

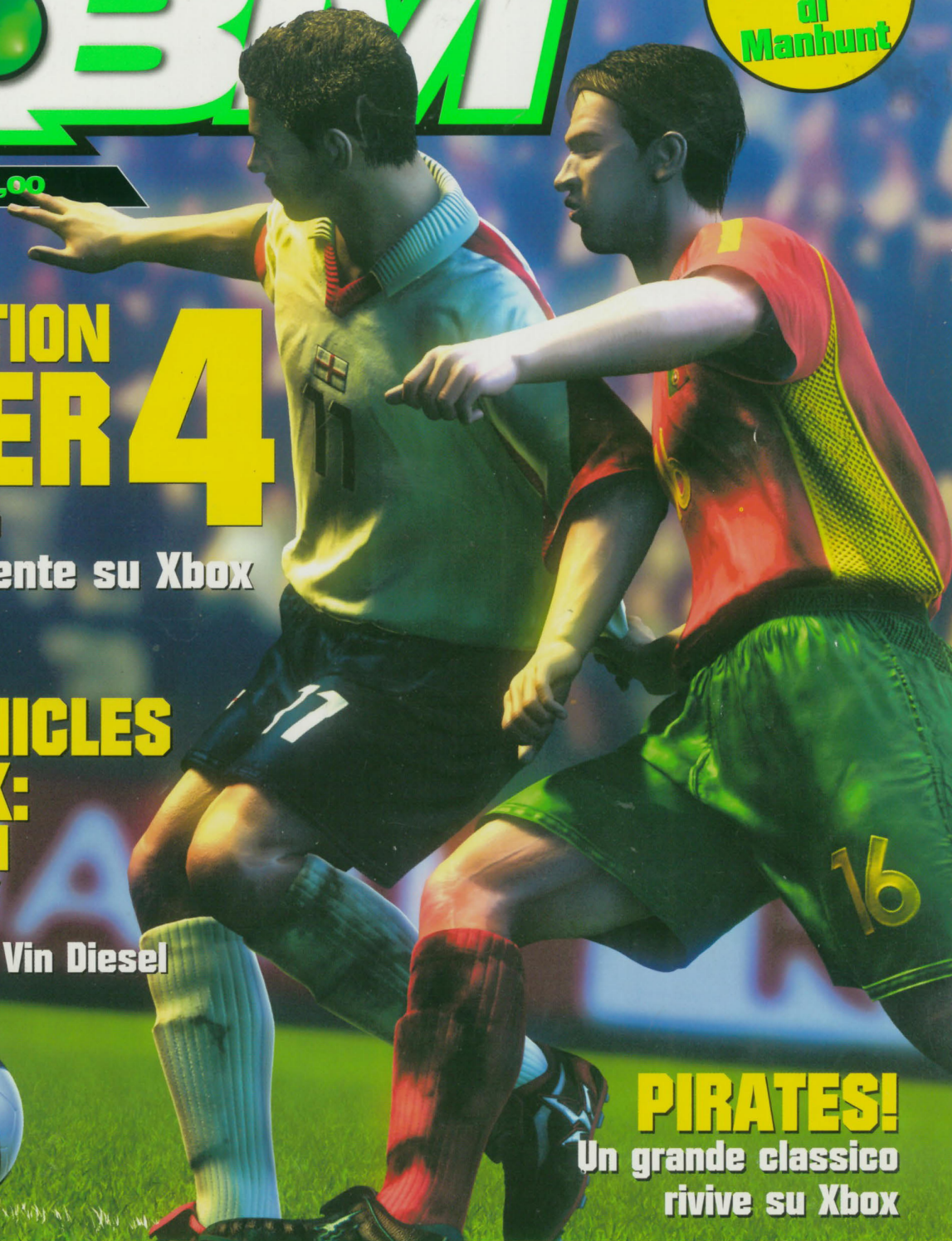


OUTRUN 2 VS NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
 Il passato e il futuro dei giochi di guida arcade a confronto

XBOX

IN REGALO
 Le statue
 di
 Manhunt

27 8/9 2004 € 5,00



PRO EVOLUTION SOCCER 4

Il gioco di calcio
 definitivo finalmente su Xbox

Recensione

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

La fuga perfetta di Vin Diesel



PIRATES!

Un grande classico
 rivive su Xbox

> **Recensioni**

> **Anteprime**

> **E inoltre...**

The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay, **Combat Elite: WWII Paratroopers**, Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow, **Catwoman**, Showdown: Legends of Wrestling, **Powerdrome**

Outrun 2, **Brothers in Arms**, Tony Hawk's Underground 2, **Obscure**, Need for Speed Underground 2, **Pro Evolution Soccer 4**, Vietcong: Purple Haze, **The Urbz: Sims in the City**

Tutti i figli di GTA: "Rubare" un'idea vincente? Non è facile come sembra...
 Ninja Gaiden: L'ultima parte della soluzione per completare al 100% il capolavoro Tecmo
 Extra: La comicità acida della rubrica più dissacrante di XBM.
 E molto altro ancora...

XBM numero 27 - Agosto-Settembre 2004 € 5,00



9 771594 467005

4 0027 >

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

Game Republic 54
in tutte le edicole
dal 30 luglio
a € 5,00

Tutte le manie
hanno trovato una
nuova patria!

[The Videogames Magazine] < 002021993710 8 718'60'08'7L

Game Republic # 54
The Videogames Magazine

game Republic

PlayStation 2 // GameCube // Xbox // PC // GBA // Arcade // Retro // Mobile // Online gaming



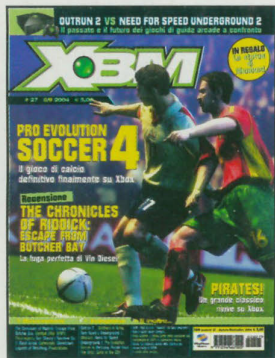
Game Republic # 54
The Videogames Magazine
Russian Game Developers
// Chi batterà Half Life 2? Falce e martello...
GTA San Andreas
// PS2
Pro Evolution Soccer 4
// PS2 // Xbox
Silent Hill 4: The Room
// PS2 // Xbox
Tales of Symphonia
// GameCube
Sacred
// PC

GRAN TURISMO® 4

THE REAL DRIVING SIMULATOR

AGOSTO 2005 € 5,00

PlayPress
9 771129 045005 40054>



GOOD FRIENDS AND A BOTTLE OF PILLS

Scrivere un editoriale con i 40° gradi fissi della redazione e un mucchio di pensieri per la testa non è un'impresa facile. Perdonate dunque questo flusso irregolare di pensieri e parole ma l'estate è bastarda. Si scrive meno e si viaggia molto, ma il riposo resta un lusso non concesso. È in questo periodo che si ricaricano parzialmente le batterie e ci si organizza per un altro anno con il coltello tra i denti. Aspettavo l'attimo opportuno per dire la mia su Sudeki, per il quale ci siamo ritrovati nostro malgrado protagonisti di un piccolo "caso". Nonostante la nostra recensione sia effettiva-

mente arrivata piuttosto in anticipo rispetto all'uscita del gioco, in questo numero non troverete nessuna errata correggere: il 7 assegnato dal buon Vanini al titolo Microsoft resta tale e il nostro giudizio in merito non cambia, neppure a distanza di trenta giorni. Discorso chiuso quindi e meno male che per distrarsi non manca certo la materia prima. Vin Diesel interrompe infatti la maledizione che vede da sempre grandi pellicole trasformate in pessimi videogiochi e sforna un Riddick che di fatto è una stella brillante di luce propria. Il pezzo forte però, lasciatemelo dire, è in arrivo a novembre e fa mostra di sé in bella vista sulla copertina di questo mese. Pro Evolution Soccer 4 non è più un sogno e la prospettiva di un campionato di calcio Live è di quelle che non fanno dormire la notte a chi, come me, non ha mai smesso di giocare dai tempi di ISS su PSX. Cambiamo nuovamente argomento e parliamo di noi: questo del 30 luglio è un appuntamento doppio con XBM. Ci rivedremo a settembre come lo scorso anno (con un'esclusiva "formosa" tra le altre cose), dopo una breve pausa indispensabile per pianificare al meglio gli appuntamenti dell'autunno che verrà. Tanti i pezzi da novanta in ballo, altrettante le sorprese per voi che ci seguite in questa avventura. Un ringraziamento va anche ai tantissimi lettori che ci hanno supportato rispondendo al preziosissimo questionario pubblicato il mese scorso, fornendoci feedback importanti e molti spunti di riflessione. Anche riguardo questo aspettavate molto nel prossimo futuro, il divertimento è solo cominciato. L'appuntamento si rinnova alla fine di settembre dunque, per il momento non posso altro che augurarvi buone vacanze per poi ritrovarvi, carichi come molle, tra 60 giorni in edicola. Io scappo, sono le 4 di notte e ho un aereo per Montreal che mi aspetta: si parte per la tana di Sam Fisher! Enjoy

Alberto "Eldacar" Belli

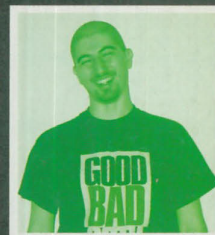


XBM TEAM



» **Alberto "Eldacar" Belli**
FINO AL 30 SETTEMBRE...:

Aerei, notti insonni, Ghost Recon e Xbox Live. Sempre circondato da belle puppe, ovviamente (magan!).



» **Filippo "Riccio" Facchetti**
FINO AL 30 SETTEMBRE...:

Aerei, notti insonni, Splinter Cell e Xbox Live! Sempre circondato dalla redazione, ovviamente (aiuto!).



» **Stefano "cpt. Costina" Vanini**
FINO AL 30 SETTEMBRE...:

Girerò il mondo spacciando ogni viaggio per un press tour di extra. Secondo voi la farò franca ancora una volta?



» **Phroe Gna**
FINO AL 30 SETTEMBRE...:

Sono già impegnata, mi spiace! Ma se proprio volete posso trovare un posticino tra un appuntamento e l'altro per bere qualcosa!



» **Rinn (o Linn, tanto risponde lo stesso)**
FINO AL 30 SETTEMBRE...: !

Avele capito! Avele tempo fino al trenta settembre per pagare i debiti o voi bruciale listolante! Avele capito! Dawelo!



» **Roberta Stolfi**
FINO AL 30 SETTEMBRE...:

Vivro a fondo la mia prima estate da donna adulta e sposata, naturalmente!



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

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

GRAFICI Stefano Caldari, Valentina Ferrarese, Sabrina Nofroni, Antonella Bono, Giona Ciammetti, Luca Gorello, Fabrizio Politi
HANNO COLLABORATO Marco Modugno, Gianfranco Pizzella, Lucio Prospero, Lucio Berneschi

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

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

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

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

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

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

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

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

PRESIDENTE Mario Ferri
AMMINISTRATORE UNICO Alessandro Ferri
DIRETTORE EDITORIALE Carlo Chericoni
DIRETTORE DI PRODUZIONE Rosanna Di Francesco

UFFICIO PRODUZIONE Giuseppina Settembre, Ilaria Petraccone, Roberta Stolfi, Enrica Corradini

ASSISTENTE ALLA DIREZIONE
Gabriella Capomagi
DIRETTORE MARKETING Stefania Arnaldi

UFFICIO MARKETING Costanza Barbantini, Ughetta Curto, Simone Fenu
DIRETTORE AMMINISTRATIVO Fabio Catalani

UFFICIO AMMINISTRATIVO Carolina Marinelli, Nella Del Cielo

Play Press Publishing Srl: Sede Legale, Direzione, Redazione e Amministrazione: Via Vitorchiano, 123 - 00189 Roma, Tel.: 06/33221250 Fax: 06/33221235 E-mail: info@playpress.com
XBM utilizza parte dei materiali editoriali di XBM © 2004 Highbury Entertainment Limited. Tutti i diritti sono riservati, sia in

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

Edizione italiana © 2004 Play Press Publishing Srl.

LA PLAY PRESS PUBLISHING SRL PUBBLICA ANCHE:

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

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



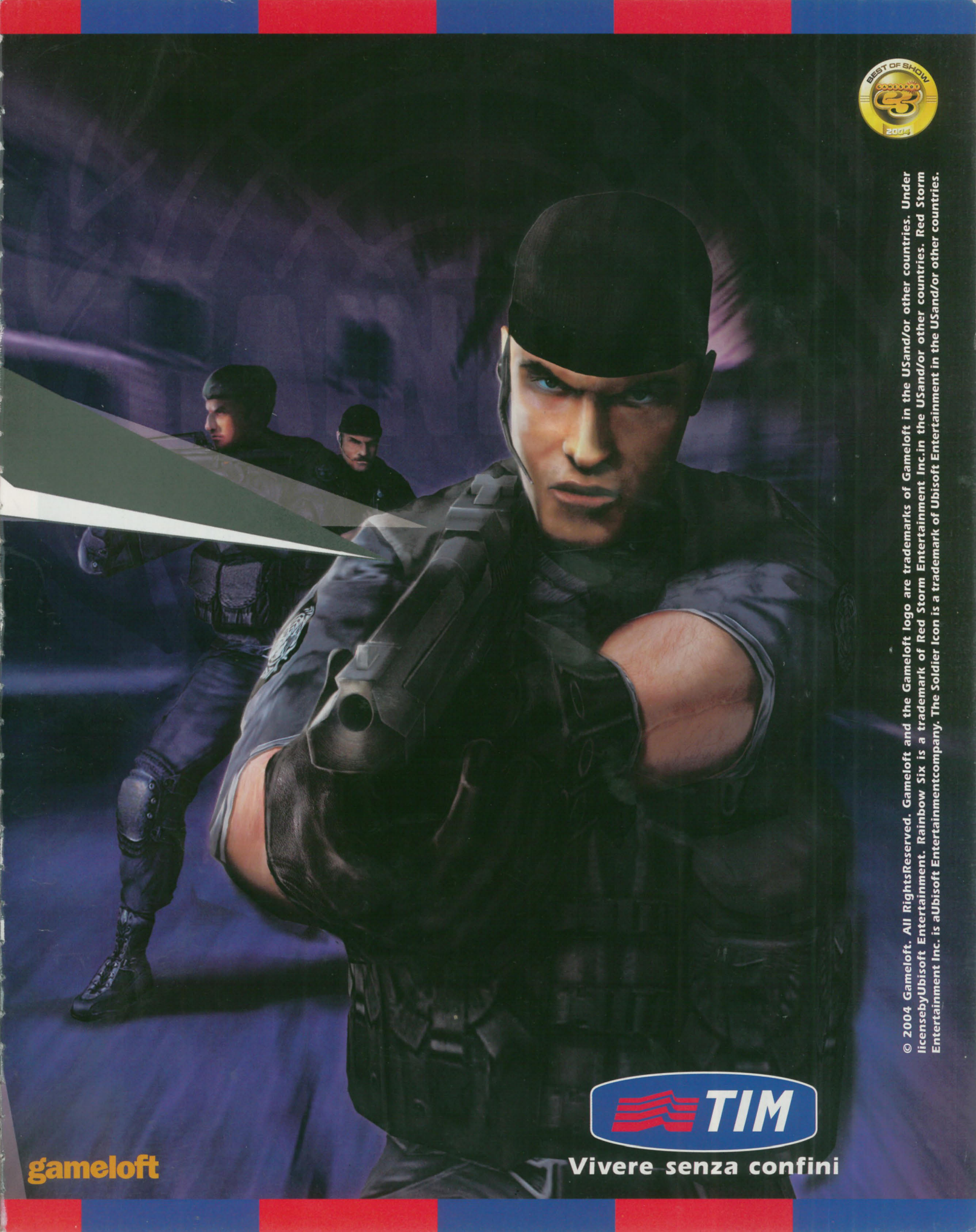
IL TUO TELEFONINO SALVERA' IL MONDO.

TORNA IL REPARTO DI CONTRO-TERRORISMO VIRTUALE PIU' FAMOSO DEL MONDO CON UN GIOCO AL CARDIOPALMA. SIAMO NEL 2007 E TU SEI DING CHAVEZ ALLA GUIDA DEL TUO RAINBOW TEAM CHE DOVRA' AFFRONTARE DIVERSE MISSIONI IN UN MONDO IN PROCINTO DI SPROFONDARE IN UNA GUERRA GLOBALE. C'E' UN EMBARGO SUL PETROLIO DEGLI USA E GLI ATTACCHI TERRORISTICI CONTRO GLI AMERICANI SONO DIVENUTI MICIDIALI. IN QUESTO NUOVO EPISODIO, MAI COSI' ATTUALE, DOVRAI PROTEGGERE IL VENEZUELA, L'ULTIMA "RISERVA" DI PETROLIO PER GLI USA. IL TUO COMPITO E' SALVARE IL MONDO. SEBBENE TU DISPONGA DEGLI UOMINI PIU' ADDESTRATI E DEL MIGLIOR EQUIPAGGIAMENTO, PER PORTARE A TERMINE LA TUA MISSIONE DOVRAI MANTENERE I NERVI BEN SALDI, PERCHE' LA FINZIONE NON E' MAI STATA COSI' VERA.

ARRIVA RAINBOW SIX 3 SUL TUO TELEFONINO.



Vai con il tuo telefonino sul Wap di TIM, seleziona "Videogame", quindi entra in "Best Game" e scegli "Rainbow six 3", poi segui le istruzioni per il download. Oppure manda un SMS gratuito al 44123 con il testo VIDEOGAME. Riceverai un SMS che ti collegherà direttamente alla pagina WAP dei Videogame; una volta visualizzata seleziona "Best Game" e scarica il tuo gioco! Per informazioni sui costi, sui telefonini compatibili e sugli altri Videogame di TIM vai su www.tim.it o chiama il 119.



© 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Under license by Ubisoft Entertainment. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubisoft Entertainment company. The Soldier icon is a trademark of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

gameloft



Vivere senza confini

56 BROTHERS IN ARMS

Continuano a spuntare come funghi i giochi di guerra! Brothers in Arms promette di offrire al giocatore una drammaticità e un coinvolgimento che nessun altro titolo del genere è riuscito a raggiungere, grazie a una struttura di gioco bilanciata e a una maniacale cura per i dettagli. L'anteprima a pagina 56 vi svelerà tutto ciò che dovete sapere per prepararvi agli orrori del fronte!

28 TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW

Il nuovo Rainbow Six ha finalmente raggiunto gli scaffali dei negozi, ma si è rivelato un mero data disk del tanto acclamato terzo episodio. La recensione su questo numero vi spiegherà i pro e i contro di questa espansione che, sotto molti punti di vista, risolve i problemi del gioco originale. Fatevi strada lentamente verso pagina 28, ma con estrema circospezione!

64 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Ancora una volta macchine e, soprattutto, ancora una volta EA! Il simulatore di gare clandestine e di guida coatta sta per tornare con la sua nuova incarnazione, più veloce, appariscente e tamarro che mai! Un motore grafico interamente rinnovato promette davvero grandi cose, come potrete leggere voi stessi a pagina 64!



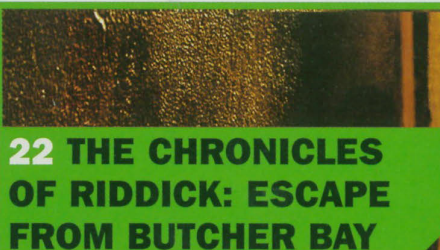
62 OBSCURE

Un progetto ambizioso e impegnativo cerca di introdurre alcune novità nel genere del survival horror, e di raffinarne al tempo stesso i punti di forza! In un'ambientazione moderna e incredibilmente giovanile, Obscure promette di farci rabbrivire come solo Silent Hill era riuscito a fare, offrendo anche momenti più leggeri in pieno stile Buffy. Date un'occhiata all'anteprima di pagina 62! Potreste rimanere sorpresi!



66 PRO EVOLUTION SOCCER 4

Si avvicina sempre di più il momento in cui il re dei giochi di calcio approderà sulle nostre Xbox! Per ingannare la terribile attesa abbiamo deciso di svelarvi tutti i dettagli del nuovo capitolo del simulatore di calcio Konami, per la prima volta sulla console Microsoft. Tre pagine gonfie di notizie e immagini dovrebbero bastare a tenervi compagnia fino alla mai troppo imminente recensione! Se siete stanchi di aspettare, scattate a pagina 66!



22 THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Grazie alla passione di Vin Diesel arriva finalmente un titolo pensato da un videogiocatore per i videogiocatori. Il perfetto mix fra azione, avventura, stealth e fps non ci ha lasciati indifferenti, tanto da spingerci a sbilanciarci notevolmente per questo titolo. Speriamo che la nostra recensione riesca a far liberare almeno un posticino nella vostra lista acquisti, dominata certamente dagli attesi, e ormai imminenti, must buy della console Microsoft. Correte a pagina 22 per leggere il diario di un detenuto del carcere di Butcher Bay!!!



