosse calamitata

Weakness: ammorbidirete in maniera decisiva le capacità di difesa di un nemico

Weak all: lo stesso effetto dell'incantesimo precedente ma su tutti i nemici che state affrontando

Magic Barrier: creerete uno scudo protettivo intorno a voi per un breve periodo di tempo

Avalanche: simile a Elemental Armor ma molto più potente

Confusion: quando un nemico vi attacca, gli HP che vi toglie vi verranno restituiti sotto forma di MP

INCANTESIMI DI VENTO

Wind Cutter: una terribile folata di vento verde colpirà il nemico verso il quale siete rivolti

Large Cutter: una versione più grande e pericolosa del primo incantesimo

Restriction: impedirete al nemico di muoversi

Silence: il nemico non potrà lanciare alcun incantesimo

Cyclone: un piccolo tornado si abatterà sulle linee nemiche

Evade: rallenterete i nemici che state affrontando

Slow enemy: Brian acquisterà una velocità maggiore

Ultimate Wind: un'enorme folata di vento colpirà tutti i nemici che state affrontando

Wind Bomb: emetterete un'onda d'urto decisamente devastante

INCANTESIMI D'ACQUA

Soul Searcher: avrete accesso alle caratteristiche (complete di punteggi) di un nemico

Water Pillar: evocherete un'enorme onda d'acqua

Walking Water: una versione più grande e più mobile del Water Pillar

Ice Wall: emetterete delle scaglie di ghiaccio che paralizzaranno i nemici

Ice Knife: questa volta le scaglie colpiranno i nemici e causeranno loro notevoli danni

Drain Magic: succhierete energia da uno dei vostri nemici

Invalidity: ogni attacco basato sull'acqua sarà, su di voi, inefficace

Healing: decisamente l'incantesimo più usato, a secondo del livello, può curare dai cinque ai cinquanta HP

Escape: farete terminare all'istante lo scontro

Exit: tornerete all'inizio di un'area

Return: tornerete all'inizio di un livello



Warzone

GUIDA COMPLETA, PRIMA PARTE a cura di Davide Pessach

Poco prima che arrivi nei negozi il seguito di WWF Warzone, WWF Attitude, vi proponiamo una superesaustiva guida al titolo Acclaim; più precisamente, in queste pagine troverete:

- Caratteristiche complete di ogni personaggio
- Tutte le mosse, comprese quelle finali
- Le migliori strategie di combattimento per ogni lottatore
- Tecniche di combattimento basilari
- I metodi per scoprire tutti i secret del gioco

CONTROLLI

Ecco la lista completa dei comandi-base e dei pulsanti che dovrete premere per eseguirli.

Pugno	Pulsante B
Calcio	Pulsante A
Tie-Up/Pin	C Sinistra
Blocco	C Basso
Schiva a sinistra	Pulsante L
Schiva a destra	Pulsante R
Corri	C Destro
Scala/cambia avversario	C Alto
L	Sinistra sul Pad
R	Destra sul Pad
U	Alto sul Pad
D	Basso sul Pad
U(D)	Alto o basso sul Pad
R(L)	Destra o sinistra sul Pad

Esempi.

L, D, D, Calcio + Pugno

Piegate a sinistra, quindi in basso due volte, premete calcio e pugno insieme.

U (D), U (D), Calcio

Piegate in alto due volte, quindi premete il calcio; oppure piegate due volte in basso e poi premete il calcio, non mischiate alto e basso.

L, (R), R (L), Pugno

Piegate a sinistra, quindi a destra e premete il pugno; oppure piegate a destra, sinistra e poi pugno. Come prima, non alternate.

U (D), L, Tie-Up/Pin

Piegate in alto o in basso, quindi a sinistra e poi premete i pulsanti per il Tie-Up/Pin.

POSIZIONI D'ATTACCO

Qui di seguito riportiamo le diverse posizioni da cui potrete scagliare i vostri attacchi; ognuna di queste porterà a un approccio diverso all'avversario.

Posizione di partenza: entrambi i lottatori sono in piedi e vicini.

Tie-Up: entrambi i lottatori sono impegnati in una presa.

Dietro: il lottatore in attacco si trova dietro all'altro wrestler.

In corsa: il lottatore in attacco sta correndo verso l'altro wrestler.

Obiettivo della corsa: il bersaglio del lottatore in attacco sta correndogli in contro.

In cima all'angolo: il lottatore in attacco si trova in cima all'angolo, il bersaglio è nel ring.

In cima all'angolo/a terra: il lottatore in attacco si trova in cima all'angolo, il bersaglio è al tappeto.

Bersaglio all'angolo: il lottatore in difesa è all'angolo e dà le spalle al ring.

A terra: il lottatore in difesa è a terra, quello in attacco si trova sopra il corpo.

A terra/testa: il lottatore in difesa è a terra, quello in attacco si trova vicino alla sua testa.

A terra/gambe: il lottatore in difesa è a terra, quello in attacco si trova vicino alle sue gambe.

A terra/ in corsa: il lottatore in difesa è a terra, quello in attacco gli sta correndo incontro.

TECNICHE DI LOTTA BASILARI

Avete mai notati i numerini che appaiono sulla barra dei danni quando attaccate? I vostri assalti causeranno danni doppi, tripli o anche maggiori se sferrati in certe condizioni:

- Quando il vostro avversario è in stato confusionale
- Quando state attaccando da dietro
- Quando la folla vi sta invocando
- Quando state saltando da un angolo
- Quando state saltando dalla cima della gabbia
- Subito dopo un insulto
- Quando state attaccando con un'arma

Fate sempre attenzione a come si comporta il pubblico ma non siate prevedibili; non entrate in presa con il vostro avversario se questo ha il nome in colore blu e tenetevi a distanza se il pubblico lo sta invocando, fate comunque attenzione agli attacchi in corsa, schivateli!

Utilizzate il ring a vostro vantaggio, se siete lontani tentate un attacco in corsa, se siete vicini provate una presa, camminate comunque sempre il meno possibile.

Appena potete, cercate di utilizzare le vostre mosse finali; se il vostro avversario non è in stato confusionale ce lo porterete mentre se lo è avrete buone probabilità di vincere l'incontro.

Sfruttate il blocco, si tratta di una mossa spesso sottovalutata ma estremamente utile (soprattutto negli scontri in multiplayer); con essa potrete vanificare la quasi totalità degli assalti ravvicinati e delle prese. Fate solo attenzione a non venire spinti alle corde o in un angolo. Di contro, se state affrontando un avversario che fa un uso spropositato del blocco, cercate di spingerlo in un angolo e suonategliele di santa ragione!

Se eseguite una mossa con conteggio (DDT, Vertical Suplex) e il vostro avversario continua a evitarla, non provateci più, a meno che non sia in stato confusionale; queste mosse possono provocare notevoli danni ma se il vostro avversario continua a evitarle, non vale la pena utilizzarle.



Una volta che avrete messo in stato confusionale il vostro avversario, cercate di realizzare la mossa più letale nel poco tempo che avrete a disposizione. Se disponete di una barra d'impatto completa non limitatevi a colpire il vostro avversario un paio di volte, colpitelo e praticategli una presa. Un'altra mossa che potete fare mentre l'altro lottatore è in stato confusionale è salire sulle corde e lanciarsi su di esso, oppure metterlo in piedi, correrlo dietro e attaccarlo alle spalle.

Variare le mosse è molto utile per due ragioni: disorienta il vostro avversario e vi fa guadagnare il favore del pubblico; fate esaltare la folla e poi passate alle mosse più letali.

In un incontro in cui sono ammesse le armi, dovrete recuperare un oggetto ogni volta che il vostro avversario si trova in stato confusionale. Il mio consiglio è di tenere sempre in mano qualcosa, dopotutto potete comunque continuare a bloccare gli assalti dell'avversario e attendere così il momento opportuno per utilizzare l'arma.

STRATEGIE PER GLI SCONTRI CONTRO AVVERSARI COMANDATI DAL COMPUTER

All'inizio di una modalità Challenge avrete abbastanza libertà per poter provare diverse mosse, quindi vi consiglio di sperimentare: provate prese, attacchi in corsa, attacchi dagli angoli. Dopo i primi incontri non riuscirete più a eseguire tutti gli attacchi che desiderate.

Non utilizzate spesso le prese contro il computer, quest'ultimo è piuttosto abile nell'eluderle.

Il modo migliore per affrontare il computer è eseguire mosse dalla classica posizione di partenza; se il computer cerca di attaccare, rispondete con un DDT o un suplex. A questo punto, mantenetevi a distanza, aspettate che l'avversario si rialzi e ripetete la mossa; una volta che lo avrete messo in stato confusionale, passate agli assalti più pesanti. Questa tecnica funziona fino a quando approderete all'Intercontinental Championship.

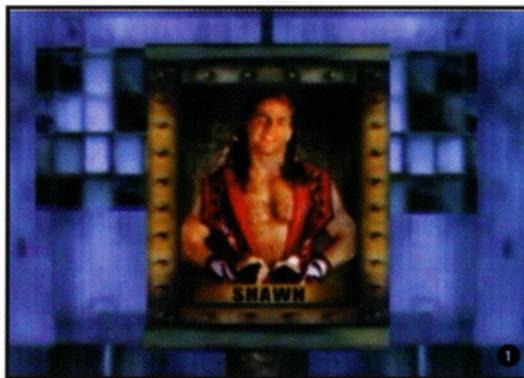
Quando inizierete l'Intercontinental Championship dovrete cambiare strategia; gli avversari comandati dal computer utilizzeranno molto il blocco. Abbatteteli inizialmente con attacchi da lontano; un Drop Toehold funziona molto bene, se il vostro wrestler lo conosce. Una volta che avrete steso il vostro avversario, posizionatevi sopra di lui, appena si alza bloccatelo e attaccate; nove volte su dieci proverà un Drop Toehold o un Uppercut, oppure cercherà di spingervi lontano. In caso vi spingesse, avvicinatevi e attaccate. Iniziate con un calcio, quindi passate a un'altra mossa; se il computer vi blocca, dategli un altro calcio e provate una mossa. L'importante, comunque, è non fermarsi o lascerete l'iniziativa al vostro avversario. Tenete a mente che un calcio andato a segno vuol dire una buona opportunità per mettere a segno un'altra mossa. Quando l'avversario comandato dal computer si alza dopo essere stato messo al tappeto, molto raramente proverà un Turnbuckle, quindi con un blocco sarete decisamente al sicuro. Se vi mantenete vicini all'avversario e continuate ad attaccarlo, il computer non potrà praticare prese, mosse che, con tutta probabilità, vi vedrebbero soccombere.

CONSIGLI PER I COMANDI

- Per uscire da un WWF Challenge, aspettate che appaia la schermata della classifica, quindi premete il pulsante Pugno. Il menu vi permetterà di proseguire o di uscire salvando la vostra posizione attuale. Se premete qualsiasi altro pulsante, inizierete automaticamente un altro incontro. Se venite sfidati a un incontro all'ultimo sangue non potrete uscire e salvare.
- Per evitare di subire una presa, premete rapidamente Pugno, Calcio, Tie-Up e blocco; questo vi farà uscire dalla situazione pericolosa più velocemente.
- In un incontro con la gabbia non potrete uscire dalla stessa fino a quando l'energia del vostro avversario è rossa; questa regola impedisce ai codardi di colpire i propri avversari e darsela a gambe.
- Se il vostro wrestler dispone di una mossa di risposta a un attacco particolare, premendo il pulsante Blocco al momento giusto la eseguirte.
- Per lanciare il vostro avversario in un angolo o alle corde dalla posizione di partenza, premete due volte il Pad D in qualsiasi direzione, quindi bloccate. Dalla presa premete il pulsante blocco un'altra volta.
- Vedete quei numeri nuovi nella modalità Tag Team Match? Ogni numero corrisponde ai secondi che potete passare sul ring mentre non siete il personaggio in gioco. A mano a mano che rimarrete all'angolo, invece, questo numero aumenterà; scegliete con cura il momento del vostro ingresso!
- Una volta che avrete messo in stato confusionale il vostro avversario, utilizzate il vostro attacco più letale, avrà un effetto assolutamente devastante sulla sua barra d'energia.
- In un incontro con la gabbia, otterrete mosse extra non elencate nel manuale: Per scalare la gabbia premete il pulsante Scala/Cambia avversario. Per saltare dalla cima della gabbia, premete il pulsante Pugno o il pulsante Calcio. Per tirare il vostro avversario fuori dalla gabbia, premete il pulsante Tie-Up. Per scendere dalla gabbia una volta che sarete arrivati in cima, piegate il joystick verso il basso.



I WRESTLER



SHAWN MICHAELS

(foto 1)

PROVENIENTE DA: San Antonio, Texas

MOSSE FINALI: Sweet Chin Music

L, D, U, Blocco + Calcio

Questa mossa va eseguita dalla classica posizione di partenza.

DATI PERSONALI

Shawn Michaels è il fondatore della Degeneration X ed è uno dei wrestler più popolari di tutti i tempi. Può vantare di aver raggiunto il Grande Slam del wrestling professionistico, ha infatti ottenuto, nella sua carriera, la WWF Championship, l'Intercontinental Title, l'European Title e il Tag Team Title. Dopo aver perso il WWF Championship nell'incontro con "Stone Cold" Steve Austin in occasione della Wrestlemania XIV, Michaels ha tenuto un basso profilo; tutto, però, fa pensare a un imminente ritorno in grade stile.

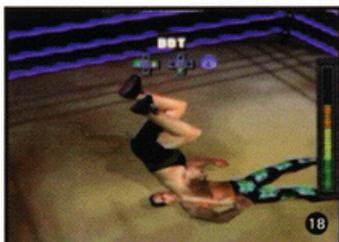
COMBATTIMENTI:

Shawn Michaels è uno dei lottatori più raffinati e veloci di tutta la War Zone, le altre caratteristiche di questo lottatore si aggirano intorno alla media eccetto per la forza che è decisamente il suo punto debole. Per avere successo utilizzando Shawn Michaels, dovrete cercare di avvantaggiarvi della sua invidiabile velocità; quest'ultima vi darà la

possibilità di eseguite mosse molto scenografiche che vi faranno guadagnare il favore del pubblico, i bonus che otterrete dagli attacchi col favore del pubblico vi torneranno molto utili vista la scarsa forza (e quindi i pochi danni che potrete infliggere) di questo lottatore. Nei match con la gabbia, Shawn ha ottime probabilità di successo, visto che può uscire più velocemente di qualsiasi altro wrestler. Un'altra area in cui avrete un vantaggio è la difesa, potrete, infatti, bloccare e schivare molto più spesso grazie all'appoggio del pubblico che, anche in questi casi, sarà restio a fischiarvi (sempre che non esageriate).

Le mosse che possono condurvi alla vittoria con questo personaggio sono: DDT, DDT singolo e l'Hurricanrana dalla posizione di partenza. Queste sono le mosse più potenti di Shawn Michael che non hanno bisogno di particolari preparazioni. Una volta che

avrete messo in stato confusionale il vostro avversario, cercate di utilizzare le mosse in volo; vista la velocità di questo wrestler, dovrete andare sulle corde ed eseguire uno Shooting Star Press o un Sunset Flip, anche quando il vostro avversario non si trova in stato confusionale.



LISTA DELLE MOSSE

POSIZIONE DI PARTENZA

Arm Drag
U, U, Pugno

Arm Wrench
R (L), R (L), Pugno

Body Slam
R (L), D, Pugno

Overhead Belly-to-Belly Suplex (foto 17)
R (L), L (R), Pugno

Crucifix (foto 19)
R (L), R (L), Calcio

DDT (foto 18)
R (L), D, Calcio

Flying Head Scissors
U, U, Calcio

Drop Toehold
D, D, Calcio

Hurricanrana
R (L), L (R), U, Calcio

Headlock Takedown
R (L), D, Tie-Up/Pin

Japanese Arm Drag
D, D, Pugno

Side Belly-to-Belly Suplex
R (L), U, Tie-Up/Pin

Single-Arm DDT
R (L), U, Calcio

Small Package
D, D, Tie-Up/Pin

Discus Punch (foto 20)
U (D), Pugno

Inside Forearm
R (L), Pugno

Drop Kick
U, Calcio

POSIZIONE DI TIE-UP

Arm Drag
Calcio

Side Belly-to-Belly Suplex
Pugno

DDT (foto 21)
Tie-Up/Pin

Whip Block

Northern Lights Suplex
R (L), Calcio

Samoan Drop
R (L), Pugno

Overhead Belly-to-Belly Suplex
R (L), Tie-Up/Pin

Double Underhook Suplex
R (L), L (R), Calcio
Brainbuster
U (D), D (U), Pugno

Piledriver
R (L), D, Tie-Up/Pin

DA DIETRO

Abdominal Stretch
Pugno

Pump-Handle Slam
R (L), R (L), Pugno

Victory Roll
R (L), R (L), Calcio

German Suplex
R (L), R (L), U, Tie-Up/Pin

IN CORSA
Cross-Body Block
Calcio

Flying Clothesline
Pugno

Crucifix
Tie-Up/Pin

L'AVVERSARIO IN CORSA

Drop Kick
Calcio

Back Body Drop
Pugno

Arm Drag
Tie-Up/Pin

Hurricanrana
Pugno + Tie-Up/Pin

IN CIMA ALL'ANGOLO, L'AVVERSARIO A TERRA

Elbow Drop
Pugno

Fist Drop
Calcio + Block

Splash
Pugno + Tie-Up/Pin

Shooting Star Press
U, U, Calcio + Tie-Up/Pin

IN CIMA ALL'ANGOLO
Drop Calcio
Pugno

Bionic Elbow
Pugno + Tie-Up/Pin

Sunset Flip
Calcio + Block

Hurricanrana
L (R), U, Calcio + Tie-Up/Pin

AVVERSARIO ALL'ANGOLO

Chest Drop
Calcio

Climb Turnbuckle and Pummel
Pugno

Splash
Tie-Up/Pin

Flying Head Scissors
R (L), R (L), Calcio

Monkey Flip
R (L), R (L), Pugno

Swinging DDT
R (L), R (L), Tie-Up/Pin

Hurricanrana
L (R), R (L), U, Calcio

Top-Rope Suplex
U (D), D (U), U (D), Tie-Up/Pin

AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO AL CORPO

Elbow Drop
Pugno

Stomp
Calcio

Standing Moonsault
D, Pugno

Knee Drop
D, Calcio

AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO ALLA TESTA

Arm Wrench
R (L), R (L), Pugno

Reverse Chinlock
R (L), L (R), Pugno

Leg-Lock
Chokehold
U (D), D (U), Pugno

AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO ALLE GAMBE

Knee to Inside Leg
R (L), R (L), Calcio

Step-Over Toehold
R (L), L (R), Calcio

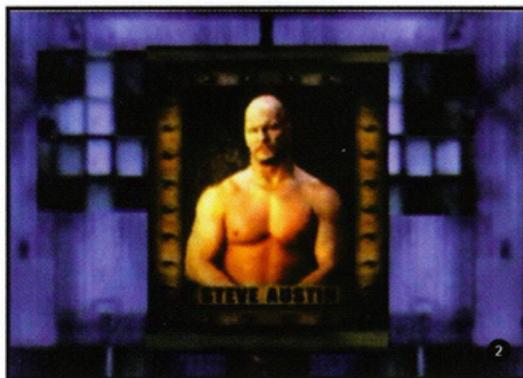
Elbow To Groin
U (D), D (U), Calcio

Figure Four
Leglock
R (L), U, R (L), Calcio

AVVERSARIO A TERRA, IN CORSA

Leg Drop
Calcio

Running Elbow Drop
Pugno



“STONE COLD” STEVE AUSTIN

(foto 2)

PROVENIENTE DA: Victoria, Texas

MOSSE FINALI: Stone Cold Stunner

L, L, U, Tie-Up + Blocco (Posizione di partenza) L, L, Tie-Up (Posizione di Tie-Up)

Questa mossa potrà essere eseguita dalla posizione di partenza, aprendosi la strada con un calcio, o dalla posizione di Tie-Up.

DATI PERSONALI

Ed eccoci all'attuale campione della WWF, "Stone Cold" Steve Austin è, inoltre, uno dei beniamini del pubblico; forte di un'esperienza di più di otto anni sul ring, questo wrestler è decisamente uno dei più validi in circolazione.

COMBATTIMENTI

Austin è un combattente decisamente aggressivo e le sue caratteristiche lo posizionano bene in tutti gli aspetti del combattimento (di converso, non eccelle in nulla) e lo rendono virtualmente privo di punti deboli. Utilizzando questo lottatore potrete tenere un atteggiamento aggressivo visto i buoni punteggi riguardo alla forza e alla resistenza; inoltre, anche in difesa Stone Cold sarà avvantaggiato dall'appoggio del pubblico (si tratta di uno dei wrestler più popolari in assoluto) che gli permetterà blocchi e schivate in abbondanza. Il primo consiglio che vi do è di accattivarvi subito le simpatie del pubblico, dopo sarà tutto più semplice.

Potete iniziare attaccando con lo Stone Cold's Vertical Body Press, se siete abbastanza distanti dal vostro avversario. A questo punto potrete schiacciare l'altro lottatore a terra in modo da ottenere altro appoggio dalla folla. Dalla posizione di partenza potete utilizzare il Front Backbreaker, il Samoan Drop o qualsiasi tipo di DDT per causare pesanti danni. Oltre a queste mosse potrete anche utilizzare il Texas Cloverleaf, l'STF o il Painkiller per infliggere altro dolore al vostro avversario. Per quanto riguarda gli attacchi volanti, vista la bassa velocità, io lascerei perdere le corde, a meno che non abbiate veramente molto tempo.

LISTA DELLE MOSSE

POSIZIONE DI PARTENZA

Clothesline
U (D), U (D), Pugno

Arm Wrench
R (L), R (L), Pugno

Body Slam
R (L), D, Pugno

Gutwrench Power
Bomb (foto 22)
R (L), L (R), Pugno

Short Arm
Clothesline
(foto 23)
R (L), R (L), Calcio

DDT
R (L), D, Calcio

Side Belly-to-Belly
Suplex
U (D), U (D), Calcio

Vertical Suplex
U (D), U (D), Tie-
Up/Pin

Hammerlock
(foto 24)
R (L), R (L), Tie-
Up/Pin

Overhead Belly-
to-Belly Suplex
R (L), L (R), Tie-
Up/Pin

Front Backbreaker
R (L), D, Tie-Up/Pin

Samoan Drop
R (L), U, Pugno

Cobra Clutch
R (L), U, Tie-Up/Pin

Single-Arm DDT
R (L), U, Calcio

Spinebuster
D (U), U (D), Calcio

Haymaker
U (D), Pugno

Inside Forearm
R (L), Pugno

Kick
U (D) (L) (R), Calcio

POSIZIONE DI TIE-
UP

Hammerlock
Calcio

Backbreaker
Pugno

Fisherman's
Suplex
Tie-Up/Pin

Whip
Block

Inverted Atomic
Drop
R (L), Calcio

DDT (foto 25)
R (L), Pugno

Overhead Belly-
to-Belly Suplex
R (L), Tie-Up/Pin

Vertical Suplex
R (U), L (U), Calcio

Brainbuster
R (L), L (R), Pugno

Powerbomb
R (L), U, Tie-Up/Pin

DA DIETRO

Cobra Clutch
Pugno

Side Slam
R (L), R (L), Pugno

Pump-Handle
Slam
R (L), R (L), Calcio

Reverse DDT
R (L), L (R), D, Tie-
Up/Pin

IN CORSA

Running
Clothesline
Calcio

Press with Fists of
Fire
Pugno

L'AVVERSARIO IN
CORSA

Back Body Drop
(foto 26)
Calcio

Clothesline
Pugno

Arm Drag
Tie-Up/Pin

Powerslam
U, Tie-Up/Pin

IN CIMA
ALL'ANGOLO,
L'AVVERSARIO A
TERRA

Fist Drop
Pugno

Double-Foot
Stomp
Calcio + Block

Driving Elbow
Pugno + Tie-
Up/Pin

Splash
R (L), R (L), Pugno
+ Calcio

IN CIMA
ALL'ANGOLO

Bionic Elbow
Pugno

Clothesline
Pugno + Tie-
Up/Pin

Forearm Smash
Calcio + Block

Shoulder Tackle
L (R), U, Tie-Up/Pin
+ Block

L'AVVERSARIO
ALL'ANGOLO

Kick in Corner
Calcio

Climb Turnbuckle
and Pummel
Pugno

Repeated Elbows
Tie-Up/Pin

Belly to Belly
Suplex
R (L), R (L), Pugno

Top-Rope
Superplex
R (L), R (L), Tie-
Up/Pin

L'AVVERSARIO A
TERRA, IN
POSIZIONE VICINO
AL CORPO

Fist Drop
Pugno

Leg Drop
Calcio

Driving Elbow
Smash
D, Pugno

Falling Head Butt
D, Calcio

Running Elbow
Drop
Calcio (vicino alla
testa)

Front Elbow
Pugno

L'AVVERSARIO A
TERRA, IN
POSIZIONE VICINO
ALLA TESTA

Arm Wrench
R (L), R (L), Pugno

Rear Chinlock
R (L), L (R), Pugno

Reverse Chinlock
U (D), D (U), Pugno

Painkiller
L, U, D, Pugno

L'AVVERSARIO A
TERRA, IN
POSIZIONE VICINO
ALLE GAMBE

Step-Over Toehold
R (L), R (L), Calcio

Half Crab
R (L), L (R), Calcio

Texas Cloverleaf
U (D), D (U), Calcio

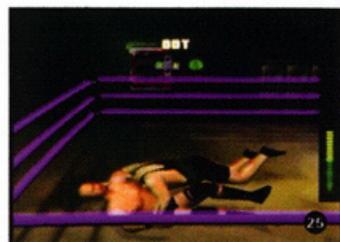
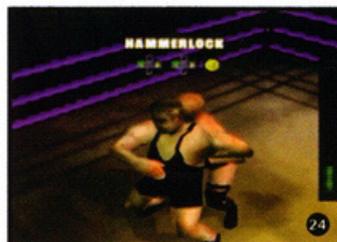
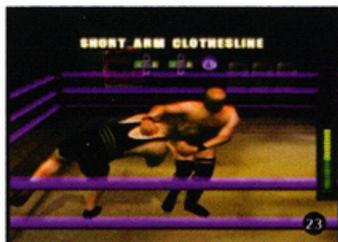
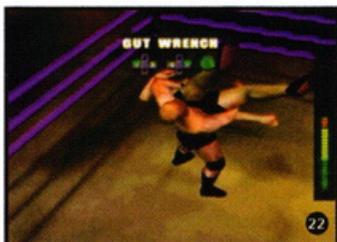
STF
U (D), D (U), U (D),
Calcio

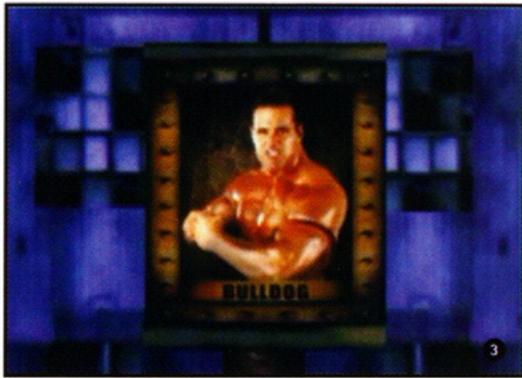
L'AVVERSARIO A
TERRA, IN CORSA

Leg Drop
Calcio (vicino al
corpo)

Running Elbow
Drop
Calcio (vicino alla
testa)

Front Elbow
Pugno





BRITISH BULLDOG

(foto 3)

PROVENIENTE DA: Manchester, Inghilterra
 MOSSE FINALI: Charging Powerslam

U, D, U, Pugno + Tie-Up (Posizione di partenza) U, D, Tie-Up (Posizione di Tie-Up)

Questa mossa può essere eseguita in entrambe le modalità sopra riportate.

COMBATTIMENTI

Questo wrestler britannico possiede un buon mix di potenza e velocità; dispone, infatti, di una potenza paragonabile a quella dei colossi e di una velocità e capacità di eseguire acrobazie tipiche dei lottatori più minuti. Con British Bulldog potete tenervi vicino a qualsiasi lottatore e scambiare colpi alla pari,

senza trovarvi in una situazione sfavorevole in quanto a potenza. Grazie alla sua velocità, inoltre, quando il vostro avversario è al tappeto, potrete cercare di eseguire acrobazie volanti per causare danni extra e guadagnarvi il favore del pubblico.

British Bulldog dispone di diverse mosse in grado di mettere al tappeto gli avversari. Dalla classica posizione di partenza potrete utilizzare l'Overhead Belly-to-Belly Suplex, il Gorilla-Press Slam o l'Hanging Vertical Suplex; utilizzate in maniera corretta, queste mosse terranno l'avversario a debita distanza. Per variare un po' il combattimento, potete mischiare il tutto con una Bear Hug o un Crucifix.

British Bulldog annovera tra le sue mosse anche delle buone prese a terra; se il vostro avversario si trova in stato confusionale per un periodo di tempo abbastanza lungo, tiratelo su e scaraventatelo a terra, otterrete danni extra grazie alla forza del vostro wrestler e, vista la sua discreta velocità, avrete alte possibilità di portare a termine la mossa felicemente.

Anche quando è impegnato in una presa, British Bulldog dispone di buoni movimenti per contrastare il suo avversario: sperimentateli, visto che la sua mossa finale può essere portata a termine anche in questa condizione.