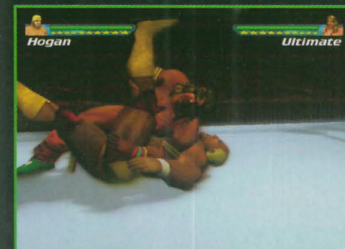
PREVIEWS

- ▶ **OUTRUN 2**52
- ▶ **BROTHERS IN ARMS**56
- ▶ **TONY HAWK'S UNDERGROUND 2**60
- ▶ **OBSCURE**62
- ▶ **NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2**64
- ▶ **PRO EVOLUTION SOCCER 4**66
- ▶ **VIETCONG: PURPLE HAZE**70
- ▶ **THE URBZ: SIMS IN THE CITY**72



REVIEWS

- ▶ **THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY**22
- ▶ **COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS**26
- ▶ **TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW**28
- ▶ **CATWOMAN**30
- ▶ **SHOWDOWN: LEGENDS OF WRESTLING**32
- ▶ **POWERDROME**34



What shall we do with the enemy ship, Captain? (Sloop of War, 50 tons) We have room for 32 tons of cargo in our hold. We'll need 17 of our 8 available crewmen to keep her sailing.

- ▶ Sink her.
- ▶ Keep her.

14 PIRATES!

L'Xbox sarà il palcoscenico di un grande ritorno, di cui XBM è orgogliosa di illustrarvi i dettagli. Dopo la delusione di Galleon, uno splendido gioco ispirato alle gesta dei pirati sta per approdare sulla nostra console preferita, forte di una realizzazione tecnica al passo con i tempi e di un gameplay ancora eccezionale. Issate le vele e seguite la rotta per pagina 14!

52 OUTRUN 2

Svelate tutte le caratteristiche di una delle conversioni da sala più attese degli ultimi tempi nella succosa anteprima! Quattro pagine di splendide immagini e di succose informazioni riguardo il gioco di guida arcade che promette di incollare tutti i possessori di Xbox al pad e i fortunati utenti Live alla rete delle reti! Se amate la velocità, le Ferrari e le bionde, scegliete il bivio giusto e raggiungete al volo pagina 52! Ne vale la pena!!!

COMBAT ELITE

Il gioco di guerra in prima persona Combat Elite è un'ottima conversione del titolo arcade. Il gameplay è molto divertente e il grafico è molto bello. Il gioco è molto divertente e il grafico è molto bello. Il gioco è molto divertente e il grafico è molto bello.

HEADLINES

notizie e rumors a 360 gradi

XBOX
FLASH LINES

DEAD OR ALIVE (NON ANCORA) ULTIMATE...

Dovremo avere ancora un po' di pazienza prima di poter giocare a Dead or Alive Ultimate.

Contrariamente a quanto afferma il titolo, infatti, il gioco non è stato ancora "ultimato" e la sua uscita è slittata a ottobre negli Stati Uniti e a Natale in Italia. Da parte sua la Tecmo non ha voluto entrare nel merito di questa decisione, limitandosi a comunicare la notizia. A questo punto non ci resta che aspettare che le strade si riempiano di luci e le vetrine dei negozi di panettoni per provare l'ebbrezza di una serie di combattimenti online con i primi due capitoli di Dead or Alive... e soprattutto per vedere Tina lottare con un bel tanga leopardato!

C'È QUALCUNO IN CASA?

Terzo episodio per la serie di Evil Dead, ispirata a uno dei film horror più famosi: La Casa. È stato l'attore protagonista Bruce Campbell (ormai portavoce ufficiale della THQ, visto che al cinema ottiene solamente ruoli minori) a dare l'annuncio, comunicando anche che il gioco - del quale si ignora il titolo - rappresenterà un deciso salto in avanti rispetto al precedente capitolo, grazie a nuove animazioni e a una fisica dei combattimenti più curata. Ci permettiamo di essere scettici, visto che il buon Bruce si era già detto entusiasta di A Fistful of Boomstick, in realtà davvero deludente. Non era forse meglio lasciar riposare gli zombie nella loro casa?

RAYMAN ENTRO IL 2007

Ubisoft ha confermato la propria volontà di portare su Xbox entro l'anno 2007 il nuovo (e a quanto pare conclusivo) capitolo della serie de "l'uomo raggio". L'intenzione di procedere con molta calma (prendendosi ben tre anni per lo sviluppo) era già stata lasciata intendere subito dopo l'uscita del terzo capitolo. La vera novità consisterebbe nel fatto che questo potrebbe essere l'ultimo dei capitoli della fortunata serie, con il pensionamento di una delle icone più longeve degli ultimi anni. Appuntamento alla prossima generazione?

HALO 2 AL CINEMA

Novembre si avvicina e Microsoft comincia l'attacco mediatico che si protrarrà fino al fatidico 9 novembre (11 da noi), giorno in cui il sequel del best seller Xbox arriverà nei negozi. In 1500 cinema statunitensi infatti sono già in circolazione spettacolari spot costruiti intorno al "nuovo" Master Chief.

IL FUTURO BUSSA ALLA PORTA

XENON SEMPRE PIÙ VICINO

Il caso Xbox 2 tiene banco. La prima console war del nuovo millennio non è ancora conclusa, eppure già si pensa al futuro, alle strategie da adottare, alla politica da seguire. Dopo le mille indiscrezioni degli ultimi mesi, l'appuntamento E3 si è rivelato una mezza delusione. Alla fiera losangelesina infatti, Xenon non ha fatto bella mostra di sé come tutti pensavano, lasciando addetti ai lavori e non con l'amaro in bocca. Ecco però circolare insistente una nuova indiscrezione, secondo la quale la rivoluzionaria macchina targata Microsoft dovrebbe essere presentata durante il prossimo X04, evento annuale organizzato proprio dal gigante di Redmond per presentare la propria line up, le proprie strategie e per far sognare folle di pubblico urlante. Un primo contatto con il futuro che sarà, tuttavia, non ancora "a portata di mano". Il primo step infatti consisterebbe unicamente nella conferma delle specifiche (impressionanti) che andrebbero a comporre il successore di Xbox (che avrebbe anche un nome "ufficiale" a questo punto). Il tutto dovrebbe fungere da preambolo per il vero esordio "tangibile" in occasione del CES di gennaio, ovviamente seguito dalla

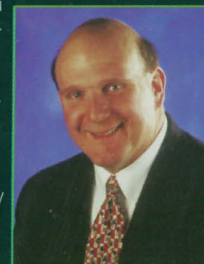
vera e propria bomba primaverile pre-E3 2005. Sarà ancora una volta in California, il prossimo anno, che tutti i nodi verranno al pettine, probabilmente con le prime informazioni anche sui titoli di prossima generazione già in fase di sviluppo. Sviluppo della nuova piattaforma che sarà incentrato sulla "facilità" di utilizzo da parte degli sviluppatori, con un focus specifico sulle performance di CPU e GPU. Uno dei punti cardine sarà il potenziamento delle librerie software e dei tools indispensabili per i game designer. Il cuore di Xenon dovrebbe battere in 3 processori IBM PowerPC a 3,5 GHz, con un chip grafico da 500 (e oltre) MHz ATI. Più di 256 MB di memoria unificata e un sistema operativo creato ex novo basato su tecnologia Microsoft di nuova generazione, simile a quella del suo predecessore. In grado di muovere un numero di poligoni esponenzialmente superiore alla sua progenitrice, Xenon sarà ovviamente

votata al multiplayer e al gioco online, con alcune novità a livello di "usability" riguardanti per esempio le memory card (da inserire nella console) e i pad (molto simili al passato). Le dimensioni della macchina saranno notevolmente ridotte



IL SORPASSO NELLA PROSSIMA GENERAZIONE GRANDE FIDUCIA IN CASA MICROSOFT

Nel corso della Worldwide Partner Conference recentemente tenutasi a Toronto, Steve Ballmer, CEO Microsoft ha rilasciato una serie di dichiarazioni particolarmente fiduciose riguardo al futuro del mercato delle console, non perdendo l'occasione per lanciare feroci attacchi alla concorrenza. "Osservate ciò che abbiamo fatto" ha detto durante un'intervista. "Possiamo ancora perdere soldi, ma siamo partiti dal nulla per arrivare a un punto davvero significativo con un approccio completamente differente. Abbiamo creato qualcosa di veramente nuovo!". Dopo tali dichiarazioni, Ballmer ha aggiunto "Scommetto che raggiungeremo Sony con la prossima generazione" riferendosi, ovviamente, alle console attualmente in via di sviluppo.



MICROSOFT AVVIA I PRE-ORDINI DI FABLE?

PER ADESSO SOLO IN AMERICA... PURTROPPO

■ Nonostante l'enorme popolarità di Fable, Microsoft ha deciso di invogliare ulteriormente i videogiocatori americani possessori di Xbox, come se ce ne fosse bisogno. Tutti coloro che prenoteranno una copia del gioco da EB Games, Game Stop, Circuit City, Game Rush, GameCrazy o Trans World, riceveranno un DVD contenente il making of dell'atteso titolo Lionhead, un'interessante intervista con Peter Molyneux, la demo giocabile di alcuni dei più recenti giochi Xbox (tra cui spiccano Rallisport Challenge 2, Sudeki e Top Spin), oltre ai trailer dei più succulenti prodotti



presentati all'E3. Speriamo che questa interessante iniziativa non rimanga confinata in America e che approdi, con le dovute modifiche, anche qui in Italia. Intanto, dopo tanti rinvii e posticipi, Fable ha finalmente visto la data d'uscita ufficiale anticiparsi di un'intera settimana. Il gioco più seguito degli ultimi anni approderà nei negozi il 14 Settembre, per la gioia di tutti. A quanto pare al rientro dalle vacanze dovremo intraprendere un lungo viaggio alla ricerca del bene o del male, a seconda delle nostre più intime inclinazioni...



ACCLAIM A PICCO?

Crisi nera per la Acclaim che ha comunicato i dati dell'anno fiscale conclusosi a fine marzo. La compagnia ha registrato perdite per quasi 57 milioni di dollari, la metà delle quali relative solamente all'ultimo trimestre! Evidentemente i vari Alias, Urban Freestyle Soccer e Legends of Wrestling non hanno raggiunto i risultati di vendita sperati, mettendo in seria difficoltà lo storico publisher. Questa crisi ha portato al ridimensionamento dei vari progetti e ha avuto un'immediata conseguenza: Combat Elite: WWII Paratroopers, inizialmente in uscita entro l'estate, è stato rinviato a data da destinarsi e a questo punto la sua stessa pubblicazione (come quella di altri titoli) è in forte dubbio.

E MAJESCO NON SE LA PASSA MEGLIO...

Aria di crisi anche per Majesco che, pur non dovendo far fronte a perdite gravi come quelle di Acclaim, ha comunque il suo bel da fare per restare in linea di galleggiamento. In particolare il publisher orientale si trova a dover affrontare il fallimento di uno dei suoi team di sviluppo: i Taldren Studios che stavano lavorando su Black9, action game d'ambientazione futuristica, il cui destino appare irrimediabilmente segnato. Ben difficilmente, dunque, potremo vestire i panni del mercenario impegnato in una lotta contro gli Illuminati, terribili creature in grado - nel 2080, dunque neanche tra troppi anni... - di controllare la mente degli esseri umani. Peccato!

A LETTO CON IL NEMICO

Sono stati diffusi i primi dettagli dell'Austin Game Conference che si terrà il 9 e 10 Settembre all'Austin Convention Centre in merito alle tecnologie e alle strategie commerciali per le console di prossima generazione. Scott Henson di Microsoft aprirà la conferenza assieme a un rappresentante della concorrenza con un intervento dal titolo "Massive Multiplayer Console in Coming".

NON C'È PACE PER LA POVERA NOVA

ANCORA RITARDI PER STARCRAFT GHOST

■ Dopo aver subito ritardi nell'intero arco del 2003, Starcraft Ghost è stato ulteriormente posticipato, tanto che mancherà perfino il traguardo del 2004. Mike Morahime, presidente della Blizzard, si è scusato per il ritardo, ma ha affermato che tale scelta si è rivelata inevitabile per realizzare un gioco eccezionale. Nella stessa sede Morahime ha confermato, inoltre, che il team Nihilistic Software ha abbandonato il progetto, costringendo la Blizzard ad affidare lo sviluppo del loro titolo di punta a nuovi gruppi di programmatori. Al momento non è stata ancora rilasciata alcuna data definitiva riguardo all'eventuale uscita, ma vi terremo informati sulle eventuali novità.



KENN HOEKSTRA LASCIA LA RAVEN



SONO SEMPRE I MIGLIORI CHE SE NE VANNO...

■ Il nome di Kenn Hoekstra è senza dubbio noto a quanti bazzicano il mondo dei videogame da qualche anno. L'abile sviluppatore ha legato la sua carriera a doppio filo con quella della Raven, contribuendo alla realizzazione di Hexen II, Heretic II e soprattutto dello spettacolare Soldier of Fortune. Nel 1998 mister Hoekstra divenne project administrator di Raven e si occupò della realizzazione, tra gli altri, della serie di Star Trek: Voyager Elite, di Soldier of Fortune II e dei vari Jedi Knight. Interrogato da XB in merito alla sua decisione di abbandonare Raven, ecco cosa ci ha risposto: "La mia decisione è basata su diversi fattori, due dei quali sono strettamente legati a motivi personali (il recente divorzio e il lutto per la scomparsa della madre ndr). Dopo una lunga riflessione sono giunto alla conclusione che, dopo sette anni, la mia carriera in Raven Software era terminata. Progetti per il futuro? Ho diverse strade davanti a me: potrei scegliere di continuare con lo sviluppo di videogame, ma anche di dedicarmi al giornalismo. Non so ancora quale decisione prenderò e, a dire la verità, non me ne importa molto, visto che adesso voglio concedermi una lunga vacanza!" Beato lui che se la può permettere!

CLASSIFICA EUROPEA



▲ NINJA GAIDEN



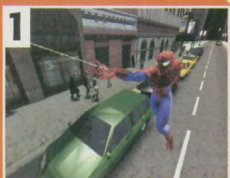
▲ DRIV3R



▲ FULL SPECTRUM WARRIOR

4. Project Gotham Racing 2
5. TOCA Race Driver 2
6. Splinter Cell: Pandora Tomorrow
7. GTA Double Pack
8. Fight Night 2004
9. RalliSport Challenge 2
10. Red Dead Revolver

CLASSIFICA AMERICANA



▲ SPIDER-MAN 2

2. NCAA Football 2005
3. Full Spectrum Warrior
4. Project Gotham Racing 2
5. Driv3R

CLASSIFICA GIAPPONESE



▲ NINJA GAIDEN

2. Guilty Gear XX Reload
3. Project Gotham Racing 2
4. Breakdown
5. RalliSport Challenge 2

SLITTA L'USCITA DI STARSHIP TROOPERS

SCARAFAGGI ALIENI, STATE LONTANI DAL MIO FUCILE!



■ Vi ricordate del controverso film Starship Troopers di Paul Verhoven? Per alcuni è diventato una pellicola di culto subito dopo la visione, mentre la maggior parte (critici compresi) l'hanno stroncato senza pietà. Tra chi l'ha apprezzato, evidentemente, ci sono gli sviluppatori della Strangelite che si sono messi al lavoro per realizzarne una versione per Xbox. Qualche estimatore il film deve averlo avuto anche all'interno dell'Empire che aveva annunciato l'uscita del titolo entro la fine dell'anno. Inserire i bacherazzi alieni nel gioco, però, sta creando qualche grattacapo agli sviluppatori, che hanno accumulato ritardi su ritardi. Ecco dunque la decisione di far slittare la data d'uscita in primavera. Curiosamente il gioco non è alla sua prima apparizione sotto forma di videogame, visto che quattro anni fa la Hasbro fece uscire uno strategico in tempo reale ambientato nell'universo di Starship Troopers. Il titolo Empire, invece, sarà uno sparattutto che sembra ricordare, per ambientazione, piuttosto da vicino Halo. Lo attendiamo con limitata ansia e con un pizzico di scetticismo...



AMICI ROBOTICI

ENNESIMO VIDEOGIOCO CHE SI ISPIRA A UN FILM...



■ Chris Wedge e Carlos Saldanha. Questi due nomi possono senza dubbio risultare sconosciuti ai più. Ben più nota la loro "creatura": "L'Era Glaciale" uno dei più divertenti film d'animazione degli ultimi tempi. Ebbene i due si sono messi nuovamente al lavoro per realizzare un lungometraggio d'ambientazione fantascientifica e battezzato "Robots". La storia narrerà le gesta di Rodney, un piccolo genio nato e cresciuto in un mondo popolato solamente da robot. La Vivendi Universal ha immediatamente acquistato i diritti e si è messa al lavoro per far uscire contemporaneamente (si parla della prima metà del 2005) il videogame, nel quale ovviamente vi troverete a vestire i metallici panni di Rodney in un mondo popolato solamente da robot. Nella versione cinematografica i vari protagonisti avranno le voci di attori celebri (tra gli altri Ewan McGregor, Halle Berry, Mel Brooks); al momento non è dato sapere se il doppiaggio verrà mantenuto anche per il videogioco e soprattutto se la stessa cura verrà messa nella versione italiana. Vi terremo aggiornati!

ARRIVEDERCI TRA

BATTLEFIELD: MODERN COMBAT



■ Tutti gli amanti degli sparattutto online dovranno prendersi una bella pausa, visto il rinvio dell'uscita di Battlefield: Modern Combat. Electronic Arts ha, infatti, deciso di posticipare il suo arrivo nei negozi, proprio per permettere al team di sviluppo (gli storici Digital Illusions) di

UN KAMEO DI LEE SHUNEMAN

BOTTA E RISPOSTA CON IL NOTO PROGRAM MANAGER

Nonostante la convulsa atmosfera che si respirava all'E3, il nostro Lee ha trovato il tempo di fare due chiacchiere con XBM sulle principali caratteristiche di Kameo.

XBM: Puoi dirci qualcosa sulla storia di Kameo?

Schuneman: Le protagoniste sono due sorelle, Kameo e Kalus, figlie di una regina. La madre deve affidare il regno a una delle due e Kalus, la maggiore, si attende di essere la designata; per ragioni che verranno rese note più avanti, però, la scelta cade sulla sorella.

Come potete immaginare, Kalus non la prende bene: si reca quindi a risvegliare il re dei Troll, che era stato tramutato in una pietra, e gli suggerisce che è venuto il momento di

prenderci la rivincita dall'esilio cui gli antenati della regina madre lo hanno costretto mille anni prima. Il mostro rapisce allora la regina e i dieci guerrieri Elementali, imprigionandoli nel suo castello. Ed è qui che Kameo entra in gioco.



XBM: Ecco, parliamo un po' dei mistici poteri di questo personaggio...

Schuneman: Nel corso dell'avventura Kameo prende con sé i Guerrieri Elementali; sinora ne abbiamo mostrato qualcuno come Major Ruin, Kummel Weed e Chilla. Tutti sono dotati





NEI CIELI DELLA SECONDA GUERRA MONDIALE

PRONTI A ENTRARE NELLA STORIA?

I ragazzi della IR Guru Int. stanno lavorando, per conto della Encore Software, a un simulatore di volo ambientato nei cieli della Seconda Guerra Mondiale. A nostra disposizione avremo ben 25 diversi modelli di aerei, dall'F4F Wildcat al B-25 Mitchell, tutti riprodotti nei minimi particolari. Dal punto di vista tecnico, ogni aereo sarà infatti ricostruito con ben 30.000 poligoni e il team sviluppo promette fino a 300 velivoli contemporaneamente su schermo. Inoltre, ci saranno circa una trentina di missioni da affrontare, ognuna col proprio riferimento storico: si partirà dalla battaglia di Pearl Harbor, per poi passare a Wake Island, Midway, Guadalcanal e Iwo Jima.

L'uscita del gioco è prevista per il prossimo inverno e vedrà garantita anche l'opzione multiplayer per "volare" online. Se non ce la fate a resistere magari rispolverate Secret Weapon Over Normandy...



UN ANNO..

RIVISTO E CORRETTO

includere una modalità in single player di un certo spessore. Naturalmente, questo extra time servirà per aggiornare anche il cuore del gioco, ossia il multiplayer live, per cui sono state messe in cantiere un gran numero di nuove mappe. Il titolo EA, che vanterà oltre 70 armi disponibili e vi darà la possibilità di scegliere tra l'esercito statunitense, quello cinese e una coalizione di origine mediorientale, non vedrà la luce prima dell'autunno 2005.



QUATTRO CHIACCHIERE CON SAM FISHER

FINALMENTE NUOVE INFO SUL TERZO CAPITOLO DI SPLINTER CELL

Mentre leggerete queste righe i nostri inviati avranno appena concluso una lunga chiacchierata con i responsabili dello sviluppo di Splinter Cell 3. È fissato per la fine di Luglio, infatti, l'evento dove verranno svelati nuovi dettagli sulla terza avventura dello zio Sam, di cui vi mostriamo alcune nuove immagini come antipasto prima del coverage completo del prossimo numero. Aspettatevi grosse sorprese e un mare di informazioni inedite, che vi renderanno meno difficile il rientro dalle vacanze, ovviamente solo su XBM!



PER I LETTORI DI XBM

di poteri e azioni differenti. Ma anche Kameo possiede proprie mosse: può saltare, librarsi e fare uso della mossa flipkick, con cui distruggere i vari oggetti presenti nello scenario. Comunque, l'obiettivo fondamentale del gioco è quello di superare gli ostacoli facendo uso delle capacità e delle mosse a disposizione dei vari guerrieri. Abbiamo anche cercato di rendere gli ambienti il più interattivi possibile.