LISTA DELLE MOSSE

Body Slam R (L), D, Tie-Up/Pin	Fisherman's Suplex R (L), Calcio	IN CORSA	Kamikaze Head Butt Pugno + Tie- Up/Pin	Belly-to-Belly Suplex R (L), R (L), Pugno
POSIZIONE DI PARTENZA	Arm Drag D, D, Pugno	Flying Shoulder Tackle Calcio	Somersault Senton Splash U, U, Pugno + Calcio	Super Plex R (L), R (L), Tie- Up/Pin
Bear Hug (foto 27) U (D), D (U), Pugno	Side Belly-to-Belly Suplex R (L), U, Tie-Up/Pin	Running Clothesline Pugno	IN CIMA ALL'ANGOLO	Top-Rope Superplex U (D), D (U), R (L), Calcio
Arm Wrench (foto 28) R (L), R (L), Pugno	Samoan Drop R (L), U, Pugno	Swinging Neckbreaker Tie-Up/Pin	Torpedo Drop Kick Pugno	L'AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO AL CORPO
Body Slam R (L), D, Pugno	Small Package D (U), D (U), Tie- Up/Pin	L'AVVERSARIO IN CORSA	Sunset Flip Pugno + Tie- Up/Pin	Elbow Drop Pugno
Overhead Belly- to-Belly Suplex R (L), L (R), Tie- Up/Pin	European Uppercut U (D), Pugno	Drop Kick (foto 31) Calcio	Body Press Calcio + Blocco	Stomp Calcio
Crucifix R (L), R (L), Calcio	Forearm R (L), Pugno	Clothesline Pugno	Clothesline L (R), R (L), Tie- Up/Pin + Blocco	Double-Foot Stomp D, Calcio
Snapmare R (L), D, Calcio	Drop Kick U, Calcio	Arm Drag Tie-Up/Pin	L'AVVERSARIO ALL'ANGOLO	Camel Clutch L (R), U, R (L), Pugno
Hip Toss (foto 29) U, U, Calcio	POSIZIONE DI TIE-UP	Power Slam U, Tie-Up/Pin	Knee to Ribs Calcio	Boston Crab L (R), U, R (L), Calcio
Gorilla Press Slam U, U, D, Tie-Up/Pin	Hip Toss Calcio	IN CIMA ALL'ANGOLO, L'AVVERSARIO A TERRA	Climb Turnbuckle and Pummel Pugno	L'AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO ALLA TESTA
Fireman's Carry D, D, Calcio	Top Wristlock (foto 30) Pugno	Torpedo Drop Kick Pugno	Slap Face Tie-Up/Pin	Arm Wrench R (L), R (L), Pugno
Crucifix R (L), U, Calcio	Chest-Breaker Tie-Up/Pin	Splash Calcio + Blocco	Oklahoma Stampede R (L), R (L), Calcio	Rear Chin Lock R (L), L (R), Pugno
Hanging Vertical Suplex D, U, U, Pugno	Whip Block			Stump Puller U (D), D (U), Pugno
				L'AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO ALLE GAMBE
				Spinning Toehold R (L), R (L), Calcio
				Leg Grapevine R (L), L (R), Calcio
				L'AVVERSARIO A TERRA, IN CORSA
				Knee Drop Calcio
				Running Elbow Drop Pugno





FAROOQ

(foto 4)

PROVENIENTE DA: Perry, Georgia

MOSSE FINALI: Dominator

U, U, U, Tie-Up + Blocco

Questa mossa va eseguita partendo dalla classica posizione di partenza.

DATI PERSONALI

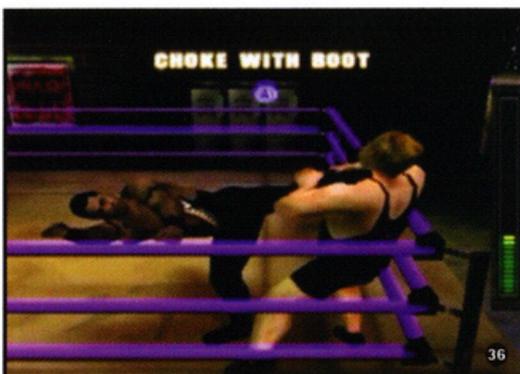
Una leggenda del football NCAA dall'università della Florida, Farooq (all'anagrafe Ron Simmons) è stato il primo lottatore afro-americano a conquistare il titolo WWF World Championship. Farooq è, comunque, meglio noto come il fondatore e leader della Nation of Domination, un'associazione che sotto la sua leadership ha acquisito grande potere all'interno della WWF. Dopo la sconfitta con Rocky "The Rock" Maivia, Farooq è stato destituito dalla sua posizione nella Nation of Domination ed è, attualmente, in cerca di vendetta.

COMBATTIMENTI

Farooq è il wrestler perfetto in quanto a forza e resistenza; le sue alte statistiche in questi due aspetti gli permettono di uscire sempre vincitore da uno scambio paritetico di colpi, e di infliggere sempre una grossa quantità di danni. Oltre a questo Farooq, grazie alla sua resistenza, subisce meno danni del normale e recupera molto in fretta grazie ai suoi alti punteggi nel recupero. Quando il vostro avversario è a terra, rimanetegli vicino e state pronti a bloccarlo appena si alza, in modo da impedirgli qualsiasi iniziativa bellicosa.

Il problema di Farooq è costituito dalla scarsa velocità, quindi compiete tutti i vostri assalti da vicino o da una posizione di presa. Utilizzate soprattutto mosse tipo Choke Slam, Press Slam e lo Shoulder Breaker dalla posizione di partenza; quando siete in presa, invece, sfruttate le potenti Brainbuster e Northern Lights Suplex.

Nel caso vi trovaste lontani dal vostro avversario, corretegli incontro eseguendo un Clothesline o uno Shoulder Tackle.



LISTA DELLE MOSSE

POSIZIONE DI PARTENZA

Bear Hug
R (L), D, Pugno

Hip Toss
U, U, Calcio

Japanese Arm Drag
D, D, Pugno

Knee to Face
R (L), D, Calcio

Press Slam
D, D, L, Tie-Up/Pin

Side Belly-to-Belly Suplex
R (L), U, Calcio

Short Arm Clothesline
D (U), D (U), Pugno

Shoulder-Breaker
R (L), L (R), Pugno

Sidewalk Slam
R (L), L (R), Calcio

Spinebuster
D (U), D (U), Calcio

Swinging Neck-Breaker
R (L), L (R), Tie-Up/Pin

Choke Slam
R (L), R (L), U, Pugno

Vertical Suplex
R (L), U, Tie-Up/Pin

Choke (foto 32)
U (D), Pugno

POSIZIONE DI TIE-UP

Hip Toss
Calcio

Chest-Breaker
Pugno

Side Slam (foto 33)
Tie-Up/Pin

Whip (foto 34)
Blocco

Gut-Wrench Power Bomb
R (L), Calcio

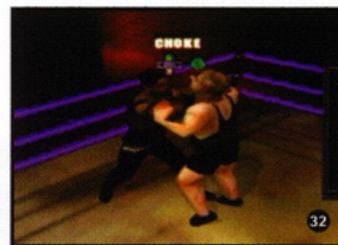
Side Belly-to-Belly Suplex
R (L), Pugno

Northern Lights Suplex (foto 35)
R (L), Tie-Up/Pin

Sidewalk Slam
D (U), U (D), Calcio

Brainbuster
R (L), L (R), Pugno

Power Bomb
U, R (L), Tie-Up/Pin



DA DIETRO

Full Nelson
Pugno

Atomic Drop
R (L), R (L), Pugno

Belly-to-Back Suplex
R (L), U, L (R), Tie-Up/Pin

IN CORSA

Flying Shoulder Tackle
Calcio

Running Clothesline
Pugno

AVVERSARIO IN CORSA

Boot to Face
Calcio

Clothesline
Pugno

Power Slam
Tie-Up/Pin

Sidewalk Slam
L, Pugno

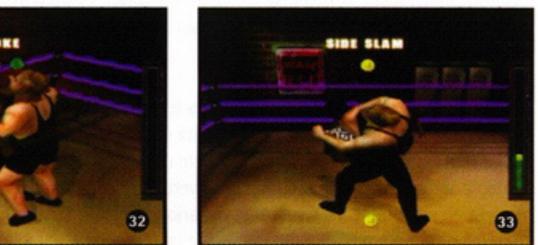
IN CIMA ALL'ANGOLO, AVVERSARIO A TERRA

Fist Drop
Pugno

Knee Drop
Calcio + Blocco

Driving Elbow
Pugno + Tie-Up/Pin

Double-Foot Stomp
U, L (R), Pugno + Calcio



IN CIMA ALL'ANGOLO

Axe-Handle Smash
Pugno

Clothesline
Pugno + Tie-Up/Pin

Forearm Smash
Calcio + Blocco

Shoulder Tackle
L (R), U, Tie-Up/Pin + Blocco

AVVERSARIO ALL'ANGOLO

Choke with Boot (foto 36)
Calcio

Charging Shoulder
Pugno

Overhead Press
R (L), R (L), Calcio

Super Plex
R (L), R (L), Pugno

Top-Rope Superplex
R (L), R (L), Tie-Up/Pin

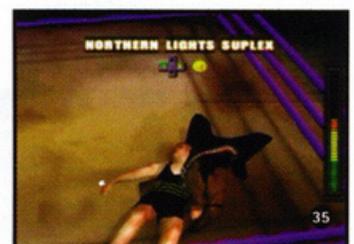
AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO AL CORPO

Axe-Handle Smash
Pugno

Stomp
Calcio

Falling Head Butt
D, Calcio

AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO ALLA TERRA



Arm Wrench
R (L), R (L), Pugno

Knee to Back
R (L), L (R), Pugno

Blatant Choke
U (D), D (U), Pugno

Falling Head Butt
Tie-Up/Pin

Camel Clutch
L (R), U, R (L), Pugno

AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO ALLE GAMBE

Knee to Inside Leg
R (L), R (L), Calcio

Elbow to Groin
R (L), L (R), Calcio

Inverted STF
U (D), D (U), Calcio

Boston Crab
L (R), D, R (L), Calcio

AVVERSARIO A TERRA, IN CORSA



Running Knee Drop
Calcio

Fist Drop
Pugno

Falling Head Butt
Tie-Up/Pin



GOLDUST

(foto 5)

PROVENIENTE DA: Hollywood, California

MOSSE FINALI: Curtain Call

L, D, D, Tie-Up + Blocco

Questa mossa va eseguita da dietro il vostro avversario; preparatela mentre l'altro wrestler è in stato confusionale. Purtroppo, è piuttosto complesso prendere alle spalle un lottatore, a meno che non vi troviate in un match Tag-Team o in un altro incontro con più di due wrestler sul ring.

COMBATTIMENTI

Goldust ha una resistenza modello-atletica leggera ma è decisamente carente sul piano della velocità e della potenza, per vincere con questo personaggio dovrete usare molta strategia. Il modo migliore per vincere è avere pazienza, martellare costantemente il vostro avversario e resistere strenuamente ai suoi colpi, facendo uso della resistenza e della capacità di recupero. A proposito di recupero, tenete a mente che in questa capacità, Goldust non ha nessun rivale, è assolutamente il migliore.

Purtroppo, la potenza di Goldust non raggiunge quella dei colossi e la velocità, invece, è piuttosto simile, una situazione quindi piuttosto triste. Le sue mosse dalla posizione di partenza sono simili a quelle di altri lottatori: DDT, DDT singolo e Vertical Suplex. Fra le mosse migliori di Goldust ci sono il Reverse DDT e la devastante Curtain Call. Da una partenza in corsa potrete invece utilizzare una Drop to Knees o un Uppercut. Per quanto riguarda le mosse a terra, Goldust si comporta molto bene, soprattutto quando utilizza l'Head Butt, lo Stump Puller e il Double Foot Stomp.



LISTA DELLE MOSSE

POSIZIONE DI PARTENZA

Abdominal Stretch (foto 37)
R (L), L (R), Tie-Up/Pin

Body Slam
R (L), D, Tie-Up/Pin

Japanese Arm Drag
D, D, Pugno

DDT
R (L), D, Calcio

Gut-Wrench Power Bomb
R (L), L (R), Pugno

Hip Toss
D, D, Calcio

POSIZIONE DI TIE-UP

Hip Toss
Calcio

Atomic Drop (foto 40)
Pugno

Inverted Atomic Drop
Tie-Up/Pin

Reverse DDT
R (L), L (R), D, Tie-Up/Pin

IN CORSA

Drop Kick
Calcio

Atomic Drop
R (L), R (L), Pugno

Reverse DDT
R (L), L (R), D, Tie-Up/Pin

IN CORSA

Drop Kick
Calcio

Butt Drop
Calcio + Blocco

Fist Drop
Pugno + Tie-Up/Pin

Somersault Senton Splash
U, U, Pugno + Calcio

Super Plex
R (L), R (L), Pugno

Top-Rope Superplex
R (L), R (L), Tie-Up/Pin

AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO AL CORPO

Fist Drop
Pugno

Leg Drop
Calcio

Double-Foot Stomp
D, Calcio

AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO ALLA TESTA

Arm Wrench
R (L), R (L), Pugno

Rear Chin Lock
R (L), L (R), Pugno

Stump Puller
U (D), D (U), Pugno

AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO ALLE GAMBE

Elbow Drop onto Leg
R (L), R (L), Calcio

Knee to Inside Leg
R (L), L (R), Calcio

Spinning Toehold
U (D), D (U), Calcio

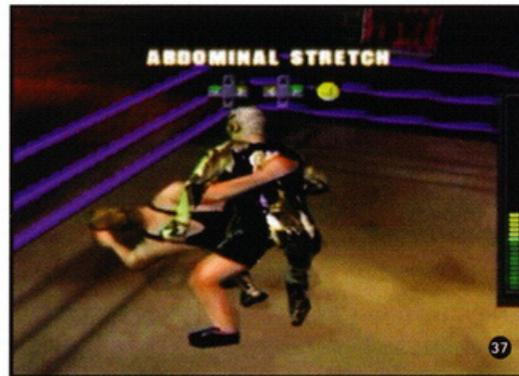
Head Butt to Groin
L (R), U, R (L), Calcio

AVVERSARIO A TERRA, IN CORSA

Running Knee Drop
Calcio

Fist Drop
Pugno

Butt Drop
Tie-Up/Pin



Kneebreaker (foto 38)
D (U), U (D), Calcio

Neck-Breaker
R (L), D, Pugno

Samoan Drop
R (L), U, Pugno

Single-Arm DDT
R (L), U, Calcio

Sleeper Hold
D (U), U (D), Pugno

Snapmare (foto 39)
R (L), R (L), U, Pugno

Vertical Suplex
R (L), U, Tie-Up/Pin

European Uppercut
U (D), Pugno

Whip
Blocco

DDT
R (L), Calcio

Vertical Suplex
R (L), Pugno

Samoan Drop
R (L), Tie-Up/Pin

Brainbuster
R (L), D, Calcio

Bulldog
R (L), U, Pugno

Piledriver
D (U), D (U), Tie-Up/Pin

DA DIETRO
Abdominal Stetch (foto41)
Pugno

Running Clothesline
Pugno

Low Blow
Tie-Up/Pugno

AVVERSARIO IN CORSA

Drop Calcio
Calcio

Clothesline
Pugno

Power Slam
Tie-Up/Pin

Back Body Drop
U, Pugno

IN CIMA ALL'ANGOLO, AVVERSARIO A TERRA

Knee Drop
Pugno

IN CIMA ALL'ANGOLO

Bionic Elbow
Pugno

Flying Butt Bump
Pugno + Tie-Up/Pin

Forearm Smash
Calcio + Blocco

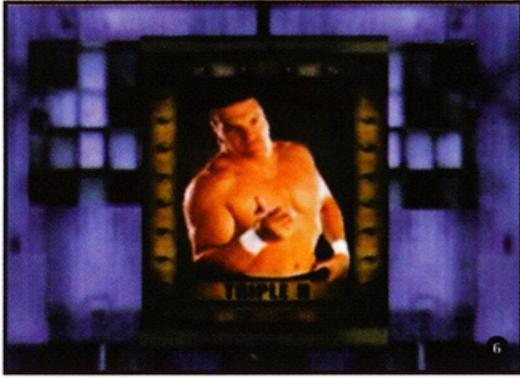
Shoulder Tackle
L (R), U, Tie-Up/Pin + Blocco

AVVERSARIO ALL'ANGOLO

Kick in Corner
Calcio

Chest Drop
Pugno

Repeated Elbows
Tie-Up/Pin



TRIPLE H

(foto 6)

PROVENIENTE DA: Greenwich, Connecticut

MOSSE FINALI: Pedigree

L, D, R, Pugno + Tie-Up

Questa mossa va eseguita partendo dalla posizione di partenza classica.