XBM: Come funziona la sinergia tra i poteri dei Guerrieri?

Schuneman: Con una fluida transizione. Vogliamo che il giocatore possa passare da un guerriero all'altro con estrema facilità: in tale modo potrà attuare la strategia migliore, sia che si tratti di combattere che di risolvere puzzle. Quando il giocatore attacca per un certo periodo, il gioco passa in modalità



Warrior Focus: a questo punto il tempo rallenta, consentendogli di passare rapidamente agli altri Guerrieri e di abbattere gli avversari in modo spettacolare. Ci saranno anche ampi moltiplicatori di punteggio. Vogliamo infine che i giocatori riflettano su come comportarsi



nei luoghi in cui si vengono a trovare. Ad esempio, quando un gruppo di Troll si rifugia da qualche parte. In questo caso è possibile usare i poteri di Kameo per metterli allo scoperto e quindi ingaggiare battaglia grazie ai Guerrieri.

CALENDARIO DELLE USCITE

AGOSTO

Catwoman
.....(Electronic Arts)



Sudeki ... (Microsoft)



The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay ..(Vivendi)
Tom Clancy's Rainbow Six Black Arrow(Ubisoft)



SETTEMBRE

NHL 2005 ..(EA Sports)



Burnout 3: Takedown(Electronic Arts)



Madden NFL 2005 ..
.....(EA Sports)



Headhunter: Redemption ... (Sega)

Spider-Man 2

.....(Activision)

Obscure ..(Microïds)



DEF JAM SMARRISCE XBOX LIVE...

COMBATTENDO PER LE STRADE DI NEW YORK, SARETE SOLI!

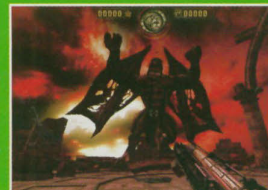
■ Continua tra mille difficoltà il rapporto d'amore e odio tra Microsoft ed Electronic Arts relativamente al supporto di Xbox Live. Con un annuncio (che vi abbiamo riportato sul numero di XBM di giugno) i due colossi avevano comunicato di aver raggiunto un accordo. Ma ancora prima di vederne i frutti già si perdonano per strada i primi pezzi... Def Jam: Fight for New York, bizzarro e intrigante picchiaduro a ritmo di rap, non avrà (come invece annunciato in precedenza) alcun supporto per il gioco online. Questo "taglio" è stato giustificato da Electronic Arts con la necessità di rispettare i tempi di lavorazione. Inserire la modalità Live non avrebbe permesso al gioco di essere sugli scaffali per il mese di settembre. Molto meglio dunque farlo uscire "monco" piuttosto che realizzarlo più adeguatamente? Evidentemente questa è la filosofia di EA, una filosofia che finisce con il danneggiare noi giocatori! La fretta è una cattiva consigliera...



NON PENSARE, SPARA!

IN ARRIVO ANCHE SU XBOX LO SPARATUTTO CHE HA SPOPOLATO SU PC!

■ La DreamCatcher ha veramente pescato il jolly! Dopo una serie di titoli tutt'altro che memorabili, la software house ha distribuito, per PC, Painkiller, sparattutto frenetico e molto ben realizzato, che immediatamente ha entusiasmato tutti gli appassionati. Il grande (e per certi versi inaspettato) successo ha spinto la DreamCatcher a creare immediatamente una bella espansione (denominata Battle Out of Hell) sempre per PC e soprattutto ad annunciare anche la versione per Xbox. Nel gioco vi troverete nel bel mezzo di un'invasione di orribili creature... cercare di ragionare con loro non vi porterà a buoni risultati, perciò non dovete fare altro che imbracciare il vostro fidato mitragliatore e cercare di porre fine alle loro tormentate esistenze! Azione fine a se stessa... non possiamo chiedere di meglio! Da quanto abbiamo visto la versione Xbox promette assolutamente di non far rimpiangere quanto di buono visto sui PC più potenti, con la presenza anche di un ottimo supporto per Xbox Live. Ma per saperne di più toccherà necessariamente attendere la primavera 2005, quando Painkiller dovrebbe (il condizionale è sempre d'obbligo quando si tratta di uscite...) vedere la luce.



L'XBOX PRENDE IL SOLE

PARTITO L'XBOX SUMMER, CHE PORTERÀ LA NOSTRA CONSOLE IN GIRO PER LE SPIAGGE



■ È partito in questi giorni l'Xbox Summer 2004, tour itinerante che raggiungerà, all'interno del "Village in Tour", le principali stazioni balneari d'Italia, in modo da coinvolgere e intrattenere (con i videogiochi) tutti quanti abbiano voglia di una partitina, nonostante le distrazioni rappresentate da mare, sabbia, sole e fanciulle in bikini. Chiavari, Stintino, Bellaria, Reggio Calabria, Caorle, Lignano Sabbiadoro e Monopoli le città che sono coinvolte in questa edizione: all'interno di una sorta di villaggio virtuale i partecipanti possono trovare un green corner con numerose postazioni Xbox. Scontata la possibilità di provare le ultime novità, così come sfidare altri giocatori grazie a una serie di tornei organizzati per l'occasione. Microsoft poi è presente anche all'Aquafan di Riccione, uno dei parchi acquatici

più famosi d'Europa. All'interno della struttura sono infatti a disposizione numerose postazioni per quanti vogliono giocare con Xbox tra un tuffo in piscina e una discesa da uno scivolo. Ogni due settimane sarà poi organizzato un Xbox Party, alla presenza dei più importanti deejay della Riviera, con musica, concerti e giochi che permetteranno di aggiudicarsi un sacco di gadget griffati Xbox. Per concludere non possiamo dimenticare The Heat, altro torneo itinerante sempre organizzato da Microsoft per offrire a tutti i giocatori la possibilità di sfidarsi online, grazie al supporto di Xbox Live. Durante tutto il mese di luglio e i primi giorni di agosto in numerose città italiane si sono svolte le eliminatorie e proprio mentre leggerete queste righe in quel di Pesaro si disputerà la finale che eleggerà il campione di Xbox Live. Insomma anche durante le vacanze avrete modo di non dimenticarvi della vostra console... ma noi sappiamo che è sempre nei vostri pensieri, visto che questo numero di XBM, con ogni probabilità, ve lo state gustando sotto l'ombrellone! ;)

PARLA DANNY ISACSON, PRODUCER DI FIFA 2005



Durante un velocissimo press-tour che ci ha portato dall'altra parte dell'Oceano presso la sede di EA Canada, abbiamo avuto

la possibilità di incontrare il gentilissimo producer della serie FIFA Danny Isaacson e di porgli qualche domanda circa la nuova edizione del gioco di calcio targato EA.

XBM: Danny, oramai siamo in dirittura d'arrivo e quello che abbiamo visto durante questo interessante "listen & learn" fa ben sperare, puoi dirci in quali settori della produzione siete intervenuti con maggiore peso?

Danny Isaacson: Fifa 2005 è l'evoluzione dei concetti di base che abbiamo cominciato a introdurre fin dall'edizione del 2002. Abbiamo lavorato moltissimo sulle animazioni e sul rapporto giocatore-palla, nel tentativo di renderlo il più naturale e realistico possibile, oltre a introdurre nuove feature come il tocco "di prima" che mancava in precedenza.

XBM: Ti avranno chiesto milioni di volte che tipo di rapporto hai con Pro Evolution Soccer, soprattutto dopo l'annuncio di Konami che intende portare il suo capolavoro calcistico anche su Xbox. Avverti la pressione dell'inevitabile serie di paragoni che verranno fatti tra il tuo gioco e il campione giapponese?

D.I.: A dire il vero no. La pressione che sentiamo qui a EA Canada deriva

unicamente dal fatto che FIFA è una licenza importantissima, che la serie è oramai una istituzione e che il nostro prodotto è e deve essere mass-market. Non penso che la comparazione sia utile in senso generale e credo che in linea di massima non porti da nessuna parte. Sarebbe però stupido fare finta che PES non esistesse e andare avanti con i paraocchi...

XBM: Hai parlato dell'introduzione del gioco di prima, che impatto ha questa feature sul gioco?

D.I.: Si tratta di una novità che arricchisce il gameplay senza stravolgerlo, nel senso che avere un'opzione tecnico/tattica in più consente di ampliare le possibilità di gioco e di impostare azioni ancora più spettacolari mantenendo alto il ritmo, senza contare che così facendo - a volte - è possibile sbilanciare la difesa e aprire nuove opportunità in attacco.

XBM: Questo vuole dire che ci saranno le solite opportunità per giocare alla "globetrotter"?

D.I.: La spettacolarità rimane sempre al centro delle nostre attenzioni e anche se ci siamo posti come obiettivo quello di portare maggiore realismo sui campi di FIFA non vogliamo ridurre l'impatto.

Nel complesso, FIFA 2005 ci è sembrato molto diverso rispetto al passato con un deciso salto in avanti e se è ancora lontano dall'approccio riflessivo di PES risulta comunque decisamente interessante e innovativo almeno per quanto riguarda i trascorsi della serie.

COREA CONTRO GHOST RECON

NON HANNO ALTRO A CUI PENSARE?

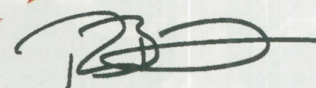
■ L'atteso Tom Clancy's Ghost Recon 2, a molti mesi dalla sua uscita, ha già trovato il modo di scatenare un vespaio di polemiche! Il Governo della Corea del Nord, infatti, si è detto estremamente offeso dalla sceneggiatura preparata per il gioco. La trama, infatti, vi vedrà nei panni di una squadra militare statunitense, impegnata a sventare l'attacco di un generale nordcoreano con mire espansionistiche in Cina. Un portavoce dello stato orientale, dopo aver visto alcuni filmati



del gioco, ha manifestato tutto il proprio disprezzo nei confronti degli americani, sempre pronti a gettar fango contro la Corea del Nord e a fare propaganda adottando anche strumenti "alternativi" come i videogiochi. Queste dichiarazioni sono state accolte con il sorriso sulle labbra da parte di Christopher Allen, lead designer del progetto, che ha replicato facendo notare come la storia nari delle gesta di una cellula terroristica nordcoreana e non del governo di quello stato, sottolineando come né lui né Tom Clancy (autore della sceneggiatura) abbiano nulla contro la nazione orientale. Questa grottesca vicenda, dunque, non scalfisce il team di sviluppo che continua spedito il proprio lavoro per rispettare la data d'uscita di novembre 2004 e che si gode anche un po' di pubblicità gratuita.

ASPETTA... PENSA... RESPIRA... CONCENTRATI.

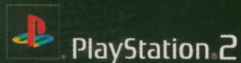
- EFFETTI METEO REALISTICI
- SPETTATORI E GIUDICI DI GARA INTERATTIVI
- 36 TAPPE MERAVIGLIOSE
- SCUOLA DI RALLY PROFESSIONALE
- AMBIENTAZIONE INCREDIBILMENTE REALISTICA
- INCIDENTI SPETTACOLARI



RICHARD BURNS
2001 WORLD RALLY CHAMPION

PS2 / Xbox: Luglio - Pc: Settembre

www.richardburnsrally.it



RICHARD BURNS RALLY™



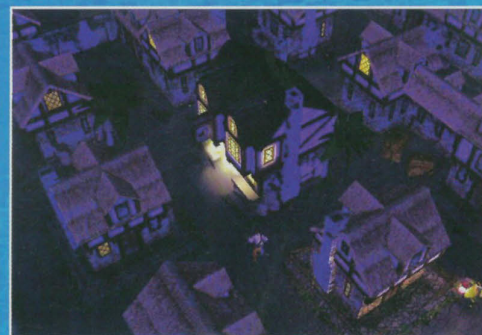
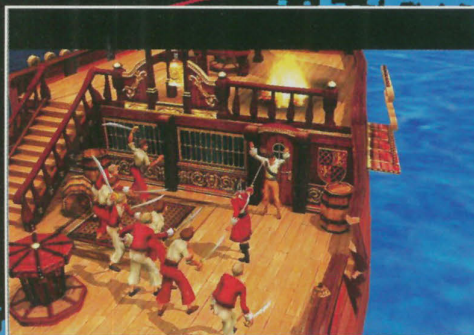
INFO

PRODOTTOATARI
SVILUPPOFIREAXIS
GIOCATORI1
DATA D'USCITANOVEMBRE



PIRATES

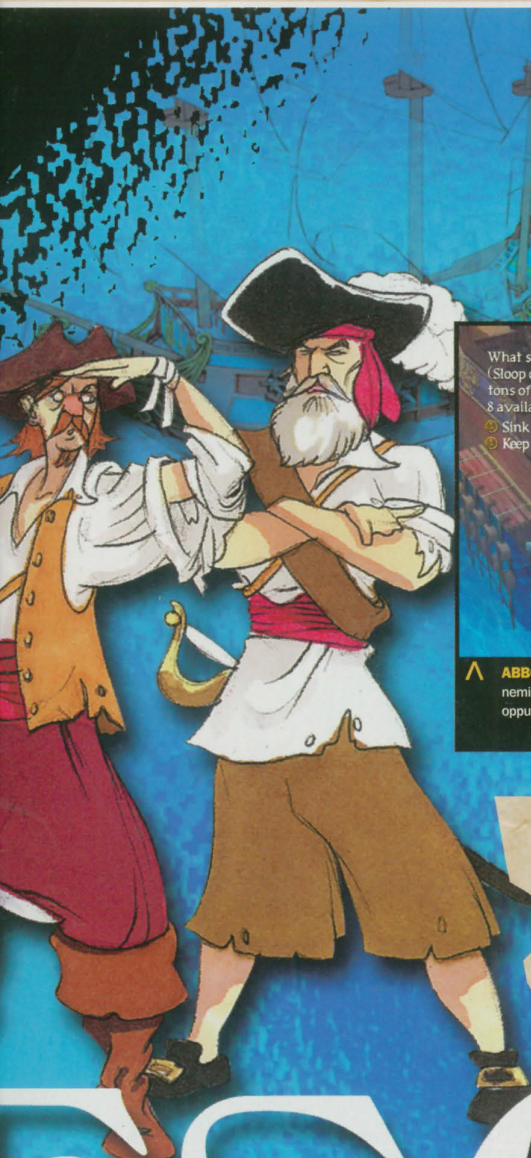
VENTO IN POPPA PER IL REMAKE DEL CAPO-LAVORO CARGATO SUI METER



QUANDO IL NOME È UNA GARANZIA

SID MEIER: UNO DEI PIÙ GRANDI GAME DESIGNER DI SEMPRE

Il nome di Sid Meier, come quello di Geoff Crammond, Richard Garriott o Peter Molyneux, è stato da tempo consacrato all'empireo dei programmatori di videogiochi, dove albergano coloro che sono stati capaci d'imprimere al mercato dell'intrattenimento elettronico principi d'innovazione che hanno lasciato una traccia duratura, impossibile da ignorare. Pochi, fra i videogiocatori di tutte le età, dai veterani del Commodore 64 fino ai più giovani utenti PC e console, non hanno mai posseduto o giocato uno dei capolavori ideati da Meier. Titoli come F-19 Stealth Fighter, Silent Service, Civilization, Alpha Centauri, Gettysburg, Sim City (e ovviamente Pirates!) appartengono a una leggenda personale secondo la quale la carriera di Sid sarebbe nata quasi per caso, per una sfida lanciata al futuro socio Stealey in una sala giochi di Las Vegas. Dopo aver umiliato il collega ex pilota dell'Air Force, giocando con un rudimentale simulatore di volo chiamato Red Baron, l'allora giovanissimo programmatore si disse capace di produrre, in sole due settimane, un gioco sugli aeroplani dotato di una IA meno prevedibile. In realtà ci volle più tempo ma, alla fine, il risultato non si fece attendere. Solo Flight sarebbe stato solo il primo dei tanti successi di Meier che, nel 1993, lasciò la sua Microprose in crisi per creare la Fireaxis, oggi sviluppatrice della nuova versione di Pirates!



What shall we do with the enemy ship, Captain (Sloop of War, 50 tons) We have room for 32 tons of cargo in our hold. We'll need 17 of our 8 available crewmen to keep her sailing.

Sink her.
 Keep her.

Captain, on 28 tons 90%	Gold 300 pieces	Cannon 8
Hold, full 70%	Food 11 tons	4 tons
70% gold	Goods 18 tons	4 tons
70% wood	Traces 10 tons	4 tons
50% glass	Cannon 8	2
Space in hold: 95 tons	Continued	

com'era

ABBORDAGGIO RIUSCITO: Una volta conquistata la nave nemica, potrete decidere di catturarla e inserirla nella vostra flotta oppure affondarla per sempre.

CS!

C

sono voluti diciassette anni perché le vele delle navi pirata di uno dei videogiochi più belli e amati della storia, frutto della fantasia

di Sid Meier, tornassero a gonfiarsi dei venti caldi e umidi del Mar dei Caraibi.

Un'attesa che non ha fiaccato l'aspettativa dei moltissimi fan di quel titolo che seppe conquistare decine di migliaia di seguaci in tutto il mondo grazie a un gameplay vario e avvincente, fatto di azione, avventura, combattimenti esaltanti e un'atmosfera unica.

Oggi possiamo dire di scorgere terra all'orizzonte in attesa del faticoso novembre, mese in cui probabilmente il nuovo Pirates! sarà disponibile per la nostra Xbox. È la prima volta che il maestro Sid Meier, si confronta con il mercato console, da lui stesso definito ai tempi gloriosi della Microprose come "un ottovolante imprevedibile"...

Sbirciando nella scatola di Pandora che lo zio Sid si appresta a scoperciare, si resta sbalorditi.

In Pirates! vestiremo i panni di un marinaio del XVII secolo, imbarcato su una nave che fa vela verso il Nuovo Mondo, inseguito da un misterioso quanto implacabile nemico. Alla guida di un vascello che regge appena il mare e con un equipaggio ridotto all'osso, dovrete scegliere dove gettare l'ancora, alla ricerca di mezzi per sostentarvi e per cominciare la vostra carriera da lupo di mare. È in questo momento che la vastità di scelte permesse dall'atteso gioco Fireaxis vi colpirà, come un vento teso di libeccio, facendovi comprendere ciò

The governor presents you with an extraordinary position of promotion. "In recognition of your brave and loyal service to the French crown, I do hereby confer upon you the title of 'King'!"

"I shall also grant you 100 acres of land in recognition of your noble deeds," the Governor adds.

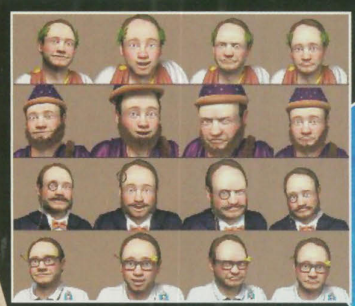
com'era

GRAN BALLO: Ballare costituirà un vero e proprio minigioco. Per fare bella figura, vi basterà seguire i movimenti della vostra partner sullo schermo e, se il risultato sarà quello atteso, la vedrete cadervi tra le braccia, rapita dal vostro charme. E via con la scalata al potere...



Il volto del successo.

Il buon Sid prestò le sue fattezze ai consiglieri scientifici di Civilization!



SCAPPO DALLA CITTA'...

...LA VITA, L'AMORE, LE NAVI!

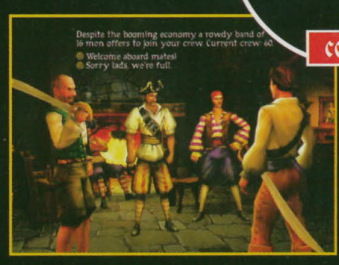
Tra una scorribanda e l'altra, tra una missione e un lungo viaggio, tra un duello e la conquista di un forte, avrete bisogno di una pausa. L'equipaggio va mantenuto, pagato e conservato efficiente per affrontare al meglio il mare e le sue insidie. Potrete decidere di cimentarvi nella carriera di pirata, andando incontro però a una vita difficile, bandito da tutti i centri cittadini più importanti, nei quali potrete solamente intrufolarvi di nascosto per non essere attaccati (e affondati) a vista. Sono proprio le città, una volta ancora, il fulcro di tutte le attività come accadeva nell'originale Pirates! Qui potrete incontrare il governatore (parlando di quelle più grandi e importanti) e magari ricevere da lui una raccomandazione da lui e lavorare per il suo regno. Portando a termine i diversi incarichi, potrete guadagnare fama, denaro e aciri di terra che incideranno sul punteggio finale, quando e se deciderete di ritirarvi. Potrete anche assoldare degli uomini in taverna, acquisire informazioni sulla vita nei Caraibi o persino trovare mappe del tesoro anonime, che nascondono invece immense ricchezze. Potrete riparare la vostra nave, venderla o acquistarne di nuove, proprio come per le merci (fermo restando che siate ben accetti nel posto).

che vi aspetta. Tanto per cominciare, l'ambientazione è vastissima (praticamente tutta l'area dei Caraibi, proprio come nel prequel) e comprende decine di insediamenti. Colonie spagnole, francesi, olandesi, covi di pirati, fortezze, isole deserte che nascondono tesori sepolti...attingendo a piene mani da quell'universo di cultura piratesca che va da Salgari a "L'isola del tesoro" di Stevenson, fino alla tradizione Disney dei Pirati dei Caraibi. Nelle vostre vesti intrise di salsedine di capitano in erba, potrete battere i porti alla ricerca di missioni da portare a termine, di carichi da trasportare, d'equipaggi da assoldare, di pezzi per riparare il vostro "legno", almeno fin quando non avrete abbastanza denaro da comprarvi qualcosa di nuovo. Deciderete di farvi la nomea di coraggioso salvatore di gentili donzelle, fedele servitore del re, oppure preferirete diventare famigerato come il sanguinario Barbanera, terrore dei mari che non aveva rispetto di nessuna bandiera?

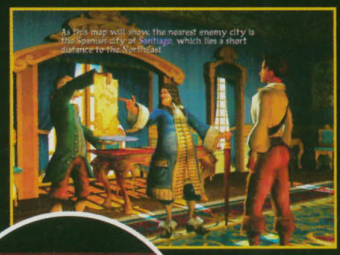
Certo è che, avendo l'accortezza di non tagliare i ponti presso le numerose residenze dei governatori delle città, il gioco vi consentirà di accedere a quella che si prospetta essere una delle sue parentesi più gustose. Corteggiando la virtuosa



com'era



com'era



com'era



com'era

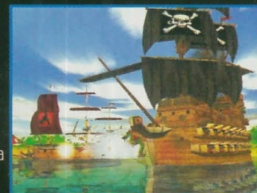


ATTACCO IN CITTA': Potrete attaccare e depredate le città. Come nell'originale, non potrete attraccare nel porto di un insediamento nemico senza essere presi a cannonate. Alcuni centri minori tuttavia, non essendo difesi, vi porteranno direttamente al duello all'arma bianca. Una volta abbattuto il governo, potrete consegnarvi ai vostri alleati, guadagnando magari una raccomandazione.

ANCORA SETABOLE, TESORI E PINCE DI RHUM!

PIRATI E XBOX VANNO D'ACCORDO...

I bucanieri della Tortuga tornano, ancora una volta, sulla nostra console. Prima dell'atteso remake di Pirates!, il "jolly roger" con teschio e ossa incrociate aveva sventolato sui nostri monitor sullo sfondo di Pirates: The Legend of the Black Kat, discreto 3D adventure del 2002, che ci vedeva vestire i panni della corsara Katarina de Leon. Improntato all'azione pura, più che alla gestione di flotte o scambi commerciali, il gioco targato Westwood, si snodava attraverso isole sperdute e atolli infestati di mostri e non morti, tra battaglie navali all'ultima cannonata e duelli di cappa e spada, degni dei migliori picchiaduro. Esattamente un anno dopo usciva Pirates of the Caribbean (La Maledizione della Prima Luna, nella versione italiana), nato come Sea Dogs 2 e poi ribattezzato sull'onda del successo cinematografico della pellicola Disney interpretata da Johnny Depp. Dotato di una componente gestionale che faceva da contraltare all'azione, il gioco ruotava attorno alle vicende piratesche di Nathaniel Hawk, avventuriero e capitano di un modesto vascello. Intrighi, abbordaggi, scambi commerciali e battaglie navali costellavano la trama che vedeva svilupparsi, in pieno stile GdR, le abilità del protagonista, fino a poter gestire una vera e propria flotta ai suoi ordini. Ultimo in ordine di tempo, e anche in quanto a qualità, il recente Galleon, deludente parto della fantasia di Toby Gard, creatore di Tomb Raider.



com'era



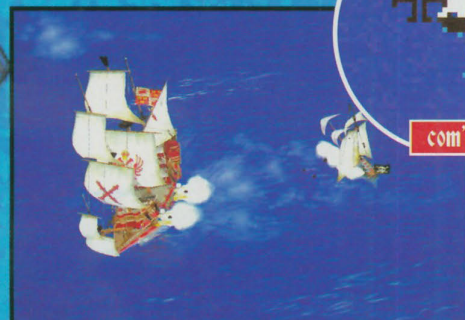
▲ **AI BEI TEMPI...** C'erano una volta Cutlass, Rapier e Longsword. Nel titolo originale potevate scegliere tra queste tre armi, diverse per potenza, velocità e "gittata".



com'era



▲ **INDIMENTICABILI MENÙ:** Chi non ricorda l'emozione di un avvistamento in Pirates!? "Investigate" fino a scoprire che il vascello avvistato fosse un amico o un sanguinario pirata. Tutto è stato reso più semplice in questo sequel, con le bandiere in bella vista sulle livree delle navi, cui vi basterà andare incontro...



com'era

▲ **NAVI & NAVI:** Nel vecchio Pirates! qualsiasi scontro era comunque passato sotto forma di uno contro uno, tra due navi identiche, differenziate da una "scheda" con i relativi valori ben in vista su schermo. In questo remake ogni imbarcazione sarà diversa dall'altra e il numero di vascelli in movimento corrisponderà sempre al numero di imbarcazioni incontrate!

MICROPROSE: LA FINE DI UN'ERA

MICRO
PROSEDOPO OLTRE DIECI ANNI DI SUCCESSI, LA
STORICA SOFTWARE HOUSE NON ESISTE PIÙ

Nel 1981 Sid Meier e Bill Stealey lavoravano assieme alla General Instrument Corporation. Bill era un ex pilota dell'Aeronautica e Sid pensò di coinvolgerlo in un suo progetto: la realizzazione di un simulatore di volo. L'idea piacque a Stealey che propose al collega di iniziare un business insieme. Il gioco, uscito nel 1984 con il nome di Solo Flight, raccolse un buon successo e fece da trampolino di lancio per la neonata società, pronta ad affacciarsi sul mercato delle grandi software house. Prima di lanciare Civilization e Railroad Tycoon, gli strategici che avrebbero permesso al suo nome di entrare nella storia dei videogiochi, la Microprose conquistò diversi successi di vendita realizzando simulatori di volo e militari per piattaforme a 8 bit, Commodore 64 e Apple II in primo luogo. Successivamente, iniziò a supportare titoli dello stesso tipo per i neonati IBM compatibili e per l'Amiga e Atari ST, entrambi basati sull'architettura del microprocessore Motorola

68000. Penalizzata da una serie d'investimenti sbagliati e dalla saturazione del mercato degli strategici che l'avevano resa famosa la Microprose, dopo l'addio di Meier nel 1993, passò dalle mani della Spectrum Holobyte, a quelle dell'Hasbro e, successivamente, all'Infogrames a sua volta acquisita dall'Atari. Dopo oltre vent'anni, stava per essere scritto il capitolo finale della storia della software house. L'ultimo atto fu la definitiva chiusura, nel novembre 2003, dello storico studio di Hunt Valley, nel Maryland.

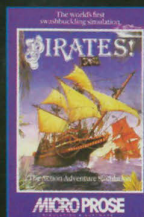
pargola del politico più in vista della cittadina X, potrete perfino ottenere un assenso alla vostra proposta di matrimonio, con conseguente legame politico ed economico con la nazione rappresentata dal padre benevolo. Dopo tanto amoreggiare comunque, verrà il momento di prendere di nuovo il mare. Pirates! garantisce il massimo del divertimento con ben 27 diversi tipi di navi (dal semplice caicco al galeone tre ponti irto di bocche da fuoco) con le quali potrete navigare in lungo e largo per la mappa, alla ricerca di missioni da completare o di navi da attaccare.

La fase dell'abbordaggio promette anch'essa gran coinvolgimento, trasformandosi in una sorta di picchiaduro nel quale, per mezzo di finte, affondi e parate, dovrete dimostrare il vostro valore di spacciacci e aver ragione del capitano nemico. Dovrete menare le mani anche a terra, in taverna o nel palazzo del regnante, qualora arrivi il momento di confrontarsi con un avversario importante per conquistare l'obiettivo della vostra missione, fosse un tesoro o addirittura il possesso di un'intera fortezza. Completano il quadro delle possibilità quella di

UN PEZZO DA COLLEZIONE

IL MITICO PIRATES! DEL 1987 ANCORA RICHIESTISSIMO SUI SITI DEGLI APPASSIONATI

L'annuncio della Fireaxis all'E3 dello scorso anno circa l'uscita, alla fine del 2004, di un remake di Pirates! ha scatenato la gioia di quanti, nei diciassette anni seguiti al debutto del gioco originale, hanno continuato a implorare Sid Meier perché regalasse ai fan una versione moderna di quello che continua ad essere annoverato tra i dieci videogiochi più belli di tutti i tempi. Nato per il Commodore 64 e successivamente importato su Macintosh, Amiga e, in versione Gold, su Sega Genesis e PC, il gioco, uscito nel 1987 costituisce ancora un'ineguagliata e indovinatissima miscela di generi diversi, capace di catturare il giocatore per mesi e mesi di divertimento ininterrotto. All'azione dei duelli a colpi di sciabola o di cannone, Pirates! accompagnava aspetti gestionali e GdR di rara profondità, pur evitando tecnicismi e tabelle, tanto cari a molti suoi emulatori. Meier, nel concepirlo, volle implementare nel gioco tutto ciò che gli sarebbe piaciuto vedere al cinema, in una storia di pirati. Scontri navali, ritrovamento di tesori, corteggiamento di dame di palazzo, conclusione di proficui accordi commerciali, e perfino epiche battaglie terrestri consentivano al nostro alter ego di farsi largo nel difficile mondo dei bucanieri, conquistando fama e ricchezza, fino alla pensione oppure a una fine prematura in battaglia. Una formula così efficace da renderlo a tutt'oggi, a distanza di così tanto tempo, oggetto del desiderio bramato da collezionisti e appassionati di tutto il mondo.



"I have recently had news of your long lost sister... the greatest joy... The old Spanish Duke Vargas knows your sister's whereabouts!"

"He was last seen in the city of Puerto Rico... the governor said."

com'era

UNA LUNGA RICERCA: Per ottenere informazioni sui vostri parenti dispersi, nel titolo originale, dovevate portare a termine una serie di missioni spesso concluse da un duello con un pirata particolarmente pericoloso ("commissionato" in genere da un nobile di qualche città amica), pronto a rilasciarvi parte di una mappa con un gran numero di indizi. La storia si ripete...

Grand Bahama

Governor Rock

com'era

< PATENTE DI GUIDA: Al momento della creazione del personaggio, in Pirates! potevate scegliere una particolare abilità (maestro di spada, personalità carismatica...). L'unica indispensabile, già all'epoca, era quella di abile navigatore. Spesso infatti i venti condizionavano i viaggi lunghi ed evitare le tempeste (sotto forma di nuvoloni) era fondamentale per non vivere lunghi mesi da naufrago su un'isola, con relativa perdita di popolarità...

Achievements 0/100
January 18, 1740

com'era

OCCHIO ALLA MAPPA: Perdere la mappa del gioco ai tempi dell'Amiga equivaleva a non poter giocare Pirates! in nessun modo. La navigazione in real time infatti, senza possibilità di skippare il tempo durante i viaggi, era ostacolata dall'assenza di riferimenti su schermo. Per fortuna (?) per l'occasione alcune indicazioni sono "scritte" sul mare e sulla terra...

SID MEIER SI È ISPIRATO ALLE STORIE DELLA TORTUGA



Ritratto d'epoca di Henry Morgan, leggendario corsaro gallesse.

La leggenda dei pirati dei Caraibi è legata a quella dell'isoletta della Tortuga, sorta di Mompracem dei mari del Sud, situata a nord dell'attuale costa haitiana e per cinquantacinque anni, dal 1633 al 1688, patria dei leggendari bucanieri, celebrati nei romanzi salgariani del ciclo del Corsaro Nero e in molte produzioni cinematografiche. Nomi di corsari realmente esistiti come Pietro l'Olonese ed Henry Morgan, sono associati da sempre alla leggenda dei "fratelli della costa", che devono il loro nome al "boucan", capanna

usata per affumicare la carne e renderla in questo modo conservabile durante i lunghi viaggi in mare. Spina nel fianco delle autorità coloniali spagnole, i corsari al soldo di francesi e inglesi interruppero ufficialmente le loro attività solo dopo il Trattato di Ratisbona del 1684 che segnava la fine delle ostilità tra Francia e Spagna. Molti di loro, però, si rifiutarono di abbandonare la loro proficua attività. Salpati dalla Tortuga, intrapresero la pirateria per conto proprio.

assediare via terra un baluardo nemico e quella di compiere vere e proprie missioni stealth contro un nemico troppo arroccato per essere assalito su vasta scala. Le vostre doti silenziose vi torneranno utili anche per fuggire dalla prigionia, qualora foste stati catturati al termine di una missione sfortunata (nell'originale passavano gli anni, ma era impossibile evadere). In questo caso, dopo alcuni mesi di detenzione che influiranno sulla vostra età e aspetto fisico (nonché, a lungo andare, sui vostri riflessi in combattimento), vi sarà offerta l'occasione di sgattaiolare fino alla salvezza. Fatevi riacchiuffare, però, e vi toccherà scontare un'altra lunga pena detentiva. Alla vostra carriera di pirata, gentiluomo o sanguinario, cui verrà alla fine assegnato un punteggiamento in base ai vostri successi, farà da sfondo un filo conduttore che vi porterà, pian piano, a scoprire come aver ragione del nemico implacabile che vi costringe alla fuga e come trarre in salvo, di volta in volta, vari membri della vostra famiglia rapiti proprio dal suddetto infame. Sfidiamo chiunque a sostenere che Pirates! non abbia i numeri per giustificare l'hype che, da più di un anno, ruota attorno alla sua ormai imminente uscita su Xbox. Il gioco appare talmente ricco di per sé da giustificare perfino l'assenza (ancora non ufficializzata tuttavia) di qualsiasi forma di opzione multiplayer. Noi stiamo già affilando le sciabole d'abbordaggio, nell'impazienza di conquistare dopo quasi vent'anni i Caraibi. E voi?

SPIDER-MAN 2™ THE GAME

NON C'E LUOGO CHE TU
NON POSSA RAGGIUNGERE.

NON C'E NULLA CHE TU
NON POSSA FARE.

Scopri il trailer del gioco nel
DVD Spider-Man Deluxe edition

Take New York for a spin.
www.activision.com/spider-man

NEI NEGOZI IL 10 SETTEMBRE.



Vivi le avventure di
Spider-Man® grazie a nuove
fantastiche mosse ed
entusiasmanti combo.

Vai in qualsiasi luogo ed
interagisci con qualsiasi cosa.

Scegli liberamente cosa fare:
affronta Doc Ock™, ripulisci le
strade dal crimine oppure
combatti con i super criminali.

Oscilla con la tua ragnatela in
una Manhattan bruciante di vita
ed incredibilmente dettagliata.

Per la prima volta, potrai
spostarti dalle sommità dei
palazzi all'asfalto delle strade
senza nessun limite.



PC
CD

PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



MARVEL

SPIDER-MAN
COLUMBIA PICTURES

COLUMBIA PICTURES

Spider-Man and all related characters, TM & © 2004 Marvel Characters, Inc. Spider-Man 2, the movie, © 2004 Columbia Pictures, Inc. All rights reserved. Game code © 2004 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



ACTIVISION

activision.com

IL GRANDE CINEMA DIRETTAMENTE A CASA VOSTRA

LA RIVISTA PER DVD PIÙ VENDUTA IN EUROPA

ALTERNATIVO
50 DVD
IN REGALO

DVD review Numero 34

RECENSIONE
Ritorno a Gold Mountain
Nicole Kidman e Jude Law:
i nuovi eredi di Via col Vento!

ESCLUSIVA
Starsky & Hutch
Ben e Owen: dalla serie TV
al grande schermo al DVD

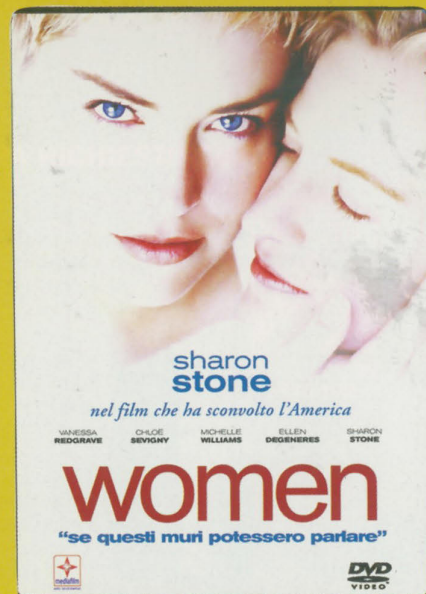
TROY
Brad il guerriero in arrivo su DVD!

SPECIALE ANTEPRIME DVD 2004!
Van Helsing • Shrek 2 • Star Wars Trilogy • The Day After Tomorrow • Spider-Man 2

NUMERO 34 - AGOSTO 2004 € 8,90
PlayPress
7 15224 7204

Rivista + DVD a € 8,90

IN ALLEGATO
WOMEN
Sharon Stone
nel film che ha
sconvolto
l'America



Women è un intimo
viaggio
nell'esperienza del
sesso "senza limiti"

**SE QUESTI MURI
POTESSERO PARLARE...**

DVD
review

In tutte le edicole
dal 22 Luglio



SCOPRIAMO INSIEME COSA COMPRARE E DA COSA SCAPPARE

POCHE ISOLE IN UN MARE DI ANTEPRIME

Eccoci ancora una volta a tenervi compagnia sotto l'ombrello, mentre le vostre mani rese scivolose dalla crema solare lasciano tracce più o meno evidenti sulle pagine patinate di XBM! Questo numero doppio si distingue subito per l'esiguo numero di recensioni, quasi a testimoniare il fatto che il periodo d'oro per gli acquisti sembra essere slittato inevitabilmente al mese di settembre, quando distributori, negozi e compagnia bella apriranno di nuovo i battenti per alleggerire i portafogli già vampirizzati dalle costose ma indispensabili vacanze. Nonostante questo, tuttavia, anche nei mesi di carestia non vogliamo farvi mancare nulla, ed è per questo che apriamo le danze con The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, grande rivelazione che ha saputo coinvolgerci come pochi altri giochi erano riusciti negli ultimi tempi. Azione e avventura perfettamente amalgamate nel mai troppo apprezzato genere degli FPS, sono la carta vincente di questo titolo, assieme al potente doppiaggio di Vin Diesel, ovviamente! Si prosegue poi con Combat Elite, mediocre tentativo di riportare in voga un genere ormai fuori luogo in una generazione dominata da prodotti come Black Arrow, nuovo capitolo di Rainbow Six che, pur risultando fin troppo breve in single player, è stato finalmente ripulito dai numerosi bug che affliggevano la modalità online. La nostra carrellata continua con Catwoman, onesto tie-in dell'attualissima pellicola cinematografica, Showdown: Legend of Wrestling, crudele affronto a decine e decine di miti dello sport più gonfiato d'America, per finire con Powerdrome, probabilmente il gioco di corse futuristiche più docile di tutti i tempi. Sperando di riuscire a placare la vostra sete di videogiochi fino a settembre, non ci resta che augurarvi buone vacanze implorandovi di non abbandonarci sulla spiaggia al sole. Buona lettura!!!



La nostra carrellata continua con Catwoman, onesto tie-in dell'attualissima pellicola cinematografica, Showdown: Legend of Wrestling, crudele affronto a decine e decine di miti dello sport più gonfiato d'America, per finire con Powerdrome, probabilmente il gioco di corse futuristiche più docile di tutti i tempi. Sperando di riuscire a placare la vostra sete di videogiochi fino a settembre, non ci resta che augurarvi buone vacanze implorandovi di non abbandonarci sulla spiaggia al sole. Buona lettura!!!



THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY22

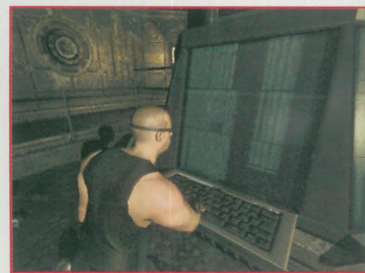
COMBAT ELITE: WW11 PARATROOPERS.....26

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW28

CATWOMAN30

SHOWDOWN: LEGENDS OF WRESTLING32

POWERDROME34



REVIEWS

SYBERIA

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



SYBERIA è un gioco di avventura grafica in prima persona ambientato in un mondo fantastico e misterioso. La storia si svolge in un mondo di neve e ghiaccio, dove la protagonista Anna Vorlberg si avventura in un viaggio di scoperta e avventura. Il gioco è caratterizzato da una grafica in stile 3D e da una colonna sonora di alta qualità. La trama è avvincente e il gioco offre una grande varietà di soluzioni per risolvere i problemi. Il gioco è adatto a tutti i giocatori che amano le avventure grafiche.