DATI PERSONALI

Triple H, meglio conosciuto come Hunter Hearst Helmsley è l'attuale capo della banda di ribelli denominata Degeneration X. Iniziata la carriera nell'ombra, Triple H ha raggiunto le luci della ribalta con la vittoria nel King of the Ring Tournament nel 1997; la sua storia prosegue con la creazione di DX insieme a Shawn Michaels e Ninth Wonder of the World Chyna.

Dopo la sconfitta di Michaels a Wrestlemania XIV (da Austin), Triple H si è unito a un gruppo che annovera Chyna, X-Pac, the Road Dog e Billy Gun. Attualmente, questo gruppo è coinvolto in uno scontro con la Nation, una rivalità destinata ad accendersi ancora di più dopo la vittoria di Triple H su "The Rock" che gli è valsa il titolo di Intercontinental Champion.

COMBATTIMENTI

Hunter Hearst Helmsley è un buon wrestler di medie capacità e discreta potenza (il che colpisce, visto che la sua stazza non è poi così imponente). Fino a quando non cercate di compiere acrobazie volanti potete eseguire qualsiasi tipo d'attacco utilizzando Triple H. Cercate di sfruttare la vostra resistenza e fate uso degli attacchi in corsa e delle mosse a terra, due specialità in cui Triple H se la cava abbastanza bene. Vista la scarsa velocità di Triple H, salire sull'angolo non è una splendida idea, ma se ci riuscite potrete causare notevoli danni al vostro avversario.

Triple H non ha molti attacchi personalizzati oltre al Pedigree, quindi, quando vi trovate nella posizione di partenza utilizzate il normale DDT, il Vertical Suplex e l'Overhead Belly to Belly Suplex; se il vostro avversario contrattacca, passate ad assalti più blandi. Gli attacchi in presa di Triple H sono buoni ma utilizzateli soltanto con avversari deboli. Particolarmente utili si riveleranno il Running Clothesline e il Drop Kick. Quando l'avversario è a terra potreste anche pensare a spingerlo ad arrendersi, utilizzate a questo scopo la Sleeper Hold o la Figure Four Leglock. Un'altra possibilità è utilizzare la Blatant Choke Hold mentre il vostro avversario è al tappeto, non otterrete il favore del pubblico ma causerete molti danni.

LISTA DELLE MOSSE

POSIZIONE DI PARTENZA

Arm Wrench
R (L), R (L), Pugno

Overhead Belly-to-Belly Suplex
R (L), L (R), Tie-Up/Pin

Clothesline
R (L), D, Pugno

DDT
R (L), D, Calcio

Drop Toehold (foto 42)
D, D, Calcio

Hammerlock
U, U, Pugno

Japanese Arm Drag
D, D, Pugno

Knee-Breaker
R (L), U, Calcio

Knee to Face
R (L), R (L), Calcio

Fisherman's Suplex
R (L), U, Tie-Up/Pin

Neck-Breaker (foto 43)
R (L), U, Pugno

Sleeper
R (L), R (L), Tie-Up/Pin

Vertical Suplex
R (L), D, Tie-Up/Pin

Inside Forearm (foto 44)
U (D), Pugno

POSIZIONE DI TIE-UP

Hammerlock
Calcio
Neck-Breaker

Pugno

Shoulder-Breaker
Tie-Up/Pin

Whip
Blocco

Fisherman's Suplex (foto 45)
R (L), Calcio

Gut-Wrench
Power Bomb
R (L), Pugno

Northern Lights
Suplex
R (L), Tie-Up/Pin

Overhead Belly-to-Belly Suplex
D (U), U (D), Calcio

Double Underhook
Suplex
R (L), L (R), Pugno

Power Bomb
U, R (L), Tie-Up/Pin

DA DIETRO

Cobra Clutch
Pugno

Pump-Handle
Slam
R (L), R (L), Pugno

Atomic Drop
R (L), R (L), Calcio

Neck-Breaker
R (L), U, U, Tie-Up/Pin

IN CORSA

Drop Kick
Calcio

Clothesline
Pugno
Cross-Body Blocco
Tie-Up/Pin

AVVERSARIO IN CORSA

Drop Toehold
Calcio

Back Body Drop
Pugno

Clothesline
Tie-Up/Pin

Powerslam
U, Tie-Up/Pin

IN CIMA ALL'ANGOLO, AVVERSARIO A TERRA

Knee Drop
Pugno

Double-Footstomp
Calcio + Blocco

Driving Elbow
Drop
Pugno + Tie-Up/Pin

Somersault Senton
Splash
U, U, Pugno + Calcio

IN CIMA ALL'ANGOLO

Axe-Handle Smash
Pugno

Shoulder Tackle
Pugno + Tie-Up/Pin

Diving Clothesline
Calcio + Blocco

Body Press
U, L (R), Tie-Up/Pin + Blocco

AVVERSARIO ALL'ANGOLO

Choke with Boot
Calcio

Chest Chop
Pugno

Charging Shoulder
Tie-Up/Pin

Belly-to-Belly
Suplex
R (L), R (L), Calcio

Super Plex
R (L), R (L), Pugno

Top-Rope
Superplex
R (L), R (L), Tie-Up/Pin

AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO AL CORPO

Fist Drop (foto 46)
Pugno

Leg Drop
Calcio

Falling Head Butt
D, Calcio

AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO ALLA TESTA

Arm Wrench
R (L), R (L), Pugno
Rear Chin Lock
R (L), L (R), Pugno

Knee to Back
U (D), D (U), Pugno

Blatant Choke
L (R), D, R (L), Pugno

AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO ALLE GAMBE

Step-Over Toehold
R (L), R (L), Calcio

Half Crab
R (L), L (R), Calcio

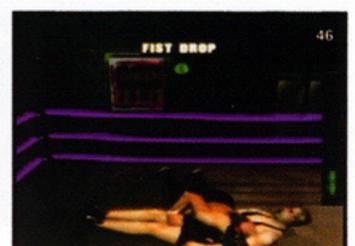
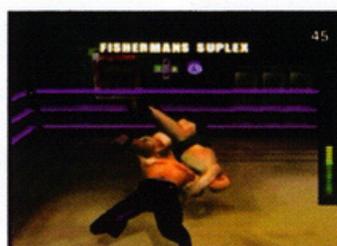
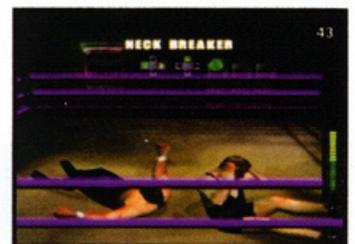
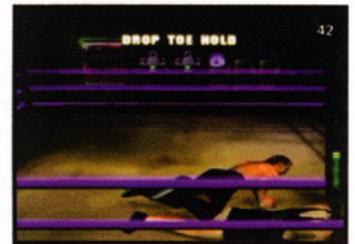
Texas Cloverleaf
U (D), D (U), Calcio

Figure Four
Leglock
L (R), U, L (R), Calcio

AVVERSARIO A TERRA, IN CORSA

Running Knee
Drop
Calcio

Fist Drop
Pugno





MANKIND

(foto 7)

PROVENIENTE DA: sconosciuto

MOSSE FINALI: Mandible Claw

L, R, U, Tie-Up + Blocco (dalla posizione di partenza o con l'avversario a terra)

L (R), R (L), Tie-Up (da una posizione di presa)

Questa mossa è una delle più versatili viste le posizioni di partenza da cui potrete eseguirla.

DATI PERSONALI

Mankind è l'alter-ego idiota di Mick Foley, la sua passione per il sadomaso lo rende capace di assorbire enormi quantità di danni e di rispondere con pari violenza. Negli ultimi mesi, Mankid ha fatto coppia con Kane e ha regnato, sotto la guida di Paul Bearer, come detentore del titolo di Tag Team Champions. Recentemente, il regno è terminato al Summerslam 98 a favore dei New Age Outlaws.

COMBATTIMENTI

Per quanto riguarda le caratteristiche, Mankind non è uno dei migliori wrestler del gioco, il suo punto forte risiede sicuramente nell'altissima capacità di resistenza. La migliore strategia da utilizzare con questo personaggio è... non utilizzare alcuna strategia e cercare di essere imprevedibili. Le mosse a disposizione di Mankind sono un buon mix di potenza e precisione, ma non gli permettono di acquisire buoni risultati in volo e nelle acrobazie. La mossa finale di questo wrestler è una delle più versatili di tutto il gioco, visto che potrete utilizzarla dalla posizione di partenza, da un Tie-Up o da terra.

Cercate di essere sempre molto aggressivi e di portare velocemente l'energia del vostro avversario nella zona rossa in modo da poter utilizzare il Mandible Claw. Variate i vostri attacchi e utilizzate spesso le prese, visto che Mankind può vantare una discreta forza. Quando il vostro avversario a terra, avete una buona gamma di mosse tra cui scegliere: Head Butt, Painkiller o Leg Grapevine.



LISTA DELLE MOSSE

POSIZIONE DI PARTENZA

Body Slam
R (L), U, Tie-Up/Pin

Clothesline
D (U), D (U), Pugno

Cobra Clutch
D (U), D (U), Tie-Up/Pin

DDT
R (L), D, Calcio

Front Backbreaker
R (L), L (R), Tie-Up/Pin

Gut-Wrench
Power Bomb
R (L), L (R), Pugno

Hip Toss
D (U), U (D), Calcio

Knee-Breaker
R (L), D, Tie-Up/Pin

Leg Drag
D (U), D (U), Calcio

Samoan Drop
R (L), U, Pugno

Neck-Breaker
R (L), D, Pugno

Side Belly-to-Belly
Suplex
D (U), U (D), Tie-Up/Pin

Single-Arm DDT
R (L), U, Calcio

Haymaker
(foto 47)
U (D), Pugno

POSIZIONE DI TIE-UP

Hip Toss
Calcio

DDT (foto 48)
Pugno

Side Belly-to-Belly
Suplex
Tie-Up/Pin

Whip
Blocco

Samoan Drop
(foto 49)
R (L), Calcio

Inverted Atomic
Drop
R (L), Pugno

Vertical Suplex
R (L), Tie-Up/Pin

Brainbuster
(foto 50)
R (L), L (R), Calcio

Power Bomb
R (L), D, Pugno

Piledriver
R (L), U, Tie-Up/Pin

DA DIETRO

Nerve Hold
(foto 51)
Pugno

Reverse DDT
R (L), R (L), Pugno

Cross-Face
Chicken Wing
R (L), R (L), Calcio

Side Slam
R (L), R (L), U, Tie-Up/Pin

IN CORSA

Spinning Neck-Breaker
Calcio

Clothesline
Pugno

Tackle with
Pugnes
Tie-Up/Pin

AVVERSARIO IN
CORSA

Drop Toehold
Calcio

Back Body Drop
Pugno

Arm Drag
Tie-Up/Pin

Powerslam
U, Tie-Up/Pin

IN CIMA
ALL'ANGOLO,
AVVERSARIO A
TERRA

Elbow Drop
Pugno

Splash
Pugno + Tie-Up/Pin

Somersault
Senton Splash
U, U, Pugno + Calcio

IN CIMA ALL'ANGOLO

Clothesline
Pugno + Tie-Up/Pin

Bionic Elbow
Calcio + Blocco

Forearm Smash
U, U), Tie-Up/Pin + Blocco

AVVERSARIO
ALL'ANGOLO

Kick in Corner
Calcio

Forearm Smashes
Pugno

Charging Shoulder
Tie-Up/Pin

Swinging DDT
R (L), R (L), Calcio

Tree of Woe
R (L), R (L), Pugno

Top-Rope
Superplex
R (L), R (L), Tie-Up/Pin

AVVERSARIO A
TERRA, IN
POSIZIONE VICINO
AL CORPO

Elbow Drop
Pugno

Leg Drop
Calcio

Knee Drop
D, Calcio

AVVERSARIO A
TERRA, IN
POSIZIONE VICINO
ALLA TESTA

Arm Wrench
R (L), R (L), Pugno

Knee to Back
R (L), L (R), Pugno

Painkiller
U (D), D (U), Pugno

AVVERSARIO A
TERRA, IN
POSIZIONE VICINO
ALLE GAMBE

Elbow Drop onto
Leg
R (L), R (L), Calcio

Leg Grapevine
R (L), L (R), Calcio

Head Butt to
Groin
U (D), D (U), Calcio

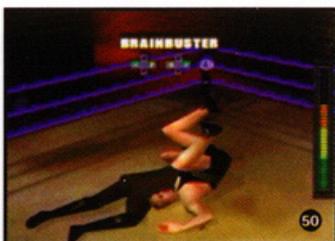
Reverse Indian
Leglock
L (R), U, L (R), Calcio

AVVERSARIO A
TERRA, IN CORSA

Running Knee
Drop
Calcio

Fist Drop
Pugno

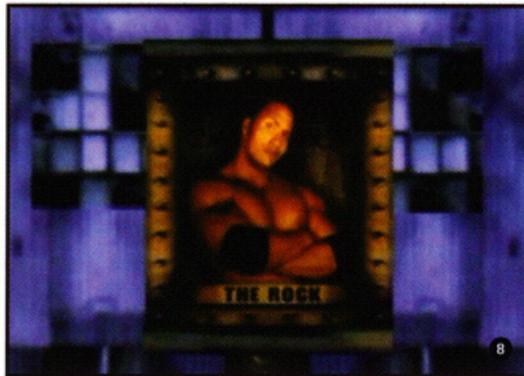
Falling Head Butt
Tie-Up/Pin





THE ROCK

(foto 8)
PROVENIENDE DA: qualche luogo nel sud del pacifico
MOSSA FINALE: Rock Bottom
L, L, U, Pugno + Tie-Up
Questa mossa va eseguita dalla posizione di partenza



DATI PERSONALI

Prima di accedere alla WWF, Rocky Maivia ha raggiunto la celebrità come giocatore di football all'Università di Miami seguendo, in questo modo, le orme del padre e, prima di lui, del nonno. Attualmente, "The Rock" è il leader della Nation of Domination.