GLI SFIDATI SONO REALIZZATI IN UNA SOURSITA GRAFICA BIOMORFICA E I PERSONAGGI SONO COMPLETAMENTE POLIGONALI

SYBERIA

FATTORE AMERZONE
PER INVIARE LE STESSE ANNOIATE

UN'AVVENTURA CHE CONTIUA
IL SECONDO GIOCO DI SYBERIA È IN LAVORAZIONE

VERDETTO
Grafica: 8.0
Sonoro: 8.5
Giocabilità: 7.5
Longevità: 7.5

VOTO FINALE
7.5

VERDETTO FINALE

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

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

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

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

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

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

VERDETTO

Grafica	8.0	SYBERIA
Sonoro	8.5	
Giocabilità	7.5	
Longevità	7.5	

PIÙ

- Grande atmosfera
- Graficamente ispirato
- Sonoro e doppiaggio perfetti

MENO

- Molto facile
- Lineare
- Interfaccia scomoda

VOTO FINALE

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

7.5

COLONNA LATERALE

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

XFACTOR

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

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

▶ PAURA DEL BUIO? PRESTO NON POTRETE PIÙ FARNE A MENO...

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY
WWW.RIDDICK-GAME.COM

USCITE		20 AGOSTO
		TBA
		20 AGOSTO

PRODOTTOVIVENDI
 SVILUPPOSTARBREEZE
 GIOCATORI.....1
 GENEREAVVENTURA/FPS
 XBOX LIVENO
 LINGUAINGLESE
 SOTTOTITOLIITALIANO



FEATURES

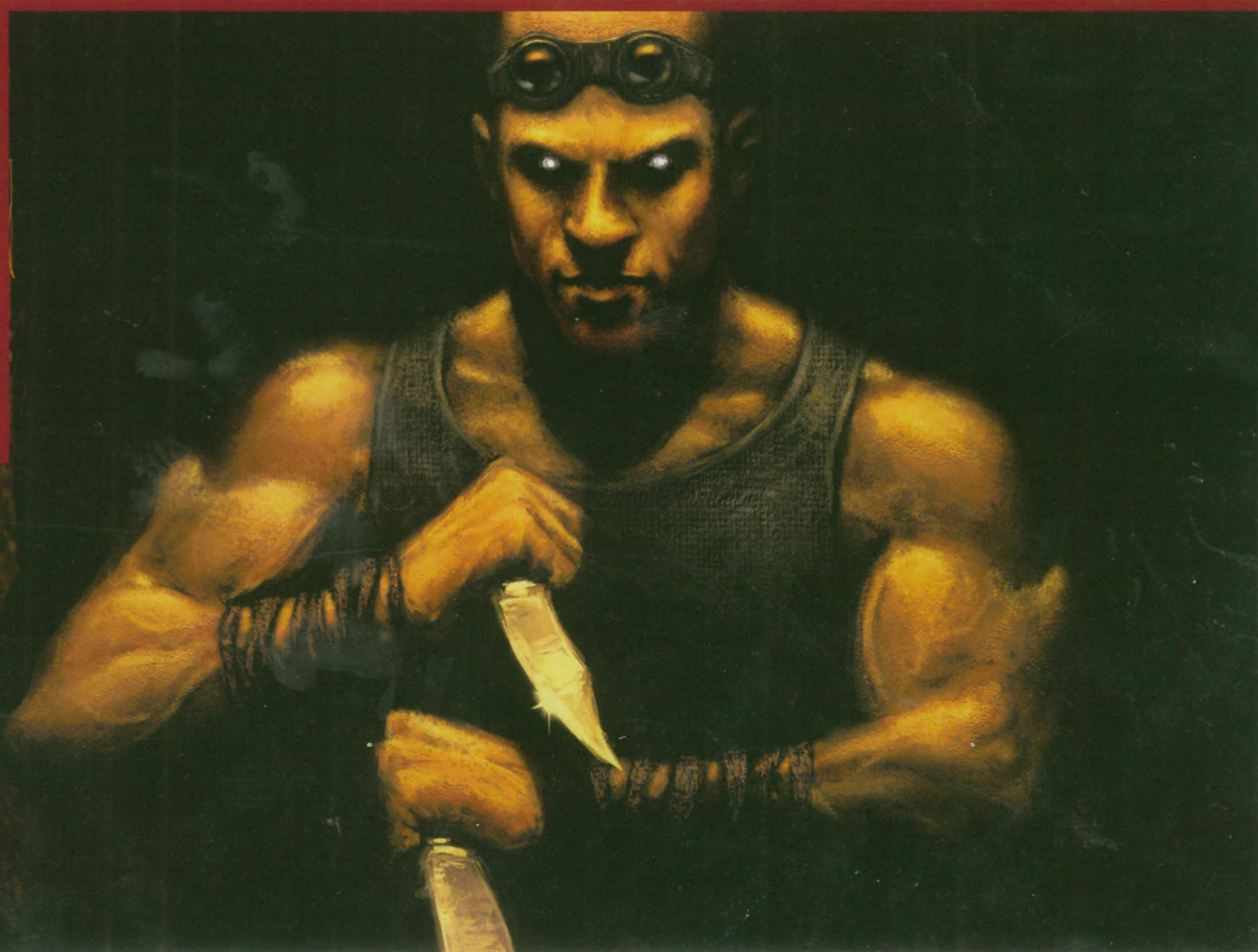
- Sapiente mix tra avventura e sparattutto
- 4 doppiatori d'eccezione
- Protagonista fichissimo

DID YOU KNOW?

▶ Riddick non è altro che il prequel di Pitch Black, altro film con Vin Diesel risalente al 2000.

▶ A differenza di Riddick, tuttavia, (il cui successo è già adesso assicurato), Pitch Black venne notato dal pubblico solo dopo diverso tempo, grazie a un passaparola selvaggio e decisamente favorevole.

▶ Se volete sapere tutto, ma proprio tutto sul vostro Vin, date un'occhiata al sito <http://www.abrege.com/lpv/> e rimarrete sicuramente soddisfatti!



"Benvenuti a Butcher Bay. Le urla che sentite non vi fanno impressione? Ci riusciranno i vostri compagni di prigionia. Intanto grazie per averci scelto come fornitori del più duro, buio e straziante di tutti i luoghi di reclusione. Quest'umido posto dal quale non è possibile fuggire, destinato ad accogliere la peggiore feccia dell'umanità, è situato in un'oscura area di uno spazio dimenticato da tutti. Volete seguirmi? Da questa parte, prego..."

"A destra potete vedere alcuni dei nostri migliori graffiti, tutti tracciati da autentici galeotti. Sì, così c'è scritto. E anche qui e là. Sono degli insulti non vedete? A chi ha tolto loro la libertà.

A sinistra notate tre guardie impegnate a correggere il comportamento di uno degli ospiti pestandolo a turno. Attenti a non guardare troppo! Un tizio ha cercato di infilzare il volto di un compagno con un cacciavite. In questi casi la procedura prevede una sana rottura d'ossa, fuori della vista delle nostre numerose telecamere armate. A Butcher Bay la socialità assume spesso una forma piuttosto "dura". Ricordate che affettare l'interlocutore con una scheggia oppure prendere entrambi i lati della sua testa a colpi di mazza ferrata potrebbe volgere in modo convincente la discussione a vostro favo-



▶ **FURIA METALLICA:** Una volta indossata quella specie di tuta robotica, dateci dentro con il lanciamissili!

» «STATE ATTENTI NELLE DOCCE E OCCHIO ANCHE AI MOSTRI
ASSETATI DI SANGUE CHE CIRCOLANO NELLE FOGNE»

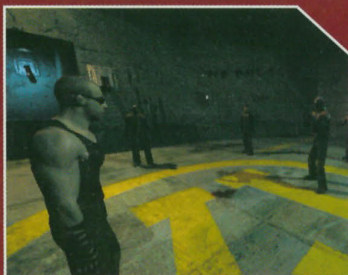
FACTOR

È TEMPO DI FRONTEGGIARE TIPACCI

PER UNA VOLTA NON DOVRETE VEDERVELA CON ALIENI ASSETATI DI SANGUE...



Nei primi livelli dovrete fronteggiare esclusivamente le guardie, che possono essere facilmente eliminate una per una. Trovato il fucile la cosa diventerà ancora più agevole.



Viene quindi il momento di affrontare alcuni prigionieri, lontano dalla vista delle guardie, per ottenere il denaro e la fiducia altrui.



Le cose si fanno più dure quando ci si trova di fronte a un'orda di alieni. Come al solito, il fucile è l'arma più adatta.



Verso la fine della missione arriva il momento di affrontare la rivolta delle macchine.



re. Questi gingilli potete ottenerli con dei baratti oppure recuperandoli da compagni caduti. Durante lo scontro è normale assistere a una certa distribuzione di sangue su mura e pavimenti, come anche sulla faccia e sui vestiti dell'avversario. A Butcher Bay tutto può costituire un'arma. Se nonostante queste premesse il luogo vi sembra noioso e avvertite il bisogno di un po' d'avventura, potreste anche tentare la fuga dal nostro ameno penitenziario. Come dite? Se sinora c'è riuscito qualcuno? A memoria d'uomo, no.

A ogni modo per provarci dovrete prima raccogliere informazioni sul nostro impenetrabile sistema di sicurezza, e queste si ottengono facendo favori ai galeotti. Qualche esempio? Provocare un certo mal di pancia a qualcuno, contrabbandare armamentari medici, e magari eliminare un'intera banda del carcere. Quando vi sentite pronti, potete partire. Procedendo nell'umidità di Butcher Bay, vi ritroverete a vagare per angusti ambienti sotterranei, con feroci guardie sguinzagliate sulle vostre tracce, dove una sosta è ammissibile solo per considerare l'idea del suicidio. Vi consigliamo di restare nell'ombra o di mantenervi rasenti ai condotti del calore o roba del genere. Arrampicarsi, scivolare, oscillare, qualsiasi cosa va bene pur di non farsi prendere. Tutto tace, dite? Ascoltate bene e udirete qualcosa...sì, sì, è il rumore di un battito



TUTTO IN VISTA: Quando si usano delle scale il gioco passa a una prospettiva in terza persona.

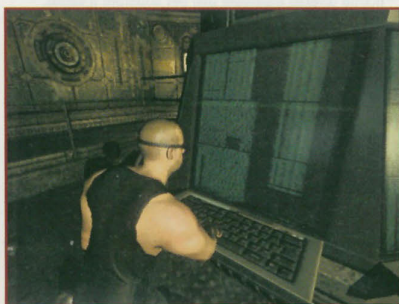
cardiaco. Uno di quei cagnacci in uniforme. Dal suono potete capire la sua posizione: state al coperto o presto sarete cibo per topi. Ah, e poi vogliamo avvisarvi dei fasci di luce: molte guardie dispongono di torce e non è salutare finire nel loro raggio. Certo strisciare alle spalle di una guardia e rompergli il collo, oppure pugnalarlo alla gola o ai fianchi, è una buona tecnica. Però è ancora meglio evitare l'avversario: magari arrivano i suoi compagni e vi rovinano la festa. Con un rozzo pezzo di metallo non farete molta strada, lo ammettiamo, e presto o tardi avrete bisogno di una vera arma. Ed ecco una piccola, preziosa informazione sottobanco.

Quando scorgono un nemico a distanza ravvicinata, le guardie cercano di colpirlo con il calcio del fucile. Scoprite che è piuttosto facile afferrare l'oggetto, spingerlo sotto il muso di chi lo tiene e costringere il suo dito a pre-

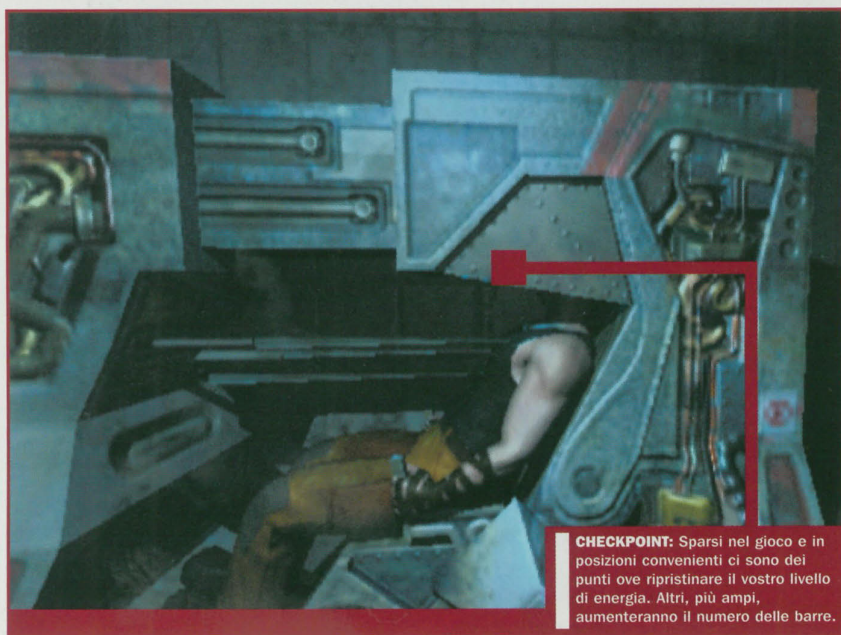
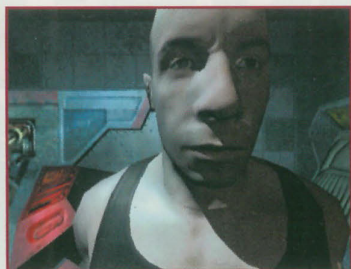
IL TERZO OCCHIO

IL FUTURO È NEL BUIO

Dovrete sudare per arrivare sin qui, ma se aiutate un vecchio recluso questi consegnerà a Riddick il suo terribile "occhio brillante" che permette di vedere nel buio. Una volta in possesso di questo aggeggio non dovrete fare altro che distruggere le luci, lasciando le guardie senza molto da vedere e, soprattutto, senza molto da vivere.



NO, ANCORA?: La furia di Riddick deriva dal fatto che il suo PC si è guastato una volta di troppo.



CHECKPOINT: Sparsi nel gioco e in posizioni convenienti ci sono dei punti ove ripristinare il vostro livello di energia. Altri, più ampi, aumenteranno il numero delle barre.

mere il grilletto. Ma attenti, comunque: i nostri fucili d'assalto sono tra i migliori prodotti dall'industria e funzionano solo se riscontrano nel database il DNA dell'utente, altrimenti tutto quel che otterrete sarà una scossa elettrica. Buona fortuna.

Notate ancora che l'impianto è provvisto di un gran numero di luci fluorescenti a buon mercato. Esse vi consentono di scorgere dettagli come mai non avreste creduto, dalle pieghe della pelle, ai grani del calcestruzzo, alla lucentezza del metallo. Da infarto, ne converrete. L'orribile carcere e i suoi

ancora più orribili personaggi si mostreranno a voi in tutto il loro splendore.

Un momento ancora, per favore. Guardate le evoluzioni della luce di una torcia



BRUTTO E CATTIVO: Per lunghi periodi dovrete girare a mani nude, ma quando sarete ben armati troverete di norma diverse munizioni utili per superare il livello.

su un corpo buttato su una ringhiera. Osservate il livido color dell'uva sul viso di un morto. Seguite con gli occhi la traccia di sangue rimasta su un muro, nel punto in cui ha sbattuto una testa. Non c'è rosa senza spine, comunque. Tra i reclusi di Butcher Bay girano anche voci di fatti strani, forse frutto di deliranti allucinazioni. Armi che scompaiono nei muri, o che perdono pezzi.

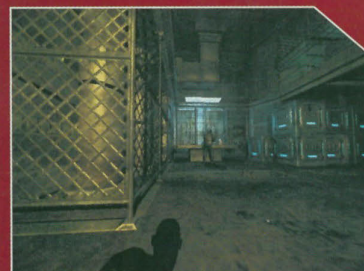
Alcuni sostengono che mentre stavano trascinando una guardia abbattuta, potevano ancora vedere le proprie mani vuote davanti al volto, come se stessero brandendo un qualche invisibile fucile.

C'è persino chi racconta di aver cercato di far passare un corpo attraverso una ringhiera e di

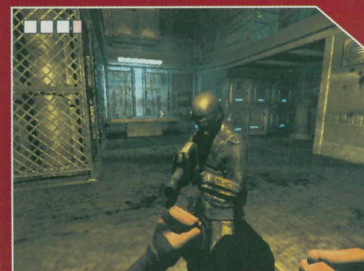


QUANDO UN COLLO ROTTO NON BASTA...

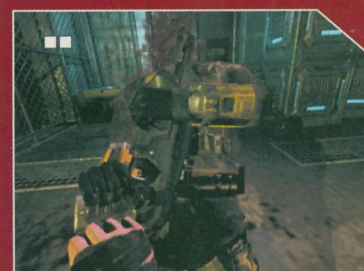
...CI PENSA VIN DIESEL



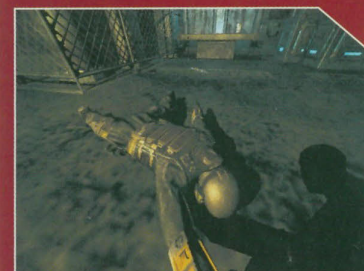
Come in Splinter Cell, anche in Riddick si può usare la mossa 'spezzacollo' in modalità stealth. Ottima se non avete armi a disposizione.



Dovete avvicinarvi alla vittima, afferrarla usando il grilletto sinistro e premere il pulsante X per un'esecuzione discreta.



Le guardie cercheranno di colpirci con il calcio del fucile. Premete il grilletto destro e afferrate l'arma, che potrete poi rivolgere contro l'avversario.



Se volete che i suoi compagni non si accorgano di nulla, abbassatevi e premete X. Potrete agguantare il corpo e trascinarlo in un punto nascosto.

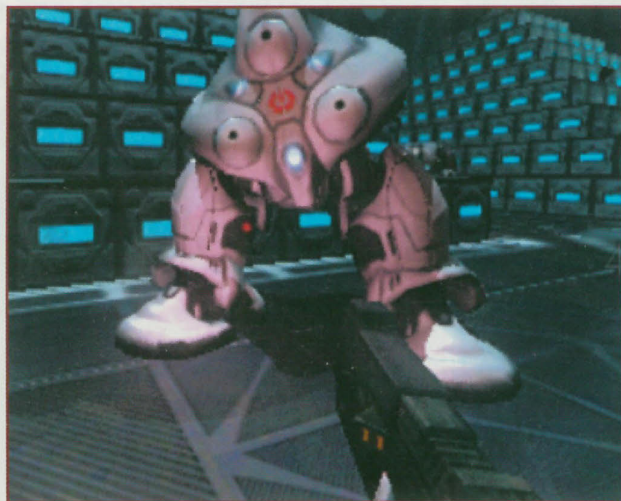


» «SARANNO DIECI O UNDICI ORE TRA LE PIÙ INTENSE CHE POSSIATE IMMAGINARE»

THE CHRONICLES OF RIDDIK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

FACTOR

A BOCCA APERTA
Uno dei giochi graficamente più esaltanti della storia delle console, una dura sfida anche per Doom 3. È sicuramente la grafica il fulcro intorno a cui ruota un titolo comunque tra i più avvincenti e meglio realizzati dell'intera stagione!



ROBOT RAP: Il look dei robot è molto funky, probabilmente per il design delle gambe e per la presenza di numerose catene di alluminio.



FATTI, NON PAROLE: Che siate attaccati da robot, guardie o prigionieri, potete trovarvi presto d'impaccio con pochi colpi del vostro fedele cannone.

essere riuscito ad allungarlo di parecchi metri prima di doverci rinunciare. Ma è possibile che abbia fumato troppe sigarette di contrabbando. Evitiamo che certe storie incidano sulla valutazione di questa inenarrabile avventura: ciascuno giudichi da quel che vedrà. E veniamo alla sentenza. Per quanto si sa, come abbiamo accennato, nessuno è mai fuggito da Butcher Bay. Se comunque trovate la forza di lottare contro questo inferno, sappiate che vi ci vorranno circa una dozzina d'ore per uscirne.

E ricordate che saranno ore tra le più intense che possiate immaginare, piene zeppe di paura, azione e stupore, intrise del maggior grado di violenza concepibile da mente umana. Se siete particolarmente coraggiosi, potreste anche scegliere di ritornare volontariamente dietro le sbar-



re: è l'unico modo per ritrovare tutti quei dannatissimi pacchetti di sigarette che i prigionieri lasciano nei posti più strani. Perché raccogliere le sigarette, chiedete?

Perché possono essere scambiate con utili oggetti nel nostro negozio, e sarebbe un peccato non avere tutti gli articoli in offerta. Comunque, eccoci nella cella.

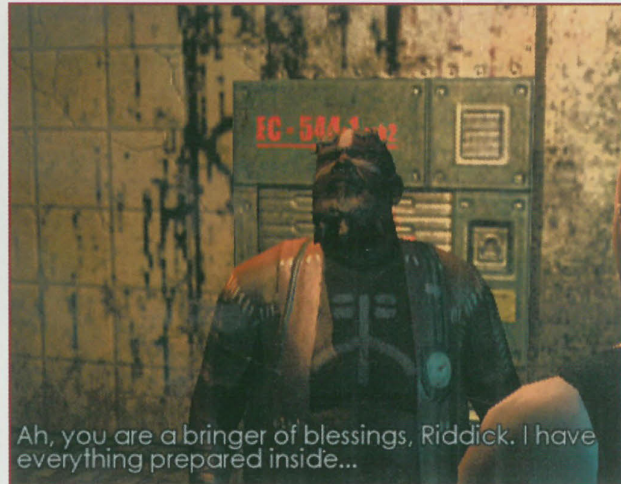
Sicuro, tutto sembra oltremodo cupo e all'esterno vi attendono numerose insidie, ma siamo sicuri che questo tentativo di fuga, alla fine, si rivelerà un gran divertimento. State attenti nelle docce e occhio anche ai mostri assetati di sangue che circolano nelle fogne. Ne avevo parlato, dei mostri? No? Beh, vorrà dire che uno di questi giorni lo farò. Ci vediamo..."



BACK IN BLACK: Deluso per non essere stato scelto per Matrix, Vin Diesel mostra ai produttori cosa si sono persi. Speriamo che il nuovo film sia buono come il gioco!



SILENZIOSI E LETALI: Non avvicinate nessuno senza prima aver avuto notizie dagli altri carcerati. Uccidete guardie, mostri e robot. In qualche caso li vedrete anche eliminarsi fra loro.



Ah, you are a bringer of blessings, Riddick. I have everything prepared inside...

LARGHE VEDUTE: Aiutate questo tizio e la vostra vista verrà rinforzata più che con una dieta di carote.

VERDETTO

THE CHRONICLES OF RIDDIK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Grafica	9.0	████████████████████
Sonoro	8.5	██████████████████
Giocabilità	8.5	██████████████████
Longevità	7.0	████████████████

PIÙ

- ▲ La migliore grafica di sempre
- ▲ Violenza brutale
- ▲ Molto profondo

MENO

- ▼ Niente multiplayer
- ▼ Corto
- ▼ Molti bug

VOTO FINALE

Enormemente coinvolgente e favolosamente agghiacciante. Acquisito d'obbligo nonostante i bug e la breve durata.

8.5

COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS

► DALL'ALTO OGNI COSA FA MENO IMPRESSIONE...

COMBAT ELITE:
WWII PARATROOPERS
WWW.COMBATELITE-GAME.COM

USCITE
 DISPONIBILE
 TBA
 DISPONIBILE

PRODOTTO.....ACCLAIM
 SVILUPPO.....BATTLEBORNE
 GIOCATORI.....1-2
 GENERE.....SPARATUTO
 XBOX LIVE.....NO
 LINGUA.....INGLESE
 SOTTOTITOLI.....ITALIANO



FEATURES

- Tre personaggi
- Numerose armi
- Tanta monotonia

DID YOU KNOW?

► Su internet si trova davvero di tutto, come dimostra il sito <http://www.giochionline.org/paratrooper/paratrooper.asp>. Se Paratroopers vi stancherà prima del previsto, potrete rivolgervi a questo divertente gioco in flash, dove dovrete impedire a una marea di paracadutisti di toccare terra...a colpi di cannone!



Nell'era delle tre dimensioni e del realismo a tutti i costi i giochi di guerra hanno invaso i PC e le console per la gioia di tutti coloro alla ricerca di emozioni forti e di un coinvolgimento senza limiti. In questo clima c'è chi ha pensato di tornare alle origini e di proporre un gioco



COMANDO: L'arsenale a nostra disposizione è piuttosto vasto e va dalle semplici pistole ai ben più devastanti lanciarazzi.

sulla falsariga del glorioso Ikari Warrior. Il risultato? Il passato è passato...

Avevamo avuto modo di vedere una versione ancora largamente incompleta di Combat Elite, alcuni mesi fa, e già allora alcuni dubbi ci avevano assaliti, spingendoci a interrogarci riguardo l'utilità di un simile progetto. Evitando di giudicare il gioco all'epoca, tuttavia, decidemmo di aspettare una versione completa e di dare fiducia agli sviluppatori e a quell'Eric DeMilt già responsabile di tanti successi di vendite. Arrivato in redazione il codice finale del gioco, tuttavia, le nostre peggiori paure si sono consolidate e, dopo un test approfondito, eccoci qui per illuminare anche voi lettori con una recensione completa dell'ultima fatica del team BattleBorn.

Fondamentalmente Combat Elite non è altro che una versione moderna e realistica di Baldur's gate Dark Alliance, hack'n slash che tanto ha affascinato i giocatori di tutto il mondo. Lo stesso concetto del fantasy ispirato all'universo di D&D, è stato infatti trasportato nell'epoca della seconda guerra mondiale, con tanto di sviluppo del personaggio e con l'appropriata modifica dell'arsenale a disposizione. Appena avviata la partita veniamo accolti dalla classica scher-

mata di selezione del personaggio, dove dovrete scegliere quale dei tre soldati virtuali metterà la propria vita nelle nostre mani. Il motore grafico, lo stesso utilizzato dai programmatori per Dark Alliance e successivamente ottimizzato in Champions of Norrath, appare ancora oggi solido e ben programmato, e riesce a gestire con grande disinvoltura ambientazioni complesse e ricche di effetti. Il lavoro di design svolto dagli sviluppatori è sicuramente da pre-



» «LIVELLO È STATO STUDIATO PER OFFRIRE AI GIOCATORI DIVERSE POSSIBILITÀ DI APPROCCIO»

COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS

FACTOR

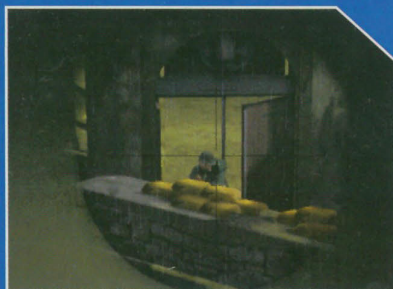
UN MULTIPLAYER A METÀ

FACCIAMO LA CONTA?

La modalità multiplayer di Combat Elite è stata studiata in modo troppo approssimativo, visto che in alcune occasioni solo uno dei giocatori può prendere parte attivamente all'azione. In alcune missioni, infatti, è necessario utilizzare il fucile di precisione per eliminare la resistenza tedesca da una posizione vantaggiosa e, in queste circostanze, la visuale in soggettiva non permette di affrontare la sessione con un amico. Lo stesso accade quando si prende possesso di una postazione di fuoco fissa. Siamo certi che con un po' di impegno in più i programmatori avrebbero potuto trovare una soluzione migliore.



Il fucile di precisione non può certo mancare in un gioco di guerra, ma non per questo deve intaccare la bontà della giocabilità!



Le fasi con il fucile di precisione sarebbero anche godibili e gratificanti, se non tagliassero fuori uno dei giocatori durante il multiplayer.

miare, visto che ogni livello è stato studiato per offrire ai giocatori diverse possibilità di approccio e una gran quantità di elementi da sfruttare come copertura, per evitare il fuoco nemico. Sfortunatamente, tuttavia, il concetto stesso del titolo non riesce a decollare, trasformandosi di fatto in un mediocre gioco a tentativi, dove per procedere attraverso le ambientazioni è necessario morire più volte, in modo da accertarsi della posizione dei nemici e delle postazioni di fuoco fisse. A differenza di quanto accadeva in Dark Alliance, infatti, i nostri avversari non sono costretti a venire a distanza ravvicinata per attaccarci tanto che, in più di un'occasione, iniziano a spararci prima di apparire nel nostro campo visivo, costringendoci a reagire in modo approssimativo e sperando in un colpo di fortuna. Tale problema viene in parte risolto dopo l'acquisto dell'abilità che ci permet-



NELLA MISCHIA: I combattimenti a distanza ravvicinata sono bilanciati davvero male, tanto da risultare praticamente inutili.

te di capire quando siamo sotto tiro, ma non modifica di certo la struttura stessa del gioco. Perfino la presenza di tre personaggi non riesce a rendere Combat Elite più vario e interessante, visto che, aspetto a parte, l'unica differenza è costituita da una stellina in più nell'arma di specializzazione (elemento che decade già dopo aver distribuito i primi punti fra le caratteristiche). Se a questo aggiungiamo l'assenza di una mappa (impensabile per dei soldati in territorio nemico), l'eccessiva linearità delle missioni (nonostante alcuni tentativi di differenziazione), e la frustrazione di dover ripetere più e più volte le stesse scene, ecco che ci troviamo di fronte a un prodotto che, di fatto, sfiora appena la sufficienza.

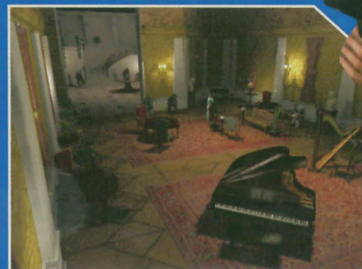


FLAMBÉ: Il lanciafiamme vince a mani basse il titolo di arma più affascinante del gioco. La cattiveria che trasmette è incommensurabile!

OPERAZIONE VARIETÀ

MISSION FAILED

Nonostante l'impegno da parte dei programmatori, Combat Elite non riesce a garantire un'esperienza di gioco varia al punto giusto. Eric DeMilt, per cercare di aggirare lo spettro della monotonia, ha pensato una serie di espedienti che potessero stuzzicare i giocatori, come le missioni a tempo, quelle stealth e quelle di demolizione, ma non è riuscito nel suo intento. In ogni caso, infatti, l'obiettivo principale è quello di attraversare le ambientazioni abbattendo i nemici che ci si parano davanti, avendo sempre a che fare con l'elevata mortalità del titolo.



Una delle missioni stealth si sviluppa all'interno di un'elegante villa. L'ambientazione non è male, ma l'intelligenza artificiale dei soldati rende la sfida poco coinvolgente.



L'introduzione di un limite di tempo in alcune missioni spinge il giocatore a rischiare più del previsto e, di conseguenza, a morire più frequentemente.

RITORNO ALLE ORIGINI

La prima sensazione che si prova una volta inserito il gioco nella console, è una profonda nostalgia, dovuta alla somiglianza con i vari Commando e Ilkari Warriors.



VERDETTO

COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS

Grafica 6.5

Sonoro 6.0

Giocabilità 5.0

Longevità 5.0

PIÙ

- Nostalgico al punto giusto
- Inizialmente divertente
- Vasto arsenale

MENO

- Troppo monotono
- Multiplayer menomato
- A tratti frustrante

VOTO FINALE

Tentativo di DeMilt di riportare in auge un genere che tanti anni fa aveva appassionato i giocatori non è andato a buon fine, complici un bilanciamento sbagliato e una monotonia davvero eccessiva.

5.5

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW

IL TEAM RAINBOW SI "AGGIORNA" E RIPARTE...

TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX 3:
BLACK ARROW
[HTTP://WWW.UBI.COM
/US/GAMES/BLACKAR
ROW_XBX.HTM](http://www.ubi.com/us/games/blackarrow_xbx.htm)

USCITE
AGOSTO 2004
TBA
AGOSTO 2004

PRODOTTO UBISOFT
SVILUPPO UBISOFT MONTREAL
GIOCATORI 1-2
GENERE FPS
XBOX LIVE SÌ
LINGUA ITALIANO
SOTTOTITOLI ITALIANO



FEATURES

- Una nuova campagna
- Multiplayer rinnovato
- Nuove opzioni Live 3.0

DID YOU KNOW?

L'alleanza tra Tom Clancy e la Ubisoft dura ormai da parecchi anni e non sembra dar segni di cedimento. Venuto alla ribalta dopo aver scritto "La grande fuga dell'Ottobre Rosso" nel 1984, alla fine degli anni 90 è cominciata la sua collaborazione nel settore dei videogiochi.



È una giornata di pioggia. Il rumore delle pale dell'elicottero sembra scandire i secondi che mancano all'atterraggio. Ecco, è il momento di scendere. Gli sguardi si incontrano per un attimo. È il segnale... VIA VIA VIA!

Rainbow Six 3 è stato sicuramente uno dei migliori titoli su Xbox della passata stagione e ha goduto dell'apprezzamento tanto della critica, quanto dei videogiocatori. Ora il binomio Tom Clancy\Ubisoft torna con Black Arrow che, è meglio chiarirlo subito, rappresenta più che altro un data-disk e non un vero e proprio sequel. Naturalmente senza alla guida del famoso e rispettato team Rainbow, nei panni del comandante Domingo "Ding" Chavez e avrete, ancora una volta, la responsabilità di coordinare gli ormai storici Loïselle, Price e Weber, attraverso i paesaggi del Mediterraneo e dell'Europa dell'Est. L'obiettivo sarà quello di sventare l'ennesima minaccia globale, pronti a sacrificare la vostra vita e quella dei vostri compagni, in nome della libertà e della pace. Come ogni Rainbow Six che si rispetti, la prima regola che dovrete seguire è quella

di tenere sempre a mente il concetto di squadra. Ogni tipo di azione in solitario, vi porterà inesorabilmente al fallimento e a inevitabili restart. Il fattore strategia è quindi fondamentale, così come riuscire a

sfruttare gli ottimi giochi di luce, vi permetterà di prendere il nemico di sorpresa. Ma, al di là di situazioni in cui saranno la pazienza e l'accortezza le vostre più serie alleate, non

PER NON SENTIRSI SOLI...

IL MULTIPLAYER SI È RIFATTO IL TRUCCO

Una volta caricato Rainbow Six 3: Black Arrow, oltre alla modalità in singolo, che propone una campagna nuova di zecca, naturalmente potrete optare anche per un multiplayer che nasconde alcune novità. Innanzitutto è stata aggiunta la possibilità, per tutti coloro che sono sprovvisti del Live, di poter giocare con un amico. Il cooperativo mode in split-screen, vi permetterà di affrontare le varie missioni insieme a un vostro commilitone, con l'aiuto di altri due membri gestiti dall'IA. Chi invece ha la fortuna di poter giocare online potrà

sviluppare le proprie tattiche di gioco, insieme ai propri alleati, poco prima di iniziare la partita, senza dimenticare un nuovo servizio di messaggistica a supporto dei vari clan (3.0 sfruttato al meglio). Oltretutto in rete potrete affrontare anche due diverse sfide: nel Capture the Point, le squadre dovranno sfidarsi per prendere possesso di un determinato punto della mappa, mentre nel Capture the Flag, i giocatori dovranno impossessarsi della famigerata "bandiera" e difenderla ad ogni costo.



► "COME OGNI RAINBOW SIX CHE SI RISPETTI, LA PRIMA REGOLA È COMPORTARVI COME IL MEMBRO DI UNA SQUADRA. L'AZIONE IN SOLITARIO, VI PORTERÀ AL FALLIMENTO E A INEVITABILI RESTART"

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW

FACTOR

GIOCARE CON LA REALTÀ

Come elemento costante di tutta la serie, anche in Rainbow Six 3: Black Arrow, il realismo fa la parte del leone. Il gioco ha voglia di coinvolgerci, di farci vivere la tensione degli istanti che precedono un'irruzione e ogni azione sconsiderata sarà pagata a caro prezzo...



► AI VOSTRI ORDINI SIGNORE!

► DURA LA VITA DEL COMANDANTE...

Uno dei punti di forza di Black Arrow è la buona gestione del sistema di controllo. Risulta piuttosto semplice dare gli ordini ai vostri compagni e dovrete essere particolarmente in gamba nel leggere la situazione e decidere per la tattica migliore. Potrete decidere tra rimanere nelle retrovie e far avanzare gli altri tre componenti del team, rischiare la propria vita esponendovi in prima persona o utilizzare il famoso e appagante comando Zulu, che dà la possibilità di fare irruzione all'interno di edifici da due punti diversi, posizionando i propri uomini nei pressi di altrettanti accessi.



Mandare avanti Loïsele, Price e Weber, può dare buoni risultati. Un uso esagerato di questa tattica può compromettere, però, l'integrità del vostro team...



La cosa più importante è studiare attentamente la posizione dei soldati nemici. Per questo, a volte, dovrete agire in solitario per tastare il terreno...



► **VITE DA SALVARE:** Una volta fatti fuori tutti i terroristi, non vi resta altro che liberare quell'ostaggio.

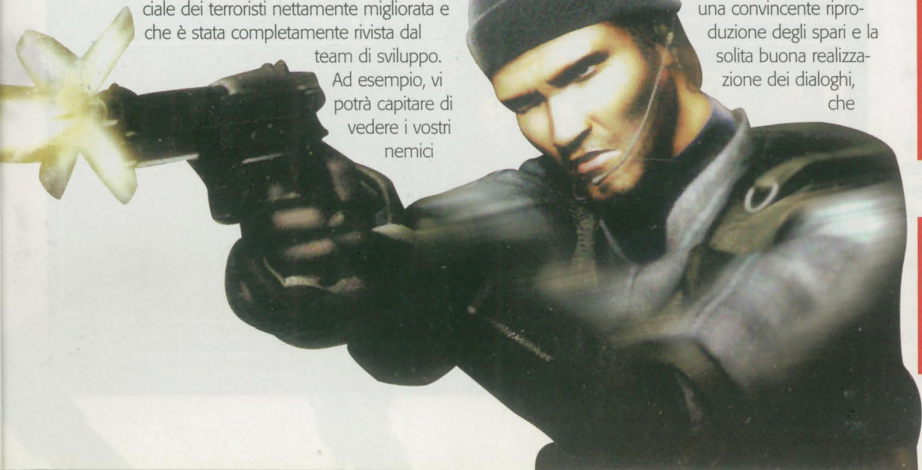


► **ESEGUIRE GLI ORDINI:** In Black Arrow è stata migliorata non solo l'IA dei soldati nemici, ma anche quella dei vostri compagni.

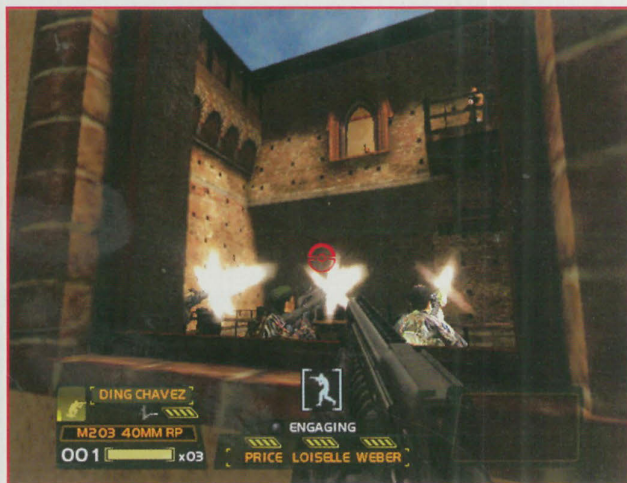
mancheranno momenti più improntati all'azione, in cui dovrete scaricare, senza troppi pensieri, interi caricatori contro i terroristi di turno. Anche il sistema di controllo è in linea con il prequel e risulta piuttosto funzionale, sia per chi viene dalle passate campagne, sia per le nuove reclute, che non dovrebbero incontrare molte difficoltà. Le missioni, come al solito, varieranno non solo come location, ma anche come obiettivi da raggiungere, indicati nell'immane ed esauritivo briefing iniziale. Ma quali buone notizie porta Black Arrow? La prima novità di cui ci si accorge dopo un paio di ore di gioco, è un'intelligenza artificiale dei terroristi nettamente migliorata e che è stata completamente rivista dal team di sviluppo.

Ad esempio, vi potrà capitare di vedere i vostri nemici

chiamare rinforzi, se in inferiorità numerica, oppure usare degli ostaggi per farsi scudo e per riuscire a scappare. Questo contribuisce a innalzare maggiormente il fattore realismo, che, inutile dirlo, è la caratteristica portante di questo FPS tattico. Dal punto di vista tecnico, niente di cui lamentarci, anzi solo conferme: buone le texture di ambientazioni e personaggi, così come il motore grafico che ha goduto di un ottimo lavoro di "ripulitura" (i rallentamenti sono davvero impercettibili). Il sonoro fa ampiamente il suo dovere, con una convincente riproduzione degli spari e la solita buona realizzazione dei dialoghi, che



► **ALLEANZA CON IL BUIO:** A livello zero di visibilità, il visore notturno è indispensabile per trovare la via d'uscita.



danno al tutto quel tocco cinematografico che non gusta mai. Tirando le somme, Rainbow Six 3: Black Arrow conferma la bontà del lavoro svolto in questi anni dagli studi canadesi della Ubisoft, anche se alcuni potrebbero storcere il naso, trattandosi esclusivamente di un semplice add-on. In attesa di un vero e proprio nuovo episodio, però, chi ama R6 lo giocherà dall'inizio alla fine, senza trascurare il fatto che Black Arrow potrebbe interessare anche chi non si è mai avvicinato alla serie. ☒

► **PIOGGIA DI PROIETILI:** È vero che la strategia ha la sua importanza, ma a volte qualche sana raffica di mitra, ha la sua efficacia.

VERDETTO

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW

Grafica	8.0	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Sonoro	8.0	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Giocabilità	9.0	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Longevità	8.0	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

PIÙ

- ▲ Una campagna nuova di zecca
- ▲ Sbuggato e fantastico in Live
- ▲ IA dei terroristi migliorata

MENO

- ▼ È un semplice add-on offline
- ▼ Poche missioni
- ▼ Nulla di nuovo

VOTO FINALE

Un ottimo titolo, che sfrutta tutto quello che di buono era già stato fatto in Rainbow Six 3. Il fatto che sia un semplice data-disk potrebbe farvi tentennare ma se giocato online vale tutti i 29 euro spesi.