COMBATTIMENTI

Questo lottatore non è un idolo del pubblico, ma sul ring sa comportarsi decisamente bene, sia dal punto di vista delle caratteristiche, sia da quello delle mosse a disposizione. I suoi punti forti sono la forza e la resistenza che gli permettono di affrontare a viso aperto qualsiasi wrestler della WWF; The Rock dispone di attacchi ad alto potenziale dalla posizione di partenza, il che lo rende un wrestler adatto anche ai giocatori alle prime armi. Per quanto riguarda l'appoggio del pubblico, invece, The Rock è abbastanza disastroso visto il suo basso carisma ma dispone di alcune mosse spettacolari che potrebbero facilmente ribaltare la situazione se usate con intelligenza.

The Rock dispone di una buona gamma di attacchi di potenza e di acrobazie volanti. Dalla posizione di partenza la sua mossa più devastante è l'Hurricanrana e il suo personale Laying The Smack Down; entrambe queste mosse possono essere effettuate anche ad una discreta distanza e l'ultima non può essere rovesciata. Inoltre, non scordatevi lo Shoulder-Breaker, il Samoan Drop e lo Spinebuster.

The Rock dispone anche di diverse mosse che possono essere eseguite alle spalle dell'avversario. Per accattivargli il favore del pubblico, vi consigliamo di utilizzare il Pump-Handle Slam, il Belly to Back Suplex e il Reverse DDT.

LISTA DELLE MOSSE

Side Belly-to-Belly Suplex (foto 56) R (L), D, Calcio	DDT Tie-Up/Pin	Pump-Handle Slam R (L), R (L), Calcio	Hurricanrana U, Pugno
Short Arm Clothesline U, U, Tie-Up/Pin	Whip Blocco	Belly-to-Back Suplex R (L), U, L (R), Tie-Up/Pin	IN CIMA ALL'ANGOLO, AVVERSARIO A TERRA
Shoulder-Breaker (foto 54) R (L), D, Pugno	Side Belly-to-Belly Suplex R (L), Calcio	IN CORSA	Elbow Drop Pugno
Spine Buster U (D), D (U), Pugno	Inverted Atomic Drop (foto 55) R (L), Pugno	Drop Kick Calcio	Knee Drop Calcio + Blocco
Laying the Smack Down R (L), L (R), U, Pugno	Sidewalk Slam R (L), Tie-Up/Pin	Clothesline Pugno	Fist Drop Pugno + Tie-Up/Pin
Discus Punch L (R), Pugno	Double Underhook Suplex R (L), D, Calcio	Crucifix Tie-Up/Pin	Splash R (L), R (L), Pugno + Calcio
Drop Kick U, Calcio	Brainbuster R (L), L (R), Pugno	Hurricanrana Pugno + Tie-Up/Pin	IN CIMA ALL'ANGOLO
POSIZIONE DI TIE-UP	Piledriver U (D), D (U), Tie-Up/Pin	AVVERSARIO IN CORSA	Drop Kick Pugno
Arm Drag Calcio	DA DIETRO	Drop Kick Calcio	Shoulder Tackle Pugno + Tie-Up/Pin
Shoulder-Breaker Pugno	Cross-Face Chicken Wing Pugno	Back Body Drop Pugno	Clothesline Calcio + Blocco
Reverse DDT R (L), R (L), Pugno	Reverse DDT R (L), R (L), Pugno	Powerslam Tie-Up/Pin	

Body Press
U, L (R), Tie-Up/Pin + Blocco

Flying Head Scissors
R (L), R (L), Calcio

AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO AL CORPO

AVVERSARIO ALL'ANGOLO

Swinging DDT
R (L), R (L), Pugno

Fist Drop
Pugno

Choke with Boot
Calcio

Top-Rope Superplex
R (L), L (R), U, Pugno

Splash
D, Pugno

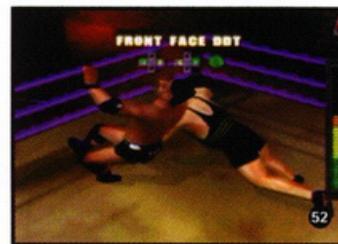
Climb Turnbuckle and Pummel
Pugno

Hurricanrana
R (L), L (R), U, Calcio

Leg Drop
Calcio

Splash
Tie-Up/Pin

Falling Head Butt
D, Calcio



AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO ALLA TESTA

Arm Wrench
R (L), R (L), Pugno

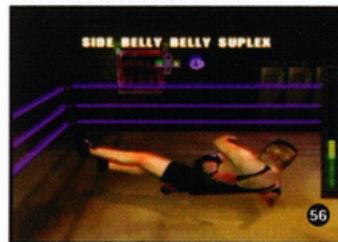
Reverse Chin Lock
R (L), L (R), Pugno



Short Arm Scissor
U (D), D (U), Pugno

AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO ALLE GAMBE

Elbow Drop onto Leg
R (L), R (L), Calcio



Spinning Toehold
R (L), L (R), Calcio

Inverted STF
U (D), D (U), Calcio

STF
U (D), D (U), U (D), Calcio



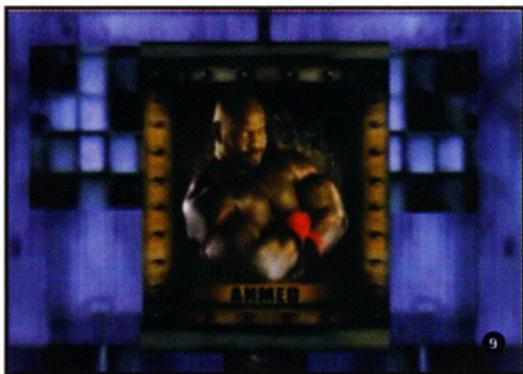
AVVERSARIO A TERRA, IN CORSA

Leg Drop
Calcio

Knee Drop
Pugno

Splash
Tie-Up/Pin





AHMED JOHNSON

(foto 9)

PROVENIENTE DA: Pearl River, Mississippi

MOSSA FINALE: Pearl River Plunge

L, R, U, Blocco + Calcio

Questa mossa deve essere eseguite dalla posizione di partenza classica

COMBATTIMENTI

Diciamo subito che Ahmed è il wrestler più forte in assoluto di tutta la WWF, quindi, quando lo utilizzate, dovrete tenervi costantemente all'attacco, un paio di colpi ben piazzati (soprattutto quelli personalizzati) potrebbero mettere subito al tappeto il vostro avversario e permettervi di sbarazzarvene in pochi minuti. Il problema di questo lottatore risiede nella scarsissima velocità e nella conseguente difficoltà di portare gli attacchi; è per questo che, appena ne avete la possibilità, dovete attaccare, in qualsiasi modo.

Dalla posizione di partenza, Ahmed dispone di mosse a dir poco devastanti per la barra d'energia degli avversari, volete degli esempi? Provate la Gut-Wrench Power Bomb o il Sidewalk Slam, oppure passate al Choke Slam e al Vertical Suplex. Un'altra buona alternativa è cercare di spingere l'avversario alla resa con un buon Torture Rack. Dalla posizione di Tie-Up, Ahmed è ancora più devastante quindi sfruttatela spesso. Per quanto riguarda gli attacchi in corsa, questi si riveleranno preziosi per avvicinarvi all'avversario (in modo da poter esprimere poi tutta la vostra potenza), utilizzate soprattutto il Flying Shoulder Tackle e il Tackle With Punches.

LISTA DELLE MOSSE

POSIZIONE DI PARTENZA

Bear Hug
U (D), D (U), Pugno

Hip Toss
U, U, Calcio

Body Slam
R (L), D, Pugno

Overhead Belly-to-Belly Suplex
R (L), L (R), Tie-Up/Pin

Gut-Wrench Power Bomb
R (L), L (R), Pugno

Kneebreaker
R (L), U, Calcio

Short Arm Clothesline
(foto 57)
D (U), D (U), Pugno

Sidewalk Slam
R (L), D, Pugno

Snap Mare
R (L), D, Tie-Up/Pin

Spinebuster
(foto 58)
U (D), D (U), Calcio

Torture Rack
R (L), U, Tie-Up/Pin

Choke Slam
R (L), R (L), U, Calcio

Vertical Suplex
U (D), D (U), Tie-Up/Pin

Inside Forearm
U (D), Pugno

Discus Punch
(foto 59)
R (L), Pugno

Jump Punch
D (U), Calcio

POSIZIONE DI TIE-UP

Back-Breaker
Calcio

Atomic Drop
Pugno

Gut-Wrench Power Bomb
Tie-Up/Pin

Whip
Blocco

Samoa Drop
R (L), Calcio

Bulldog (foto 60)
R (L), Pugno

Overhead Belly-to-Belly Suplex
R (L), Tie-Up/Pin

Side Slam
R (L), U, Calcio

Brainbuster
R (L), L (R), Pugno

Power Bomb
R (L), D, Tie-Up/Pin

DA DIETRO

Russian Leg Sweep
Pugno

Side Slam
R (L), R (L), Pugno

Pump-Handle Slam
R (L), R (L), Calcio

Belly-to-Back Suplex
R (L), U, L (R), Tie-Up/Pin

IN CORSA

Flying Shoulder Tackle
Calcio

Tackle with Pugnoes
Pugno

Clothesline Tie-Up/Pin

AVVERSARIO IN CORSA

Sidewalk Slam
Calcio

Back Body Drop
(foto 61)
Pugno

Powerslam
Tie-Up/Pin

Spinebuster
R (L), Tie-Up/Pin

IN CIMA ALL'ANGOLO, AVVERSARIO A TERRA

Fist Drop
Pugno

Driving Elbow
Pugno + Tie-Up/Pin

Double-Foot Stomp
Calcio + Blocco

Kamikaze Head Butt
R (L), L (R), Pugno + Calcio

IN CIMA ALL'ANGOLO

Bionic Elbow
Pugno

Clothesline
Pugno + Tie-Up/Pin

Forearm Smash
Calcio + Blocco

Shoulder Tackle
L (R), U, Tie-Up/Pin + Blocco

Avversario all'angolo

Choke with Boot
Calcio

Chops
Pugno

Charging Shoulder Tackle
Tie-Up/Pin

Overhead Press
R (L), R (L), Pugno

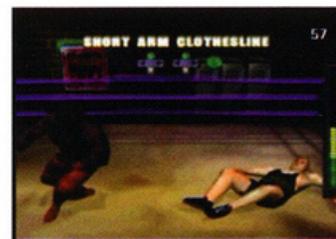
AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO AL CORPO

Axe-Handle Smash
Pugno

Splash
D, Pugno

Stomp
Calcio

Knee Drop
D, Calcio



AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO ALLA TESTA

Arm Wrench
R (L), R (L), Pugno

Squeeze Head
R (L), L (R), Pugno

Rear Chin Lock
U (D), D (U), Pugno

Painkiller
L (R), U, D, Pugno

AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO ALLE GAMBE
Knee to Inside Leg
R (L), R (L), Calcio

Leg Grapevine
R (L), L (R), Calcio

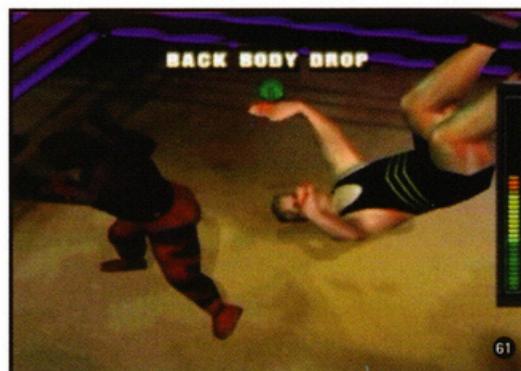
Wishbone Leg Splitter
U (D), D (U), Calcio

Leg-Lock
L (R), R (L), L (R), Calcio

AVVERSARIO A TERRA, IN CORSA

Leg Drop
Calcio

Fist Drop
Pugno





BRET "THE HITMAN" HART

(foto 10)

PROVENIENTE DA: Calgary, Alberta

MOSSA FINALE: Sharpshooter

L, L, U, Blocco + Calcio

Questa mossa va eseguita esclusivamente con avversario in stato confusionale a terra e Bret posizionato all'altezza dei suoi piedi.

DATI PERSONALI

Bret "The Hitman" Hart è il fratello di Owen Hart ed è stato detentore del titolo di WWF World Champion. Recentemente, Bret si è spostato nella WCW dove regna con il titolo di US Champion.

COMBATTIMENTI

Bret è un ottimo wrestler con buoni punteggi in tutte le caratteristiche; la forza, purtroppo, è leggermente sotto la media e questo può creare problemi negli scontri ravvicinati con i wrestler più potenti. Lo stesso Bret si vanta di essere, dal punto di vista della tecnica, il wrestler più dotato della storia; per vincere con questo personaggio dovrete, per l'appunto, utilizzare la sua precisione e le sue mosse personalizzate. Questa eccellenza nell'eseguire le mosse lo porta ad avere, in ogni situazione, di una mossa più letale di quella dell'avversario; inoltre, Bret dispone anche di diverse mosse che possono spingere l'altro lottatore alla resa. Provate ad attaccare da dietro con un attacco in corsa in modo da spingere l'avversario alle corde, quindi scaraventatelo a terra... capirete quello che sto cercando di dirvi.

Dalla posizione di partenza potete utilizzare il Fireman's Carry, il Drop Toehold o il Vertical Suplex (se volete maggiore potenza). Per gli attacchi in corsa, Bret dispone di ottime alternative: Hart Attack, Crucifix e lo Spinning Neck Breaker. Per le prese a terra, utilizzate l'Half Crab, il Painkiller e l'Head Butt to Groin. Se riuscite a mettere il vostro avversario alle corde avete ottime alternative per accattarvi il favore del pubblico: Top Rope Superplex e Swinging DDT manderanno la folla in delirio.