8.0

CATWOMAN

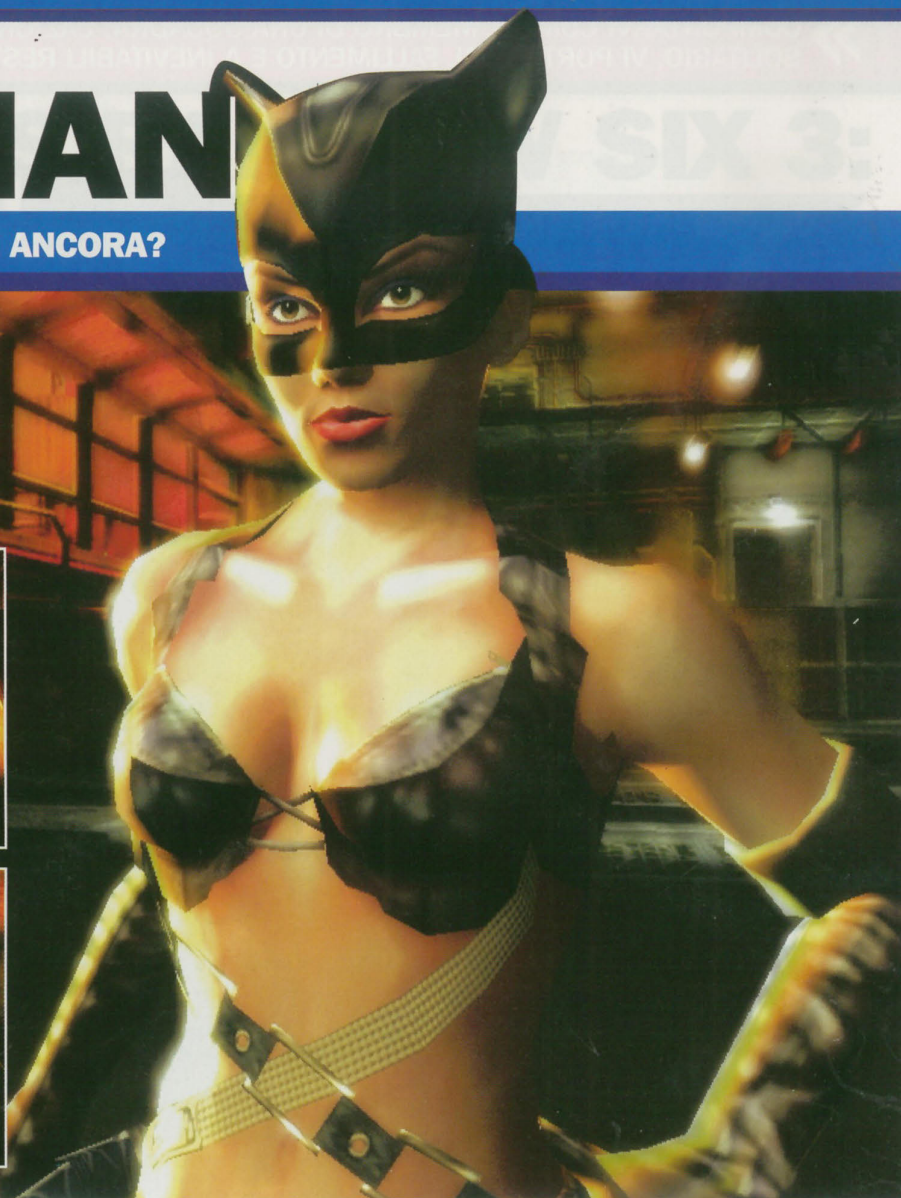
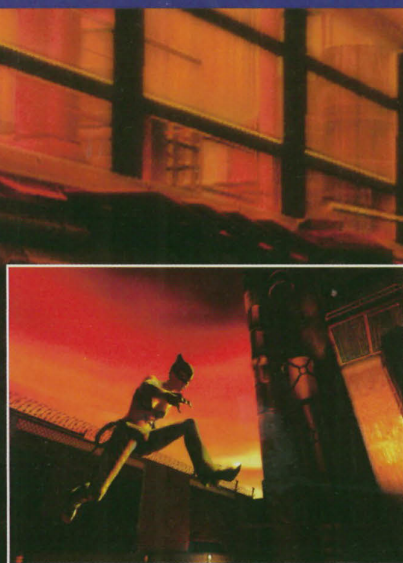
LA SINDROME DEL TIE-IN COLPISCE ANCORA?

CATWOMAN

HTTP://WWW.EAGAME
S.COM/OFFICIAL/CAT
WOMAN/CATWOMAN/
US/HOME.JSP

USCITE
 LUGLIO 2004
 TBA
 AGOSTO 2004

PRODOTTO ..ELECTRONIC ARTS
 SVILUPPO.....ARCONAUT GAMES
 GIOCATORI..... 1
 GENEREAZIONE
 XBOX LIVENO
 LINGUAITALIANO
 SOTTOTITOLIITALIANO



FEATURES

- 7 differenti locazioni riprese direttamente dal film
- Prodotto dagli stessi creatori degli episodi di Harry Potter
- Fumetto digitale come extra da sbloccare

DID YOU KNOW?

Catwoman è stata creata dalla geniale mente di Bob Kane nel 1940 sulle pagine di Batman, naturalmente per la DC Comics. Dopo parecchi anni di apparizioni e situazioni di amore e odio col cavaliere oscuro, ha fatto il grande salto diventando protagonista anche di una serie parallela.



A volte si ha la sfortuna di trovarsi al posto sbagliato, nel momento sbagliato. Una sera come tante altre, Patience Philips, viene casualmente a conoscenza di qualcosa che avrebbe dovuto rimanere top secret. Quell'istante segnerà per sempre la sua vita...

Catwoman è senz'altro uno dei personaggi femminili più conosciuti nel mondo dei fumetti americani, ma in pochi si aspettavano un rilancio in grande stile della sinuosa donna gatto, addirittura orfana del suo "amato" nemico Batman. Invece, quasi in contemporanea con il lancio al cinema dell'omonimo spin-off, Electronic Arts si è buttata su questa ennesima licenza ufficiale, sfomando il milionesimo action in terza persona ispirato direttamente all'originale su bobina. Le premesse, quindi, non erano un granché, data anche la poca "forza" che ha la stessa Catwoman in Italia e le basi per una bocciatura in toto sembravano esserci tutte. In realtà, il titolo EA è riuscito per certi aspetti a smentirci. Una volta iniziato a giocare, ci si accorge, infatti, di come alcune caratteristiche del gioco siano state particolarmente curate. Una di queste è senza dubbio il protagonista principale: Catwoman è resa veramente bene, nella sua eleganza e sensualità, simboli dell'anima felina che le è stata donata da Midnight, il suo amato gatone. Anche le animazioni delle varie acrobazie sono supportate da una buona realizzazione e vedere la

bella Patience volteggiare in aria, per poi atterrare indenne sulla strada (in nome delle famigerate sette vite) ha sicuramente un certo impatto. Ma è proprio

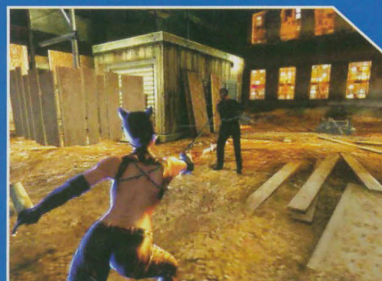
sulla possibilità di eseguire il vasto repertorio di movimenti a disposizione, che gran parte della struttura di gioco comincia a scricchiolare. Il sistema di

ARMA NON CONVENZIONALE

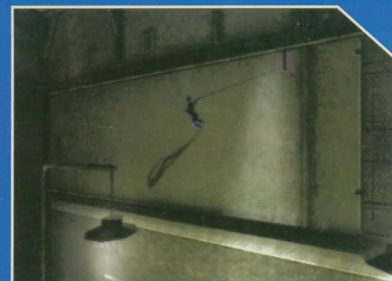
UNA FRUSTA PER AMICA...

Catwoman può contare sulle sue abilità fisiche, che le consentono di effettuare incredibili acrobazie. Ogni singolo appiglio dello scenario può essere usato per le vostre arrampicate e, come vostra alleata, avrete una frusta "multiuso". Usatela per aggrapparvi, per aprire passaggi che sembrerebbero invalicabili, ma soprattutto fatela

"assaggiare" a tutti coloro che hanno il coraggio di ostacolarvi! Naturalmente anche la vostra fedele "amica" può essere potenziata man mano che si procede nel gioco: i colpi diventeranno sempre più letali e potrete utilizzarla per disarmare o per afferrare il vostro avversario, come una sorta di lazo.



Ecco Catwoman, modello cowboy, che afferra al volo la sua "preda": molto utile per disarmare e alquanto cinematografico da vedere.



La frusta può essere anche un ottimo mezzo per arrampicarsi sulle pareti, sfruttando al meglio ogni tipo di sporgenza che lo scenario può offrirvi.

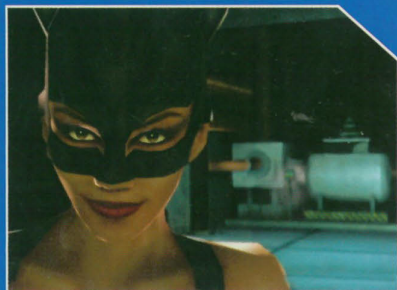
"CATWOMAN È RESA VERAMENTE BENE, NELLA SUA ELEGANZA E SENSUALITÀ, SIMBOLI DELL'ANIMA FELINA CHE LE È STATA DONATA DA MIDNIGHT, IL SUO AMATO GATTONE"

CATWOMAN

PRONTI... AZIONE... CIAK!!

FILM O VIDEOGIOCO?

Giocando a Catwoman, si potrà rivivere tutta l'esperienza della versione cinematografica, dalle ambientazioni, fino ai personaggi che incontrerete durante il gioco. Inoltre, tutti i modelli dei personaggi principali sono stati completamente digitalizzati utilizzando le rispettive controparti reali: oltre alla protagonista Halle Berry, avrete a che fare con tutti gli altri personaggi, interpretati per l'occasione da attori come Benjamin Bratt, Sharon Stone e Lambert Wilston. In linea con tutte le sue produzioni, EA ha di nuovo lavorato molto sull'aspetto visivo e il risultato è certamente apprezzabile. Peccato che, come al solito, tutto il resto lasci parecchio a desiderare...



Questo primo piano dimostra il buon lavoro fatto per la realizzazione dei modelli dei personaggi: anche in versione digitale, Halle Berry fa sempre la sua figura!



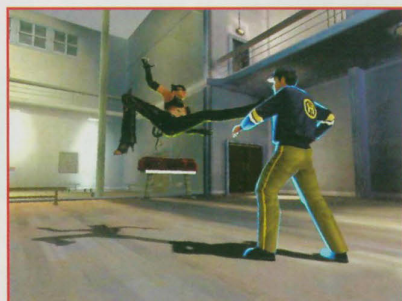
Al di là della cura prestata per la silhouette della donna gatto, i modelli, per esempio, delle guardie lasciano a desiderare: animazioni discutibili e un IA a dir poco imbarazzante...



TATTICA VINCENTE: Piombare dall'alto e sfruttare l'effetto sorpresa, rende le cose senz'altro più agevoli!



PROFESSIONE ACROBATA: Uno dei momenti in cui si può apprezzare il buon lavoro fatto dal team di sviluppo sulla protagonista, è vederla volteggiare.



EFFETTO COMBO: Una delle mosse più efficaci e meno "costose" da sbloccare è un potentissimo calcio volante con tanto di presa "incorporata".



PESSIMO REGISTA: Pur avendo un taglio cinematografico, il sistema di telecamere non funziona a dovere, soprattutto quando sarete circondati...

FACTOR

OCCHI DI GATTO

Catwoman è abile e veloce nei movimenti, ma può contare anche sul potenziamento dei suoi cinque sensi. Un olfatto altamente sviluppato gli permette di accorgersi con prontezza dell'imminenza di qualsiasi tipo di pericolo, ma è soprattutto una vista al di sopra della media su cui Patience può contare per soddisfare la sua voglia di vendetta. Premendo uno dei tasti dorsali, si passa, infatti, a una visuale in soggettiva (da apprezzare l'effetto "iride") che vi permette di scovare tracce, che in condizioni di gioco normali non riuscireste a vedere.



controllo non è, infatti, dei più azzeccati e spesso si fa fatica a muoversi con una certa disinvoltura. A tutto questo si aggiunge un sistema di telecamere alquanto discutibile, che va ad aumentare le nostre perplessità in termini di giocabilità (fare innumerevoli salti "alla cieca" non è molto esaltante). Soprattutto, è piuttosto frustrante non poter ruotare la visuale di 360°, scelta oltretutto inspiegabile, se si pensa alla scarsa definizione di cui godono gli ambienti (sia interni, che esterni) e i modelli poligonali di tutti gli altri personaggi. Altro tasto dolente è la continua sensazione di déjà vu di cui è intriso Catwoman, dall'inizio alla fine. Nessuna novità di rilievo, nes-

suno sforzo di fantasia, per un classico pestaggio, che si alterna alle solite sessioni platform. Immancabile alla fine di ogni missione, la presenza di una specie di combo-market: vedrete la vostra abilità premiata con un certo numero di diamanti e riuscire a ottenere una buona quantità di pietre preziose, vi sarà indispensabile per poter acquisire nuove mosse. Scegliete, allora, tra la possibilità di disarmare il vostro avversario, strapandogli con una frustata l'arma di mano, oppure riuscire a "sentire" la paura delle persone o sfruttare il proprio fascino per distrarre e mandare in visibilo chi vorrebbe invece farvi la pelle. Alla resa dei conti, dunque, Catwoman, viste le pessime prospettive, poteva essere decisamente peggio, anche se rimangono ancora parecchi dubbi, che vanno a incidere pesantemente sull'eventualità di un suo acquisto.

Il tutto riapre un'annosa e irrisolta questione: quanto conta un nome? Ha ancora importanza la qualità? Il business e l'esigenza di far tornare i conti sembrano di nuovo aver avuto la meglio e l'inversione di tendenza, che stiamo attendendo pazientemente da anni, è stata rimandata a data da destinarsi...

VERDETTO

CATWOMAN

Grafica	6.0	██████████
Sonoro	6.0	██████████
Giocabilità	5.5	██████████
Longevità	5.5	██████████

PIÙ

- ▲ L'eleganza e l'agilità di Catwoman
- ▲ Localizzato in italiano
- ▲ L'atmosfera del film

MENO

- ▼ Sistema di controllo da rivedere
- ▼ Struttura di gioco vista e rivista
- ▼ Regia virtuale insoddisfacente

VOTO FINALE

Catwoman non è proprio da buttare, anche se difficilmente si guadagnerà l'attenzione dei vostri sudati risparmi. Solo i fan più accaniti potrebbero essere tentati di provarlo...

5.5

SHOWDOWN: LEGENDS OF WRESTLING

▶ LA FINE DI UN MITO, L'INIZIO DI UN INCUBO!

SHOWDOWN:
LEGENDS OF
WRESTLING
WWW.LEGENDSSHOW
DOWN.COM

USCITE		DISPONIBILE
		TBA
		DISPONIBILE

PRODOTTO.....ACCLAIM
SVILUPPO.....ACCLAIM
GIOCATORI.....1-4
GENERE.....SPORTIVO
XBOX LIVE.....NO
LINGUA.....INGLESE
SOTTOTITOLI.....ITALIANI



FEATURES

- 73 personaggi
- Numerose modalità
- Poco altro, davvero...

DID YOU KNOW?

▶ Nonostante si tratti di uno sport prevalentemente americano, il Wrestling viene praticato anche qui in Italia da una serie di personaggi a dir poco particolari. Fate un salto sul sito http://it.geocities.com/uwiv_it/ per saperne di più!



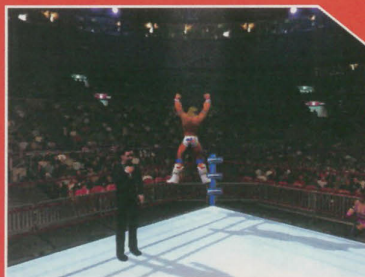
Per anni abbiamo seguito con occhi colmi di ammirazione le gesta di Hulk Hogan e di Ultimate Warrior, di Andre the Giant e di Macho Man. Erano gli anni '80 e la maggior parte di noi era a dir poco affascinata da quelle figure imponenti dotate di un carisma fuori dal comune. Gli anni passano, il parmigiano invecchia, e quelle che per noi erano vere e proprie leggende vengono oltraggiate, ancora una volta, dallo sfacelo made in Acclaim...

Ormai abbiamo perso le speranze di vedere un gioco di Wrestling come si deve prodotto e sviluppato direttamente dai programmatori della Acclaim. Nonostante i numerosi tentativi e la gran quantità di consigli e feedback ricevuti direttamente dai fedelissimi fan dei celebri lottatori mascherati e non, il team di sviluppo già responsabile degli altri capitoli della serie Showdown non è riuscito a produrre un titolo anche solo lontanamente all'altezza dei nomi che rappresenta. E non solo! Oltre a calpestare leggende più o meno

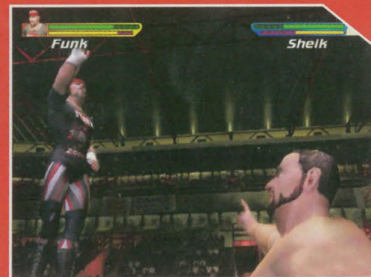
ORRIBILI SCARAFAGGI!!!

IL BUG COME PIAGA SOCIALE

Ciò che più rovina la già tormentata esperienza di gioco di Showdown è sicuramente l'enorme quantità di bug trascurata dai programmatori, colpevoli di aver messo in commercio un prodotto tanto precario. La cosa più inquietante è che alcuni di questi errori di programmazione non possono essere aggirati in nessun modo, rappresentando di fatto un elemento inevitabile del gioco.



I difetti delle collisioni si possono notare perfino durante le presentazioni precalcolate degli atleti. Questa foto dovrebbe bastare a chiarirvi la situazione.



Uno dei bug più fastidiosi delle partite è quello che blocca un atleta in posizione vulnerabile una volta che un lottatore sale sull'angolo del ring per un tuffo acrobatico.

➤ "SHOWDOWN: LEGENDS OF WRESTLING NON SI AVVICINA NEMMENO ALLA QUALITÀ MEDIA DEI PIÙ RECENTI TITOLI USCITI PER LA CONSOLE MICROSOFT"

SHOWDOWN: LEGENDS OF WRESTLING



FACTOR

BETA VERSION?

L'elemento che più colpisce di Showdown è sicuramente la gran quantità di bug presenti nel codice definitivo. Assolutamente inconcepibile!



famose, Showdown: Legends of Wrestling non si avvicina nemmeno alla qualità media dei più recenti titoli usciti per la console Microsoft! Dal punto di vista tecnico sono tanti e tali i problemi, da far sorgere spontanea la domanda sulla motivazione che ha spinto i programmatori a far uscire comunque il titolo. Le animazioni dei lottatori meriterebbero di essere rifatte da zero o, se non altro, di essere collegate decentemente tra loro per simulare, anche solo lontanamente, le movenze di un normale essere umano. Stesso discorso andrebbe fatto per le collisioni, calcolate in modo così approssimativo da rendere ogni scontro una sorta di lotteria, dove l'effettiva efficacia dei colpi viene lasciata in mano al caso e alla speranza. Come se questo non bastasse, a un panorama tanto triste si aggiungono anche numerosi bug trascurati dai programmatori, che vanno a intaccare pesantemente una giocabilità che, altrimenti, sarebbe riuscita a essere a tratti gradevole. Non sono rare le occasioni in cui i lottatori traslano improvvisamente da un punto all'altro del ring, senza alcuna motivazione, lasciando il giocatore spaesato e rendendo impossibile l'esecuzione delle mosse disponibili, perfino

delle più semplici. E ancora, l'intelligenza artificiale dei nostri avversari sul ring è a dir poco elementare, tanto che fin dalla prima partita è possibile imporre il proprio gioco, a patto di riuscire ad arginare i problemi di cui sopra. Un vero peccato, visto che i programmatori avevano garantito che avrebbero risolto gran parte dei problemi che affliggevano i precedenti capitoli della serie. In effetti qualche passo in avanti è stato fatto, in particolare modo dal punto di vista dei controlli, resi ora più reattivi e decisamente più intuitivi di quelli delle passate edizioni di Showdown. La gran quantità di esibizioni differenti unite a ben 73 personaggi tra cui poter scegliere il proprio lottatore virtuale, a un editor abbastanza completo con cui creare il proprio wrestler e alla licenza che comprende alcuni dei più popolari miti di sempre, avrebbero potuto dare alla luce un titolo imperdibile per tutti i fan dello sport più pittoresco e recitato d'America. Sfortunatamente il pessimo lavoro svolto dal team di sviluppo ha vanificato ogni speranza, lasciando gli appassionati di Hulk Hogan e soci con un palmo di naso. Certo, se qualcuno riuscisse a combinare la rosa di lottatori di Showdown con la giocabilità di

titoli come Ultimate Fighting Championship: Tapout e la spettacolarità del Wrestling, ci troveremmo fra le mani un titolo da prendere seriamente in considerazione, ma a quanto pare si tratta solo di vane speranze... ❌

➤ È TEMPO DI MORIRE...