LISTA DELLE MOSSE

POSIZIONE DI PARTENZA

Body Slam
R (L), D, Tie-Up/Pin

Clothesline
R (L), U, Calcio

Crucifix (foto 62)
R (L), R (L), Calcio

Fireman's Carry
(foto 63)
D, D, Calcio

Drop Toehold
D, D, Pugno

Hip Toss
U, U, Calcio

Kneebreaker
R (L), L (R), Tie-Up/Pin

Leg Drag (foto 64)
R (L), D, Calcio

Overhead Belly-to-Belly Suplex
R (L), R (L), Pugno

Samoan Drop
R (L), U, Pugno

Small Package
D, D, Tie-Up/Pin

Spine Buster
U (D), D (U), Tie-Up/Pin

Vertical Suplex
U (D), D (U), Pugno

Inside Forearm
L (R), Pugno

Haymaker
U (D), Pugno

Drop Kick
U, Calcio

POSIZIONE DI TIE-UP

Hip Toss
Calcio

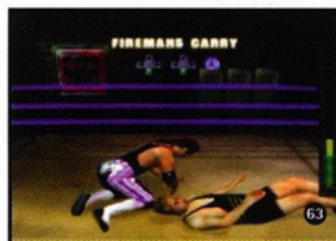
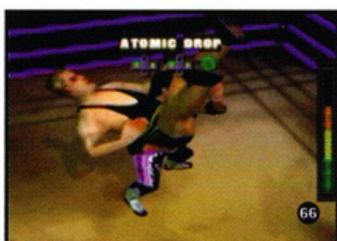
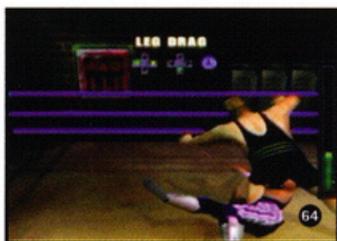
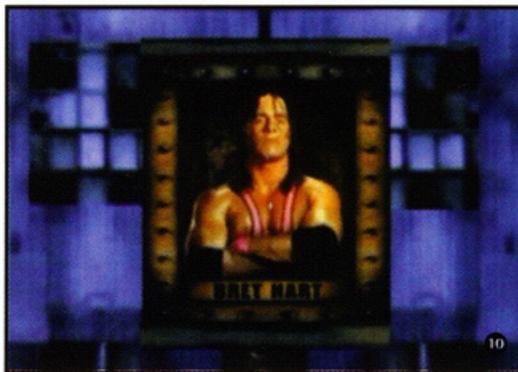
Top Wristlock
Pugno

Atomic Drop
(foto 66)
Tie-Up/Pin

Whip
Blocco

Neck-Breaker
R (L), Calcio

Inverted Atomic Drop
R (L), Pugno



Northern Lights Suplex
R (L), Tie-Up/Pin

Samoan Drop
R (L), L (R), Calcio

Piledriver
(foto 65)
R (L), U, Pugno

Side Back-Breaker
R (L), R (L), Tie-Up/Pin

DA DIETRO

Cross-Face
Chicken Wing
Pugno

Hart Attack
R (L), R (L), Pugno

Russian Leg Sweep
R (L), R (L), Calcio

German Suplex
R (L), R (L), U, Tie-Up/Pin

IN CORSA

Drop Kick
Calcio

Hart Attack
Pugno

Spinning Neck-Breaker
Tie-Up/Pin

Crucifix
Pugno + Tie-Up/Pin

AVVERSARIO IN CORSA

Drop Calcio
Calcio

Clothesline
Pugno
Drop Toehold
Tie-Up/Pin

Powerslam
U, Tie-Up/Pin

IN CIMA
ALL'ANGOLO,
AVVERSARIO A
TERRA

Knee Drop
Pugno

Driving Elbow
Calcio + Blocco

Elbow Drop
Pugno + Tie-Up/Pin

Kamikaze Head
Butt
R (L), L (R), Pugno
+ Calcio

IN CIMA
ALL'ANGOLO

Drop Kick
Pugno

Sunset Flip
Pugno + Tie-Up/Pin

Bionic Elbow
Calcio + Blocco

Body Press
U, L (R), Tie-Up/Pin
+ Blocco

AVVERSARIO
ALL'ANGOLO

Forearm Smashes
Calcio

Climb Turnbuckle
and Pummel
Pugno

Monkey Flip
R (L), R (L), Calcio

Swinging DDT
R (L), R (L), Pugno

Belly-to-Belly
Suplex
R (L), R (L), Tie-Up/Pin

Top-Rope
Superplex
R (L), L (R), R (L),
Calcio

AVVERSARIO A
TERRA, IN
POSIZIONE VICINO
AL CORPO

Fist Drop
Pugno

Driving Elbow
Smash
D, Pugno

Leg Drop
Calcio

Knee Drop
D, Calcio

AVVERSARIO A
TERRA, IN
POSIZIONE VICINO
ALLA TESTA

Leg-Lock
Chokehold
R (L), R (L), Pugno

Rear Chin Lock
R (L), L (R), Pugno

Short Arm Scissor
U (D), D (U), Pugno

Painkiller
R (L), U (D), D (U),
Pugno

AVVERSARIO A
TERRA, IN
POSIZIONE VICINO
ALLE GAMBE

Elbow Drop onto
Leg
R (L), R (L), Calcio

Half Crab
R (L), L (R), Calcio

Head Butt to
Groin
U (D), D (U), Calcio

AVVERSARIO A
TERRA, IN CORSA

Fist Drop
Calcio (Pugno)

Splash
Tie-Up/Pin



OWEN HART

(foto 11)

PROVENIENTE DA: Calgary, Alberta
 MOSSA FINALE: Sharpshooter
 L, L, U, Blocco + Calcio
 Questa mossa va eseguita esclusivamente con avversario in stato confusionale a terra e Owen posizionato all'altezza dei suoi piedi.

DATI PERSONALI

Owen Hart è il fratello di Bret Hart ed è un membro della Nation of Domination. Entrambi i fratelli sono stati addestrati

dal padre, insieme al quale hanno perfezionato la mossa che li contraddistingue, lo Sharpshooter. Quando Bret lasciò la WWF, Owen si sentì tradito e si unì alla Nation of Domination per riacquisire la famiglia che sentiva di aver perso. Attualmente, Owen Hart (chiamato anche "The Nugget" dai suoi detrattori) è impegnato in una lotta all'ultimo sangue con "The World's Most Dangerous Man" Ken Shamrock.

COMBATTIMENTI

Lo stile di Owen Hart è decisamente simile a quello del più celebre fratello; non gode della stessa popolarità ma si avvantaggia di una velocità superiore rispetto a Bret. Dispone di molte delle mosse di Bret ma, grazie alla sua velocità, può eseguirne di più spettacolari e di più acrobatiche. Oltre ad una forza leggermente sotto la media, Owen non ha evidenti punti deboli. Ottimi gli attacchi dall'angolo e, in generale, ben variegato l'arsenale di mosse a disposizione di questo wrestler.

Oltre alle mosse tipiche del fratello, Owen dispone di alcuni trucchetti che, probabilmente, lo farebbero prevalere in uno scontro con Bret. Dalla posizione di partenza potrete utilizzare il Double Underhook Suplex, l'Overhead e il Side Belly to Belly Suplex e, infine, l'Hurricanrana. Una volta atterrato l'avversario, un ottimo attacco è costituito dal Reverse Indian Deathlock, fantastico per azzerare la barra d'energia dell'altro lottatore. Per finire, vi consiglio di lanciare l'avversario all'angolo e di utilizzare lo Swinging DDT, l'Hurricanrana o il Pump-Handle Slam per metterlo al tappeto.

LISTA DELLE MOSSE

POSIZIONE DI PARTENZA

Abdominal Stretch

Arm Drag

Overhead Belly-to-Belly Suplex

Double Underhook Suplex

Drop Toehold

Flying Head Scissors

Hurricanrana

Gut-Wrench Power Bomb (foto 67)

Japanese Arm Drag
D, D, Pugno

Fisherman's Suplex
U, U, Tie-Up/Pin

Side Belly-to-Belly Suplex
D, D, Tie-Up/Pin

Small Package
R (L), U, Pugno

Snap Mare
R (L), D, Calcio

Inside Forearm
U (D), Pugno

Drop Kick (foto 68)
U, Calcio

POSIZIONE DI TIE-UP

Arm Drag
Calcio

Neck-Breaker
Pugno

Side Belly-to-Belly Suplex
Tie-Up/Pin

Whip
Blocco

Gut-Wrench Power Bomb
R (L), Calcio

Samoan Drop (foto 69)
R (L), Pugno

Vertical Suplex
R (L), Tie-Up/Pin

Overhead Belly-to-Belly Suplex
R (L), U, Calcio

Piledriver
U (D), D (U), Pugno

Double Underhook Suplex
U (D), D (U), Tie-Up/Pin

DA DIETRO



Cross-Face Chicken Wing (foto 70)
Pugno

Belly-to-Back Suplex
R (L), R (L), Pugno

Atomic Drop
R (L), R (L), Calcio

Victory Roll (foto 71)
R (L), R (L), Tie-Up/Pin

German Suplex
R (L), R (L), U, Tie-Up/Pin

IN CORSA

Spinning Heel
Calcio
Calcio

Clothesline
Pugno

Flying Forearm
Tie-Up/Pin

Hurricanrana
Calcio + Blocco

AVVERSARIO IN CORSA

Drop Calcio
Calcio

Back Body Drop
Pugno

Belly-to-Belly Suplex
Tie-Up/Pin

Hurricanrana
U, Calcio
IN CIMA
ALL'ANGOLO,



AVVERSARIO A TERRA

Kamikaze Head Butt
Pugno

Moonsault
Blocco

Somersault Senton Splash
Calcio + Blocco

Splash
Pugno + Tie-Up/Pin

Shooting Star Press
U, U, Pugno + Tie-Up/Pin

IN CIMA ALL'ANGOLO

Forearm Smash
Pugno

Torpedo Drop
Calcio
Pugno + Tie-Up/Pin

Hurricanrana
Calcio + Blocco

Wheel Calcio
R (L), R (L), Tie-Up/Pin + Calcio

Sunset Flip
Pugno + Calcio + Tie-Up/Pin

AVVERSARIO ALL'ANGOLO

Repeated Calcios to Ribs
Calcio

Climb Turnbuckle and Pummel
Pugno

Splash
Tie-Up/Pin

Flying Head Scissors
R (L), R (L), Calcio
Monkey Flip
R (L), R (L), Pugno

Swinging DDT
R (L), R (L), Tie-Up/Pin

Hurricanrana
R (L), L (R), U, Calcio

Superplex
U, R (L), D, Pugno

AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO AL CORPO

Elbow Drop
Pugno

Splash
D, Pugno

Stomp
Calcio

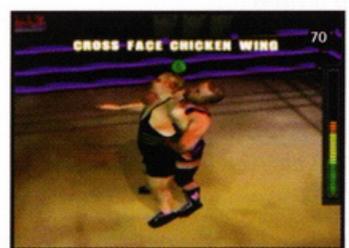
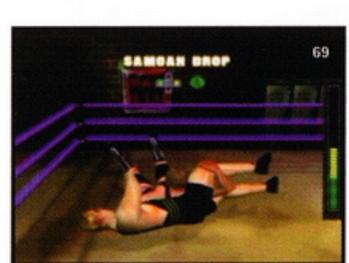
Falling Head Butt
D, Calcio

AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO ALLA TESTA

Arm Wrench
R (L), R (L), Pugno

Rear Chin Lock
R (L), L (R), Pugno

Leg-Lock
Chokehold
U (D), D (U), Pugno



AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO ALLE GAMBE

Surfboard
R (L), R (L), Calcio

Leg Grapevine
R (L), L (R), Calcio

Wishbone Leg Splitter
U (D), D (U), Calcio

Reverse Indian
Deathlock
R (L), L (R), U, Calcio

Inverted STF
U, L (R), U, Calcio

AVVERSARIO A TERRA, IN CORSA

Knee Drop
Calcio

Fist Drop
Pugno

Falling Head Butt
Tie-Up/Pin



THE UNDERTAKER

(foto 12)

PROVENIENTE DA: Death Valley

MOSSA FINALE: Tombstone Piledriver

D,D,D, Pugno + Tie-Up (posizione di partenza classica)

D, U, Tie-Up (posizione di Tie-Up)

Questa mossa può essere eseguita sia dalla posizione di partenza sia da una posizione di Tie-Up.

DATI PERSONALI

The Undertaker, oltre a essere il fratello più grande dell'infernale Kane, è uno dei lottatori più dotati fisicamente e più distruttivi. In passato "The Phenom" (questo è il suo soprannome, The Undertaker non bastava) ha usato la sua forza e la sua agilità per ottenere il WWF World Championship e regnare, brevemente, insieme a Stone Cold Steve Austin come Tag Team Champion. Recentemente, Stone Cold ha sconfitto The Undertaker in un incontro per la WWF Championship al Summerslam '98.

COMBATTIMENTI

The Undertaker è, senza dubbio, uno dei migliori wrestler di tutta la WWF; il suo mix di potenza, resistenza e agilità (oltre alle buone capacità di recupero) lo rendono un avversario temibilissimo per qualsiasi lottatore. Anche se può risultare più debole di colossi quali Ahmed Johnson, Kane e Farooq e la sua resistenza può essere paragonata a quella di altri lottatori, i suoi alti punteggi in tutte le caratteristiche e la sua abilità nell'eseguire mosse acrobatiche lo posizionano assolutamente tra i migliori. Quando affrontate wrestler più minuti, tenete a mente che la buona velocità di questo lottatore risulta comunque inferiore a quella dei vostri avversari.

Dalla posizione di partenza potete utilizzare il Front Face DDT, il Throat Toss e il Choke Slam; oltre a queste mosse, potete optare per le prese in cui The Undertaker può sfruttare la sua formidabile forza. Il mio consiglio è di sfruttare l'altezza di questo personaggio per scagliare i vostri avversari all'angolo; una volta fatto questo, utilizzate il Choke with The Boot o il Top Rope Superplex. A questo punto, non vi resta che salire sull'angolo e devastare il vostro avversario per ottenere la vittoria.



LISTA DELLE MOSSE

POSIZIONE DI PARTENZA

Front Face DDT
R (L), R (L), Tie-Up/Pin

Overhead Belly-to-Belly Suplex
R (L), D, Tie-Up/Pin

Choke Slam
(foto 72)
D, D, Pugno

DDT
R (L), D, Calcio

Gut-Wrench
Power Bomb
R (L), L (R), Pugno

Neck-Breaker
R (L), D, Pugno

Side Belly-to-Belly Suplex
R (L), L (R), Tie-Up/Pin

Short Arm Clothesline
R (L), U, Tie-Up/Pin

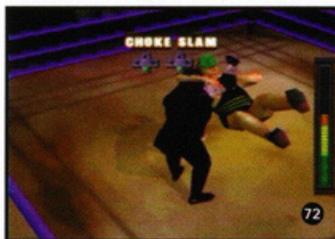
Single-Arm DDT
R (L), U, Calcio

Snapmare
R (L), U, Pugno

Vertical Suplex
R (L), L (R), Calcio

Choke
U (D), D (U), Tie-Up/Pin

Haymaker
(foto 73)
R (L), Pugno



POSIZIONE DI TIE-UP

Back-Breaker
Calcio

Atomic Drop
Pugno

Sidewalk Slam
Tie-Up/Pin

Whip (foto 74)
Blocco

Northern Lights
Suplex
R (L), Calcio

DDT
R (L), Pugno

Gut-Wrench
Power Bomb
R (L), Tie-Up/Pin

Vertical Suplex
R (L), D, Calcio

Overhead Belly-to-Belly Suplex
R (L), U, Pugno

Choke Slam
R (L), L (R), Tie-Up/Pin

DA DIETRO

Neck-Breaker
Pugno

Reverse DDT
R (L), R (L), Pugno

Side Slam
R (L), R (L), U, Tie-Up/Pin

IN CORSA

Clothesline
Pugno

Swinging Neck-Breaker
Tie-Up/Pin

AVVERSARIO IN CORSA

Boot to Face
(foto 75)
Calcio

Clothesline
Pugno

Powerslam
Tie-Up/Pin

Spinebuster
R (L), Tie-Up/Pin

IN CIMA ALL'ANGOLO, AVVERSARIO A TERRA

Fist Drop
Pugno

Splash
Pugno + Tie-Up/Pin

Double-Foot
Stomp
Calcio + Blocco

Driving Elbow
R (L), L (R), Tie-Up/Pin + Calcio

IN CIMA ALL'ANGOLO

Drop
Calcio
Pugno

Clothesline
Pugno + Tie-Up/Pin

Axe-Handle
Smash
Calcio + Blocco

Forearm Smash
R (L), L (R), Tie-Up/Pin + Calcio

AVVERSARIO ALL'ANGOLO

Choke with Boot
Calcio

Climb Turnbuckle and Pummel
(foto 76)
Pugno

Belly-to-Belly Suplex
R (L), R (L), Pugno

Overhead Press
R (L), R (L), Calcio

Top-Rope
Superplex
U, U, D, Calcio

AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO AL CORPO

Elbow Drop
Pugno

Leg Drop
D, Pugno

Stomp
Calcio

Knee Drop
D, Calcio

AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO ALLA TESTA

Arm Wrench
R (L), R (L), Pugno

Squeeze Head
R (L), L (R), Pugno

Painkiller
U (D), D (U), Pugno

AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO ALLE GAMBE

Elbow Drop onto Leg
R (L), R (L), Calcio

Half Crab
R (L), L (R), Calcio

Surfboard
U (D), D (U), Calcio

Leg-Lock
L (R), R (L), L (R), Calcio

AVVERSARIO A TERRA, IN CORSA

Leg Drop
Calcio

Fist Drop
Pugno

Falling Head Butt
Tie-Up/Pin

KEN SHAMROCK

(foto 13)

PROVENIENTE DA: Sacramento, California

MOSSA FINALE: Shamrock Ankle Lock L, R, U, Calcio + Tie-Up

Potrete utilizzare questa mossa solo posizionandovi ai piedi di un avversario a terra e in stato confusionale.

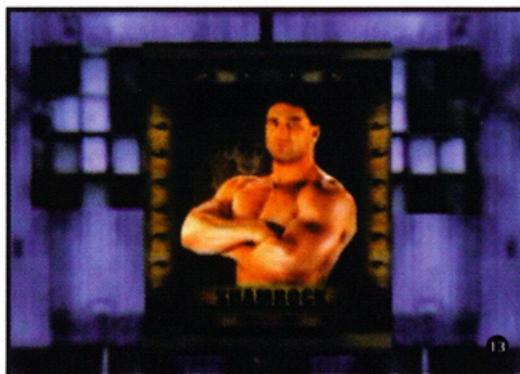
DATI PERSONALI

Ken Shamrock, chiamato anche "World's Most Dangerous Man", è l'ultimo campione dell'Ultimate Fighting World. Dopo essere stato eletto "dilettante del 1997" ha scalato i ranghi della WWF molto velocemente. Ora, dopo aver sconfitto Owen Hart in un incontro con gabbia al Summerslam '98, punta a un match più impegnativo con il suo acerrimo nemico Dan "The Beast" Severn.

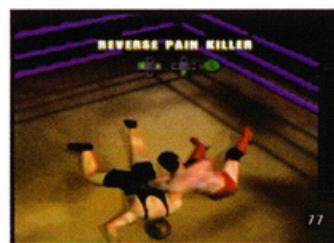
COMBATTIMENTI

Ken Shamrock è un lottatore di medie possibilità (a dispetto del suo nome), non dispone di particolari punti di forza ma non ha nemmeno alcun punto debole che gli avversari possano sfruttare. Shamrock è abbastanza veloce, quindi potrete provare alcune mosse acrobatiche salendo sull'angolo; un'altra particolarità di questo wrestler è la sua abilità nelle prese e nel lavoro sull'avversario al tappeto.

Dalla posizione di partenza potrete utilizzare l'Hurricanrana, lo Spinning Neck Breaker e il Crucifix. Dalle posizioni di Tie-Up, invece, potrete utilizzare il Gut-Wrench Power Bomb e gli altri Suplex di cui dispone. Per quanto riguarda gli attacchi in corsa, vi consiglio di utilizzare il Tackle with Punches per abbattere l'avversario; quindi, una volta steso l'altro lottatore, avrete a disposizione il magnifico arsenale di cui dispone Shamrock sugli avversari al tappeto: Texas Cloverleaf, Reverse Fuji Leg Bar e Fuji Arm Bar.



Clothesline (foto 81) Pugno	Splash R (L), R (L), Pugno + Calcio	AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO AL CORPO
Cross-Body Blocco Tie-Up/Pin	IN CIMA ALL'ANGOLO	Elbow Drop Pugno
Hurricanrana Pugno + Tie-Up/Pin	Drop Kick Pugno	Standing Moonsault D, Pugno
AVVERSARIO IN CORSA	Shoulder Tackle Pugno + Tie-Up/Pin	Stomp Calcio
Drop Toehold Calcio	Body Press Calcio + Blocco	Falling Head Butt D, Calcio
Clothesline Pugno	Hurricanrana R (L), U, Tie-Up/Pin + Calcio	AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO ALLA TESTA



Leg-Lock Chokehold R (L), R (L), Pugno

Reverse Chinlock R (L), L (R), Pugno

Short Arm Scissor Hold U (D), D (U), Pugno

LISTA DELLE MOSSE

POSIZIONE DI PARTENZA

Front Face DDT R (L), L (R), Pugno

Arm Wrench R (L), R (L), Pugno

Crucifix R (L), L (R), Calcio

Hurricanrana R (L), L (R), U, Calcio

Japanese Arm Drag D, D, Pugno

Kneebreaker R (L), D, Calcio

Leg Drag R (L), R (L), Calcio

Reverse Painkiller (foto 77) R (L), D, Pugno

Samoan Drop R (L), U, Pugno

Short Arm Clothesline U, U, Pugno

Sidewalk Slam R (L), D, Tie-Up/Pin

Single-Arm DDT R (L), U, Calcio

Small Package U (D), D (U), Tie-Up/Pin

Swinging Neck-Breaker R (L), R (L), Tie-Up/Pin

Forearm R (L), Pugno

Discus Punch (foto 78) U (D), Pugno

Drop Kick U, Calcio

Posizione di Tie-Up

Hip Toss Calcio

Top Wristlock (foto 79) Pugno

Sidewalk Slam Tie-Up/Pin

Whip Blocco

Northern Lights Suplex R (L), Calcio

Gut-Wrench Power Bomb R (L), Pugno

Vertical Suplex R (L), Tie-Up/Pin

Overhead Belly-to-Belly Suplex R (L), U, Calcio

Double Underhook Suplex (foto 80) R (L), L (R), Pugno

Side Belly-to-Belly Suplex R (L), D, Tie-Up/Pin

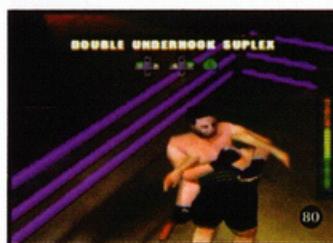
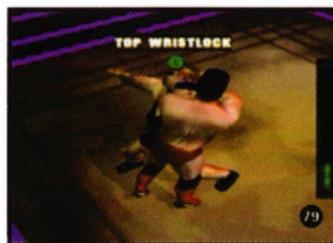
DA DIETRO

Russian Leg Sweep Pugno

Reverse DDT R (L), R (L), Pugno

Pump-Handle Slam R (L), R (L), Calcio

Victory Roll R (L), R (L), Tie-Up/Pin



Belly-to-Back Suplex R (L), U, L (R), Tie-Up/Pin

IN CORSA

Tackle with Punches Calcio



Belly-to-Belly Suplex Tie-Up/Pin

Hurricanrana U, Calcio

IN CIMA ALL'ANGOLO, AVVERSARIO A TERRA

Elbow Drop Pugno

Moonsault Blocco

Kamikaze Head Butt Pugno + Tie-Up/Pin

Double-Foot Stomp Calcio + Blocco

AVVERSARIO ALL'ANGOLO

Chest Drop Calcio

Climb Turnbuckle and Pummel Pugno

Flying Head Scissors R (L), R (L), Calcio

Hurricanrana R (L), L (R), Pugno

Superplex R (L), R (L), Tie-Up/Pin

Top-Rope Superplex U, D, U, Tie-Up/Pin

Painkiller L (R), U (D), D (U), Pugno

Fuji Arm Bar U, L (R), U, Pugno

AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO ALLE GAMBE

Leg Grapevine R (L), R (L), Calcio

Texas Cloverleaf R (L), L (R), Calcio

STF U (D), D (U), Calcio

Inverted STF U, L (R), U, Calcio

Reverse Fuji Leg Bar L (R), U, R (L), Calcio

AVVERSARIO A TERRA, IN CORSA

Fist Drop Calcio

Front Elbow Pugno



KANE

(foto 14)

PROVENIENTE DA: sconosciuto

MOSSA FINALE: Tombstone Piledriver

D, D, D, Pugno + Tie-Up (posizione di partenza)

D, U, Tie-Up (posizione di Tie-Up)

Questa mossa può essere eseguita dalla posizione di partenza da una posizione di Tie-Up.

DATI PERSONALI

Kane è il fratello minore di The Undertaker e figlio di Paul Bearer. Creduto morto quando era ancora un bambino in un terribile incendio, Kane ritorna nel 1997 per vendicarsi sul fratello, maggiore indiziato per l'incidente. Recentemente Kane ha smussato i termini della disputa con il fratello e sta cercando di ricomporre un rapporto fraterno. Un anno fa, Kane ha conquistato (per poco tempo) il titolo di WWF World Championship dopo aver sconfitto Steve Austin nell'edizione '98 del King Of the Ring.

COMBATTIMENTI

Come ci si aspetterebbe, Kane dispone di diverse mosse dell'arsenale di The Undertaker ma, rispetto al fratello, è più forte, resistente ma con meno capacità di recupero. Viste queste caratteristiche, utilizzate comunque gli attacchi ad alto potenziale ma, se volete finire il vostro avversario, aspettate, con calma, di avere la barra dell'energia completa.

Pur avendo mosse simili a quelle del fratello, Kane dispone di maggiore potenza e, quindi, non deve ricorrere alle mosse acrobatiche. Dalla posizione di partenza utilizzate il Front Face DDT, il Throat Toss e il Choke Slam oppure utilizzate le mosse dalla posizione di Tie-Up per arrecare danni veramente devastanti. Se riuscite a prendere l'avversario alle spalle, il Reverse DDT di Kane e lo Slide Slam possono chiudere l'incontro in maniera rapida.

LISTA DELLE MOSSA

DDT (foto 82)	Short Arm
R (L), D, Calcio	Clothesline
	R (L), U, Tie-Up/Pin
Gut-Wrench	Single-Arm DDT
Power Bomb	R (L), U, Calcio
R (L), L (R), Pugno	
Neck-Breaker	Snapmare
R (L), D, Pugno	(foto 83)
	R (L), U, Pugno
Side Belly-to-Belly	Vertical Suplex
Suplex	R (L), L (R), Calcio
R (L), D, Tie-Up/Pin	R (L), L (R), Tie-Up/Pin
Choke Slam	Choke
D, D, Pugno	U (D), D (U), Tie-Up/Pin

Haymaker
R (L), Pugno

POSIZIONE
DI TIE-UP

Back-Breaker
Calcio

Atomic Drop
Pugno

Sidewalk Slam
(foto 84)
Tie-Up/Pin

Whip
Blocco

Northern Lights
Suplex (foto 85)
R (L), Calcio

DDT
R (L), Pugno

Gut-Wrench
Power Bomb
R (L), Tie-Up/Pin

Vertical Suplex
R (L), D, Calcio

Overhead Belly-
to-Belly Suplex
R (L), U, Pugno

Choke Slam
(foto 86)
R (L), L (R), Tie-
Up/Pin

DA DIETRO

Neck-Breaker
Pugno

Reverse DDT
R (L), R (L), Pugno

Side Slam
R (L), R (L), U, Tie-
Up/Pin

IN CORSA

Clothesline
Pugno

Swinging Neck-
Breaker
Tie-Up/Pin

AVVERSARIO IN
CORSA

Boot to Face
Calcio

Clothesline
Pugno

Powerslam
Tie-Up/Pin

Spinebuster
R (L), Tie-Up/Pin

IN CIMA
ALL'ANGOLO,
AVVERSARIO A
TERRA

Fist Drop
Pugno

Splash
Pugno + Tie-
Up/Pin

Double-Foot
Stomp
Calcio + Blocco

Driving Elbow
R (L), L (R), Tie-
Up/Pin + Calcio

IN CIMA
ALL'ANGOLO

Drop Calcio
Pugno

Clothesline
Pugno + Tie-
Up/Pin
Axe-Handle
Smash
Calcio + Blocco

Forearm Smash
R (L), L (R), Tie-
Up/Pin + Calcio

AVVERSARIO
ALL'ANGOLO

Choke with Boot
Calcio

Climb Turnbuckle
and Pummel
(foto 87)
Pugno

Belly-to-Belly
Suplex
R (L), R (L), Pugno

Overhead Press
R (L), R (L), Calcio

Top-Rope
Superplex
U, U, D, Calcio

AVVERSARIO A
TERRA, IN
POSIZIONE VICINO
AL CORPO

Elbow Drop
Pugno
Leg Drop
D, Pugno

Stomp
Calcio

Knee Drop
D, Calcio

AVVERSARIO A
TERRA, IN
POSIZIONE VICINO
ALLA TESTA

Arm Wrench
R (L), R (L), Pugno

Squeeze Head
R (L), L (R), Pugno

Painkiller
U (D), D (U),
Pugno

AVVERSARIO A
TERRA, IN
POSIZIONE VICINO
ALLE GAMBE

Elbow Drop onto
Leg
R (L), R (L), Calcio

Half Crab
R (L), L (R), Calcio

Surfboard
U (D), D (U), Calcio

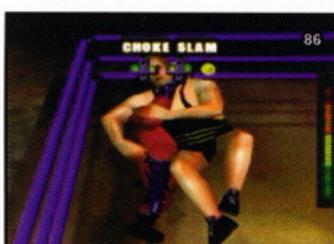
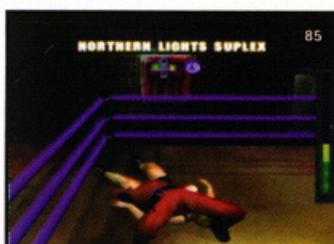
Leg-Lock
L (R), R (L), L (R),
Calcio

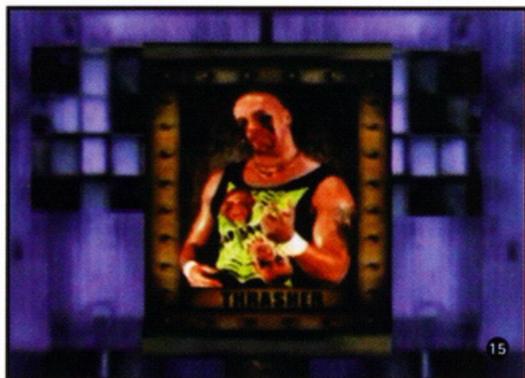
AVVERSARIO A
TERRA, IN CORSA

Leg Drop
Calcio

Fist Drop
Pugno

Falling Head Butt
Tie-Up/Pin





THRASHER

(foto 15)

PROVENIENTE DA: località sconosciuta

MOSSA FINALE: Somersault Leg Drop

L, U, U, Pugno + Calcio

Questa mossa può essere eseguita soltanto quando Thrasher si trova in cima all'angolo e il suo avversario è a terra.

DATI PERSONALI

Semplicemente si tratta di uno dei due componenti della famosissima (e vincente) squadra di Tag Team conosciuta come Headbangers.

COMBATTIMENTI

Il vantaggio più grande di questo lottatore è la sua altissima velocità grazie alla quale Thrasher può eseguire delle efficacissime manovre acrobatiche. Il resto delle caratteristiche si aggira sulla media tranne che per il supporto del pubblico, che adora vedere all'opera gli Headbangers. Lo schema è, quindi, piuttosto semplice: mettete il pubblico dalla vostra parte e iniziate a eseguire manovre acrobatiche che procurino elevati danni.

Dalla posizione di partenza potete utilizzare il Front Face DDT, l'Hurricanranna o il Sidewalk Slam. Una volta eseguita una di queste mosse, potete passare a un Elbow to the Groin, a un Boston Crab o a un Leg-Lock Chokehold. Se riuscite a lanciare il vostro avversario in un angolo, attaccatelo con un Hurricanranna o con un Charging Butt Bump. Le mosse migliori Thrasher sono comunque lo Shooting Star Press e il Torpedo Drop Kick dall'angolo. Vista l'alta velocità di questo personaggio, dovrete cercare di sfruttare al massimo gli angoli del ring.

LISTA DELLE MOSSE

POSIZIONE DI PARTENZA

Front Face DDT
R (L), L (R), Pugno

Arm Wrench
R (L), U, Pugno

Crucifix (foto 88)
R (L), U, Tie-Up/Pin

Drop Toehold
D, D, Calcio

Fireman's Carry (foto 89)
R (L), L (R), Calcio

Hurricanranna
R (L), L (R), U, Calcio

Headlock
Takedown

R (L), D, Pugno

Japanese Arm Drag (foto 90)
D, D, Pugno

Overhead Belly-to-Belly Suplex
U (D), D (U), Tie-Up/Pin

Reverse Painkiller
R (L), D, Calcio

Sidewalk Slam
R (L), D, Tie-Up/Pin

Single-Arm DDT
R (L), U, Calcio

Spinebuster
R (L), L (R), Tie-Up/Pin

Drop Kick
U, Calcio

Inside Forearm
R (L), Pugno

Haymaker
U (D), Pugno

POSIZIONE DI TIE-UP

Hip Toss
Calcio

Neck-Breaker
Pugno

Inverted Atomic Drop (foto 91)
Tie-Up/Pin

Whip
Blocco

Fisherman's Suplex
R (L), Calcio

Side Slam
R (L), Pugno

Samoan Drop
R (L), Tie-Up/Pin

Northern Lights Suplex
R (L), D, Calcio

Sidewalk Slam
R (L), U, Pugno

Brainbuster (foto 92)
R (L), U, Tie-Up/Pin

DA DIETRO

Russian Leg Sweep (foto 93)
Pugno

Reverse DDT
R (L), R (L), Pugno

Neck-Breaker
R (L), R (L), Calcio

Side Slam
R (L), R (L), Tie-Up/Pin

Belly-to-Back Suplex
R (L), U, L (R), Tie-Up/Pin

IN CORSA

Clothesline
Pugno

Flying forearm
Calcio

Swinging Neck-Breaker
Tie-Up/Pin

AVVERSARIO IN CORSA

Drop Kick
Calcio

Powerslam
Pugno

Spinebuster
Tie-Up/Pin

Hurricanranna
U, Calcio

IN CIMA ALL'ANGOLO, AVVERSARIO A TERRA

Elbow Drop
Pugno

Somersault Senton Splash
Pugno + Tie-Up/Pin

Leg Drop
Calcio + Blocco

Shooting Star Press
U, U, Tie-Up/Pin + Calcio

IN CIMA ALL'ANGOLO

Axe Handle Smash
Pugno

Sunset Flip Pugno + Tie
Up/Pin

Cross Body Press
Calcio + Blocco

Hurricanranna
R (L), U, Tie-Up/Pin + Calcio

AVVERSARIO ALL'ANGOLO

Splash
Tie-Up/Pin

Chest Chop
Pugno

Hurricanranna
R (L), R (L), Pugno

Flying Head Scissors
R (L), R (L), Calcio

Swinging DDT
R (L), R (L), Tie-Up/Pin

Superplex
L, D, R, Pugno

AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO AL CORPO

Fist Drop
Pugno

Standing Moonsault
D, Pugno

Stomp
Calcio

Leg Drop
D, Calcio

AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO ALLA TESTA

Arm Wrench
R (L), R (L), Pugno

Leg-Lock Chokehold
R (L), L (R), Pugno

Short Arm Scissor
U (D), D (U), Pugno

AVVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO ALLE GAMBE

Elbow to Groin
R (L), R (L), Calcio

Reverse Indian Deathlock
R (L), L (R), Calcio

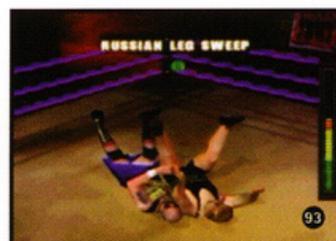
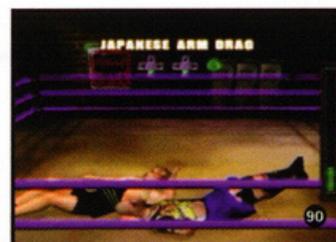
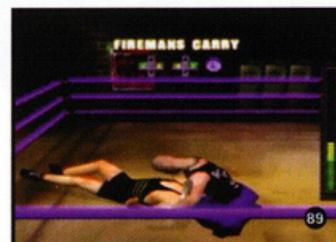
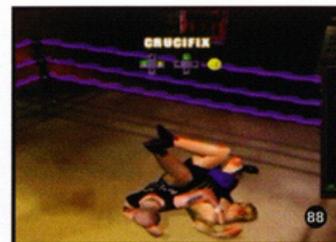
STF
U (D), D (U), Calcio

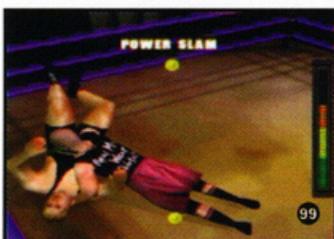
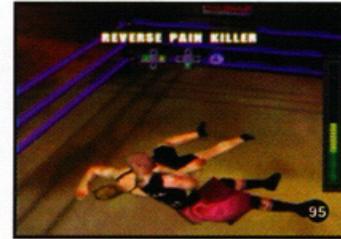
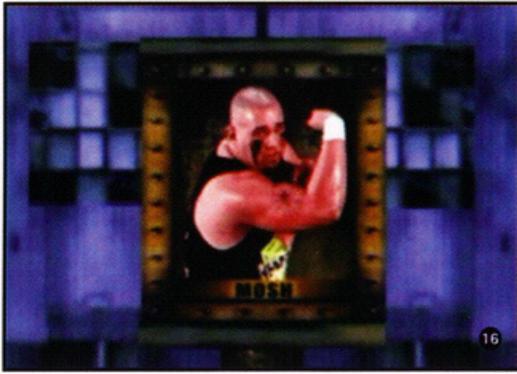
Boston Crab
L (R), D, R (L), Calcio

Avversario a terra, in corsa

Leg Drop
Calcio

Knee Drop
Pugno





MOSH

(foto 16)
 PROVENIENTE DA: località sconosciuta
 MOSSA FINALE: The Mosh Pit
 L, R, U, Tie-Up + Blocco
 Questa mossa può essere eseguita soltanto quando Mosh si trova in cima all'angolo e il suo avversario è in piedi nel ring.

DATI PERSONALI

Mosh forma, insieme a Thrasher, la squadra Tag Team conosciuta come Headbangers.

COMBATTIMENTI

Mosh è molto simile a Thrasher ma è, sotto tutti gli aspetti, più completo; non dispone dell'altissima velocità di Thrasher, né del suo elevato carisma ma può vantare statistiche molto più equilibrate. Grazie a questo equilibrio, Mosh può affrontare qualsiasi incontro, con qualche precauzione per i wrestler più imponenti: non affrontarli mai apertamente e utilizzare spesso la velocità e le mosse acrobatiche (anche fuori dal ring).

Per atterrare l'avversario, consiglio l'uso delle acrobazie; per attaccare lottatori a terra, invece, potete utilizzare il Double Underhook Suplex, il Neck Breaker e il Reverse Painkiller. Gli attacchi alle spalle sono una specialità di Mosh che può utilizzare il Victory Roll o il German Suplex. Dalle corde, Mosh è decisamente devastante grazie all'Hurricanrana, al Somersault Senton Splash e al Mosh Pit.

LISTA DELLE MOSSE

POSIZIONE DI PARTENZA

Front Face DDT
 R (L), L (R), Pugno

Arm Drag
 U, U, Pugno

Crucifix
 R (L), U, Tie-Up/Pin

Drop Toehold
 D, D, Calcio

Double Underhook Suplex
 R (L), L (R), Tie-Up/Pin

Flying Head Scissors

R (L), U, Calcio

Gut Wrench
 R (L), U, Pugno

Hip Toss
 U (D), D (U), Tie-Up/Pin

Japanese Arm Drag
 D, D, Pugno

Knee to Face (foto 94)
 U (D), D (U), Calcio

Kneebreaker
 R (L), D, Tie-Up/Pin

Leg Drag
 R (L), R (L), Calcio

Neck-Breaker
 U, U, Tie-Up/Pin

Reverse Painkiller (foto 95)
 R (L), D, Calcio

Vertical Suplex
 R (L), R (L), Pugno

Drop Kick
 U, Kick

Haymaker
 U (D), Pugno

POSIZIONE DI TIE-UP

Hip Toss
 Calcio

Neck-Breaker
 Pugno

Gut-Wrench Power Bomb
 Tie-Up/Pin

Whip
 Blocco

Sidewalk Slam
 R (L), Calcio

Samoan Drop
 R (L), Pugno

Vertical Suplex
 R (L), Tie-Up/Pin

Brainbuster
 R (L), U, Calcio

Double Underhook Suplex
 R (L), L (R), Pugno

Power Bomb (foto 96)
 R (L), D, Tie-Up/Pin

DA DIETRO

Neck-Breaker
 Pugno

Reverse DDT
 R (L), R (L), Pugno

Pump-Handle Slam (foto 97)
 R (L), R (L), Calcio

Victory Roll (foto 98)
 R (L), R (L), Tie-Up/Pin

German Suplex
 R (L), R (L), U, Tie-Up/Pin

IN CORSA

Clothesline
 Pugno

Swinging Neck-Breaker
 Calcio

Tackle with Punches
 Tie-Up/Pin

AWVERSARIO IN CORSA

Drop Kick
 Calcio

Back Body Drop
 Pugno

Powerslam (foto 99)
 Tie-Up/Pin

Sidewalk Slam
 R (L), Pugno

IN CIMA ALL'ANGOLO, AWVERSARIO A TERRA

Kamikaze Head Butt
 Pugno

Splash
 Pugno + Tie-Up/Pin

Driving Elbow
 Calcio + Blocco

Somersault Senton
 Splash
 U, U, Pugno + Calcio

IN CIMA ALL'ANGOLO

Drop Kick
 Pugno

Moonsault
 Blocco

Shoulder Tackle
 Pugno + Tie-Up/Pin

Body Press
 Calcio + Blocco

Hurricanrana
 R (L), L (R), Tie-Up/Pin + Calcio

AWVERSARIO ALL'ANGOLO

Splash
 Tie-Up/Pin

Chest Drop (foto 100)
 Pugno

Belly-to-Belly Suplex
 R (L), R (L), Pugno

Monkey Flip
 R (L), R (L), Calcio

Top-Rope Superplex
 R (L), R (L), Tie-Up/Pin

Hurricanrana
 R (L), R (L), D, Calcio

AWVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO AL CORPO

Elbow Drop
 Pugno

Standing Moonsault
 D, Pugno

Stomp
 Calcio

Knee Drop
 D, Calcio

AWVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO ALLA TESTA

Rear Chin Lock
 R (L), R (L), Pugno

Leg-Lock Chokehold
 R (L), L (R), Pugno

Painkiller
 U (D), D (U), Pugno

AWVERSARIO A TERRA, IN POSIZIONE VICINO ALLE GAMBE

Elbow Drop onto Leg
 R (L), R (L), Calcio

Leg Grapevine
 R (L), L (R), Calcio

Elbow to Groin
 U (D), D (U), Calcio

Wishbone Leg Splitter
 L (R), U, D, Calcio

AWVERSARIO A TERRA, IN CORSA

Knee Drop
 Calcio

Fist Drop
 Pugno

Splash
 Tie-Up/Pin



Incredibile a dirsi, nonostante la scaglionatura delle riviste sia organizzata in maniera differente, l'ultima parola di questo mese è veramente l'ultima di tutti i numeri estivi. E' con uno spirito rilassato che affronto questa prova (un foglio bianco lo è sempre): sono riuscito a concludere venerdì notte il lavoro delle altre testate di cui mi occupo, potendo così dormire e riposarmi un po' il sabato e

riuscendo persino ad andare ad allenamento, stamani (domenica). Purtroppo prima della pausa estiva noi abbiamo ancora il numero di settembre da realizzare, per cui ci aspetta ancora un mese di lavoro nella torrida e assolata Milano (lo sarà a fine luglio, quando staremo finendo – come del resto succede da qualche anno), con il condizionatore della sala console in reda che ha ormai salutato e i miei prodi collaboratori che scompaiono a uno a uno per lidi vacanzieri. Nonostante ciò la chiusura dei numeri di settembre è forse la più rilassata, quella per cui c'è più tempo, quella che permette colpi di testa passati ormai a tradizioni redazionali (la completa diserzione in funzione di una visita a Gardaland, per esempio: un giorno si arriva in ufficio, ci si guarda negli occhi, si raccattano le proprie cose e via in Centrale, a prendere il treno per Peschiera del Garda). Forse, in effetti, anche questa è vacanza: fare un lavoro che ti rende felice, anche dopo tanti anni.

Ci vediamo a settembre.

Alex Rossetto



The
Last Word

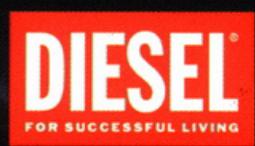
ShadowMan™, © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.
Nintendo 64, N64™ and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Nintendo Co., Ltd. "N64" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.



SHADOW MAN

Un uomo arrivera' dall'ombra,
lottera' contro il male, combattera' il crimine,
nelle citta' piu' oscure, tra le paludi e i deserti,
fra gli spiriti e il mondo reale.

Un uomo arrivera' dall'ombra,
Shadow Man e' il suo nome,
camminerà attraverso la luce e il buio,
la vita e la morte per fermare l'Apocalisse,
per salvare la sua anima.



leggi



www.energames.halifax.it

guarda



www.gamenetwork.it

gioca in



www.gameonline.it

divertiti con



www.halifax.it