MA TI SEMBRA IL MOMENTO?

Uno degli elementi più interessanti del sistema di combattimento realizzato dai programmatori riguarda l'indicatore che stabilisce il momento più adatto per schienare l'avversario e porre fine al combattimento. Il Wrestling, si sa, è uno sport altamente spettacolare, dove gli incontri non terminano finché il lottatore favorito esegue tutte le sue mosse spettacolari. Questo elemento viene gestito tramite un indicatore che, una volta riempito, ci permetterà di schienare il nostro avversario senza temere reazioni.

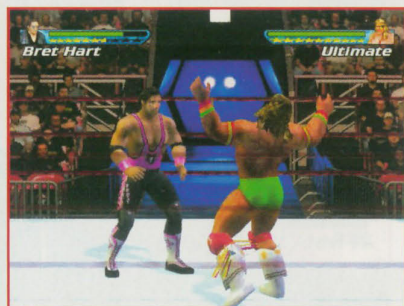


Dopo uno scontro selvaggio, Ultimate Warrior può finalmente schienare Hulk Hogan. Questi due campioni si scontrarono ben tre volte per il titolo. Ricordate?

Inspiegabilmente un semplice colpo a terra riempie l'indicatore per terminare l'incontro più velocemente della più spettacolare delle prese. Bah!



⚡ **PREMIPREMIPREMIPREMI:** Per liberarci dalle prese di sottomissione dovremo premere ripetutamente il tasto X del pad.



⚡ **E ADESSO?:** Perfino Ultimate Warrior alza le braccia impotente di fronte a una realizzazione tecnica tanto scadente!



⚡ **BUH!** Gilbert ha spaventato così tanto Dynamite Kid da provocargli una reazione tanto esagerata! Proprio come i gatti di Extra!



⚡ **ATTORI CONSUMATI:** L'espressività dei volti degli atleti lascia davvero senza fiato! Secondo voi cosa stanno pensando?

VERDETTO

SHOWDOWN: LEGENDS OF WRESTLING

Grafica 4.0

Sonoro 5.0

Giocabilità 3.0

Longevità 6.0

PIÙ

- Una marea di personaggi
- Editor abbastanza completo
- Tante competizioni differenti

MENO

- ❌ Bug, bug, bug!
- ❌ Animazioni pessime
- ❌ Impossibile da giocare

VOTO FINALE

È un esempio di come una licenza valida possa essere distrutta da una realizzazione tecnica inaccettabile. Se cercate un buon gioco di Wrestling rivolgetevi al vecchio ma sempre valido UFC: Tapout.

4.0

POWERDROME

▶ ARRIVA SU XBOX L'ADRENALINICO REMAKE DI UN TITOLO DI 16 ANNI FA!

POWERDROME
WWW.MUDDUCK-
GAMES.COM

USCITE

	DISPONIBILE
	TBA
	DISPONIBILE

PRODOTTOMUD DUCK
SVILUPPOARGONAUT
GIOCATORI1-2
GENERECORSE
XBOX LIVESI
LINGUAINGLESE
SOTTOTITOLINO



FEATURES

- 12 personaggi
- 24 tracciati
- 8 mondi da visitare

DID YOU KNOW?

▶ Uno dei pianeti che fanno da sfondo alle gare è un misterioso mondo ad anello, in corso di "terraformazione". Chissà se i ragazzi della Bungie hanno apprezzato la citazione...



Non è la prima volta che ci capita di salire a bordo di veicoli futuristici, pronti a batterci all'ultima sportellata per la conquista del titolo intergalattico, percorrendo tracciati simili a vertiginose montagne russe, a velocità da capogiro. Titoli come XGRA e Quantum Redshift ci hanno permesso di farci le ossa, imparando a tenere dritta la cloche e a sfruttare la spinta del postbruciatore per staccare i nostri avversari sull'ultimo decisivo rettilineo prima del traguardo. È il momento di scendere nuovamente in pista...



▶ **SPORT ESTREMI:** Se lo viene a sapere il mio assicuratore...



▶ **STRADA SGOMBRA:** È il momento di scatenare il postbruciatore!

Eccoci dunque a parlare di Powerdrome, remake di un titolo per Amiga uscito sul finire degli anni '80.

Al di là della condivisibile scelta degli sviluppatori di accantonare i sistemi d'arma montati a bordo delle navicelle per concentrarsi sulla corsa nuda e cruda, il titolo targato Argonaut mostra comunque una personalità notevole. L'engine grafico mostra di saper fare il suo

dovere, garantendo ottima fluidità e soprattutto, regalandoci una sensazione di velocità davvero appagante. Dopotutto i Blades, (i velivoli che piloterete), sono capaci di velocità di punta attorno ai 1.600 chilometri l'ora! I comandi non costituiscono un problema e perfino i meno esperti non impiegheranno più di tanto a impadronirsi dei meccanismi di base. Ben diverso è il discorso se, invece, intendete strap-



NATA PER CORRERE: La signorina è una dei 12 piloti selezionabili.



POWERDROME ANYONE?: Il multiplayer rappresenta il tallone d'Achille del gioco. Speriamo che i server si popolino di virtuosi della cloche!



STILE RETRO: Questo Blade somiglia agli idrovolanti della Coppa Schneider.

A TUTTO GAS!
Da un gioco di corse, il pubblico non può che attendersi un intenso senso di velocità, in grado d'incollare il giocatore allo schienale della poltrona. Powerdrome non tradisce le aspettative degli appassionati, aiutandosi con effetti come lo scuotimento della telecamera in curva, già visto in Need for Speed Underground, e la sfocatura dei bordi dello schermo durante le accelerazioni più brucianti.



Vi sembrerà davvero di correre a 1.600 all'ora!

pare un risultato utile. Gli avversari sono dotati di un'intelligenza artificiale di tutto rispetto, e non concederanno nulla incappando raramente in un errore. Dimostrare all'intera galassia di essere i migliori non sarà una passeggiata. Questo, d'altronde, non può che giovare alla longevità del titolo che prevede oltre alla possibilità di disputare l'intero campionato, anche quella di cimentarsi in una singola gara, o in una sfida a tempo. Completa il quadro l'opzione multiplayer, mediante la quale sarete in grado di sfidare fino

a 3 avversari in system link e fino a 7 in rete. Purtroppo è proprio parlando di Live che Powerdrome segna il passo, a causa di problemi molto evidenti di lag che uccidono la giocabilità, abbassando decisamente il framerate (per fortuna non sempre). Ci è sembrata azzeccatissima la scelta di caratterizzare i 12 piloti disponibili con un aspetto e una personalità distinti. I Blades hanno i tettucci aperti e, anche durante la gara, potrete scorgere con la coda dell'occhio le imprecazioni dell'avversario che avete appena superato, oppure osservare la sua espressione di comprensibile disappunto, mentre lo mandate a schiantarsi contro una barriera.

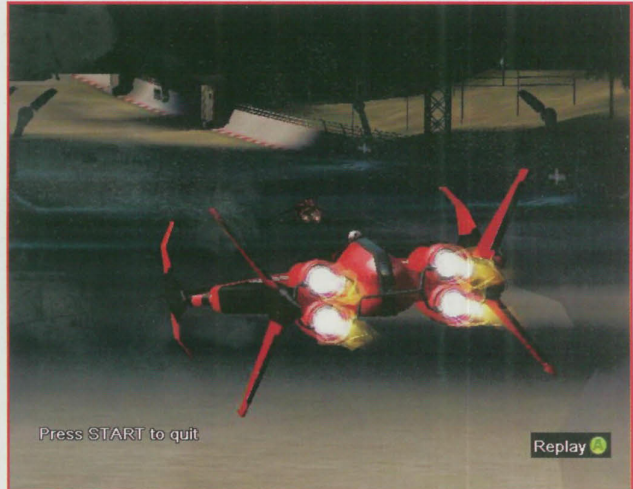
24 i tracciati percorribili che attingono al classico repertorio del genere, localizzati su 8 diversi mondi. Pozze di lava, insegne luminose in stile Las Vegas, giochi d'acqua e perfino una pista ad anello conferiscono al gioco una grande varietà di sfondi, arricchiti da una notevole attività al di fuori della pista, che aumenta l'impressione di realismo.

Branchi di dinosauri, futuristici dirigibili e navi spaziali in transito rischiano di distogliere l'attenzione dalla gara, con esiti spesso disastrosi. Pur non avendo di fronte uno di quei giochi da possedere assolutamente, non possiamo non

consigliare a tutti gli appassionati di corse, futuristiche o meno, di "fare un giro" su uno dei Blades di Powerdrome. Il gioco ha i numeri per farvi divertire a lungo, senza impegno e senza stupefacenti effetti speciali...



SIGNORE DEI SITH?: Sembra Darth Malak di Kotor. Che si sia dato agli "sgusci"?



MOVIOLA: L'opzione replay vi permetterà di rivedere la gara.

UN PEZZO DI STORIA

IL PROGENITORE DEL TITOLO ARGONAUT GIRAVA SU AMIGA SEDICI ANNI FA

Bisogna tornare indietro nel tempo fino al 1988, nel pieno dell'era gloriosa dell'Amiga, per ritrovare un altro Powerdrome, targato Electronic Arts. Il titolo univa una rudimentale grafica 3D vettoriale a un sistema di controllo innovativo, da gestire con il mouse piuttosto che con il tradizionale joystick. I veterani dell'epoca lo ricordano come un gioco difficile da padroneggiare, in grado però di regalare grandi soddisfazioni a chi avesse avuto la costanza di imparare a dominare gli ostici comandi. Era prevista perfino la possibilità, una volta che si fossero subiti troppi danni al proprio bolide da gara, di farsi recuperare da un mezzo di salvataggio e trasportare al pit stop, dove braccia robotiche avrebbero provveduto alle riparazioni necessarie!



Il Powerdrome del 1988...



...girava su un Amiga 500 con 1 MB di RAM!

VERDETTO

POWERDROME

Grafica	7.0	██████████
Sonoro	6.0	██████████
Giocabilità	6.5	██████████
Longevità	7.5	██████████

PIÙ

- ▲ Sensazione di velocità assoluta
- ▲ Splendidi effetti di luce
- ▲ Non ci sono armi!

MENO

- ▼ Difetti nel multiplayer
- ▼ Colonna sonora anonima
- ▼ Ancora corse di "sgusci"!

VOTO FINALE

Powerdrome diverte senza sbalordire. Gli appassionati di corse futuristiche non dovrebbero lasciarselo scappare. Gli altri ci pensino, magari noleggiando preventivamente...

6.5

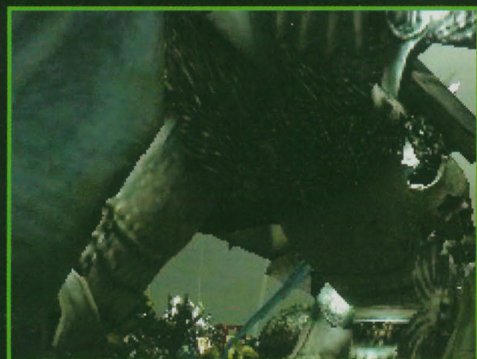
SHOWCASE

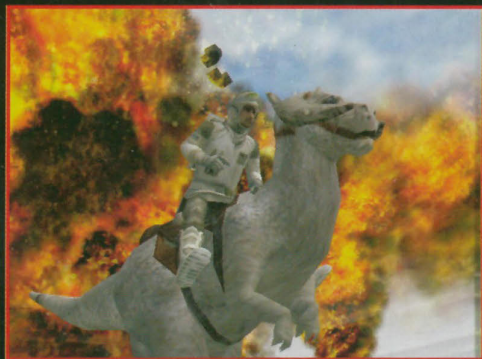
UNA VETRINA IN CUI LE IMMAGINI SONO LE UNICHE GRANDI PROTAGONISTE DELLA PAGINA PUÒ SOLO FARE PIACERE. ED È PER QUESTO CHE ESISTE SHOWCASE! POCHE PAROLE, TANTI COLORI E TUTTO IL NECESSARIO PER FAR DECOLLARE LA VOSTRA FANTASIA IN QUATTRO PAGINE TUTTE DA VEDERE. IN ATTESA DI MAGGIORI INFORMAZIONI NEI PROSSIMI NUMERI DI XBM. ENJOY!

KINGDOM LINDER FIRE: THE CRUSADERS

DATA D'USCITA: AUTUNNO 2004

Dopo averne parlato su uno dei primissimi numeri di XBM, ecco nuove immagini per questo titolo che i patiti del fantasy staranno aspettando ormai da molto tempo. L'uscita sembra essere stata fissata definitivamente per quest'inverno, dopo un accordo tra Microsoft e Phantagram, che porterà alla luce questo mix di combattimento, strategia ed elementi GdR. Gustatevi queste nuove immagini, in attesa della recensione completa in arrivo il prossimo autunno.





**STAR WARS:
BATTLEFRONT**

DATA D'USCITA: SETTEMBRE 2004

Manca davvero poco all'uscita di questo promettente titolo dedicato all'universo di Guerre Stellari. Per rendere più dolce la sempre più difficile attesa per questo gioco, abbiamo pensato di sfamare almeno i vostri occhi, con una carrellata di nuove, freschissime immagini! Guardatele con calma e iniziate a pensare da quale parte schierarvi! In ogni caso dovrete mettercela tutta per sopravvivere!



**STAR WARS:
REPUBLIC COMMANDO**

DATA D'USCITA: OTTOBRE 2004

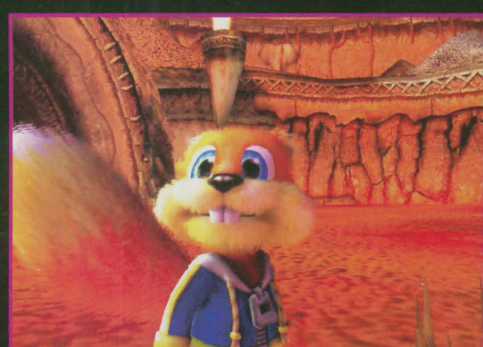
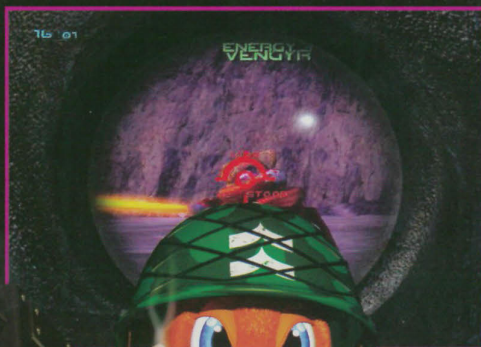
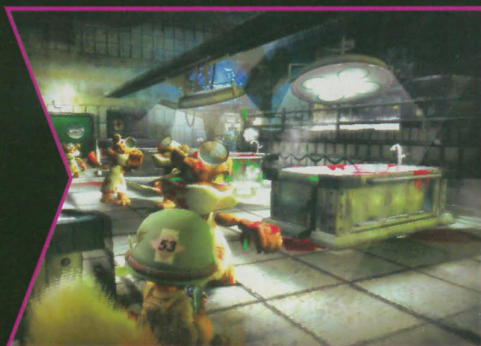
Il compagno di pagina perfetto per Battlefront non poteva essere altri che Star Wars: Republic Commando, del quale ogni nuova immagine fa aumentare a dismisura la nostra salivazione! Da bravi fan di Guerre Stellari non possiamo certo rimanere impassibili di fronte a quello che promette di essere uno dei più interessanti giochi ambientati nell'universo di Han Solo e compagni (insieme a KOTOR, naturalmente).

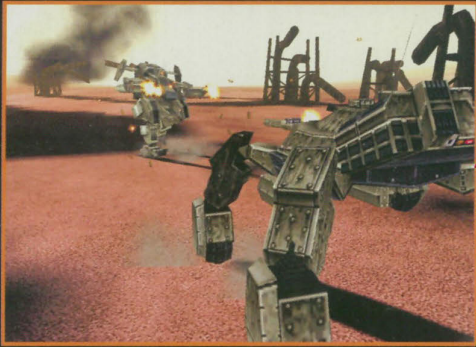


CONKER: LIVE AND RELOADED

DATA D'USCITA: MARZO 2005

Nonostante l'attesa sia ancora davvero lunga, cogliamo l'occasione per mostrarvi altre immagini del futuro gioiello Rare, che promette di farci ridere a crepapelle tanto in single player quanto durante le partite online. Tutta la bontà del gameplay che caratterizzò la versione per Nintendo 64, si prepara a tornare arricchita da un comparto grafico all'altezza della console Microsoft! Non ci credete? Date un'occhiata alle immagini di questa pagina!





GUN GRIFFON

DATA D'USCITA: NATALE 2004

Dopo avervi riportato la notizia dell'arrivo di Gun Griffon su Xbox a opera della sempre più amata Tecmo, vi mostriamo alcune immagini di questo splendido titolo che, già ai tempi del Sega Saturn, riscosse un buon successo grazie all'ottimo bilanciamento fra arcade e simulazione. Se proprio non riuscite a digerire l'enorme controller di Steel Battalion, potreste trovare in questo gradito ritorno ciò che fa per voi! Spazio alle immagini!



FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE

DATA D'USCITA: AUTUNNO 2004

Il mondo di Dungeons & Dragons sta per piombare su Xbox, con tutto il suo carico di mistero e magia, direttamente dagli studi della Stormfront, autori tra l'altro de Il Signore degli Anelli: Le Due Torri. Una sceneggiatura di un certo spessore, unita a una realizzazione tecnica all'altezza, sembrano essere gli elementi giusti per realizzare un ottimo titolo. Tra qualche mese potremo finalmente testarlo a dovere: nel frattempo godetevi questi "click" nuovi di zecca...





PlayStation 2

TBWA\ITALIA

Game © 2004 Sony Computer Entertainment Europe. An official product of the FIA Formula One World Championship.
F1 FORMULA ONE FORMULA 1 F1 FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP and translations thereof are trademarks of Formula One Licensing BV, a Formula One Group Company. Licensed by Formula One Administration Limited, a Formula One Group Company. All rights reserved. *costo al min. IVA esclusa 11,98 centesimi - lectivi e dopo le 18:30 4,75 centesimi.



Vivi da protagonista la gloria di essere il migliore, dentro e fuori pista. Entra nel PlayStation Racing Team: l'unica scuderia che ti permette di vivere le vere emozioni del mondo dei motori. FORMULA ONE 04™, World Rally Championship 4, GT4 e MOTO GP4.

Conquista la gloria e il prestigio sfidando on line i migliori piloti di tutto il mondo.



PlayStation Racing Team.
La gloria non finisce sul podio.

PlayStation
Racing Team



fun[®]
Δ Ο Χ Π

I figli di Grand Theft Auto

GTA È STATO UN TREND-SETTER FONDAMENTALE LA CUI IMPORTANZA NON PUÒ ESSERE SOTTOVALUTATA. QUALI SONO A OGGI I SUOI FIGLI PIÙ ILLUSTRI? QUALI, INVECE, QUELLI CHE NON SONO RIUSCITI A RAGGIUNGERE LA GRANDEZZA DELL'ORIGINALE?

I videogiochi possono oramai essere definiti a pieno titolo come una corrente dell'arte contemporanea. In essi, infatti, confluiscono diverse forme espressive che vanno dalla musica alla computer grafica, dalla scrittura intesa come composizione di trama e sceneggiatura fino alla recitazione, dall'applicazione creativa degli ultimi ritrovati tecnologici alla vera e propria stesura del codice di gioco.

Apparentemente, questa può sembrare un'affermazione forte e persino un po' incauta, visto che la fortissima vocazione commerciale dei videogiochi ne abbassa certamente le pretese, ma in questo campo il confine tra il prodotto da vendere e l'opera d'arte talvolta diventa talmente indistinto da accomunare realtà apparentemente lontane. In ogni ambito artistico, con cadenza raramente ciclica, si verificano rivoluzioni alimentate da opere che riescono a tendere un ponte tra critica e pubblico, tra vendite e reale valore dell'opera stessa. Si tratta di "pezzi unici" che segnano momenti storici, pongono nuovi stilemi imprescindibili e definiscono le linee guida per lo sviluppo futuro. Grand Theft Auto è stato uno di questi pezzi, rappresentando un momento di stacco epocale con il passato, introducendo novità in un panorama piuttosto statico e ridefinendo una intera serie di parametri stilistico-ludici. Guardando alla sua storia e alla sua evoluzione nel corso degli anni ci si accorge, però, che tutti i concetti che ne hanno fatto uno dei blockbuster più seri degli ultimi anni trasformando la Rockstar in una vera e propria major multinazionale, erano già contenuti nella sua primitiva incarnazione. L'idea alla base del titolo spezza una serie di tabù fortissimi e istituzionalizzati nella storia dei videogiochi: in primo luogo l'alter ego del giocatore non è l'eroe senza macchia e senza paura, non si trova dalla parte della ragione e le sue azioni non sono volte al bene di una comunità particolare o dell'Umanità intera.

Agisce solo e unicamente per mero tornaconto personale e utilizza, qui si trova la seconda novità dirompente, qualsiasi modalità ritenga opportuna per raggiungere i suoi scopi. Niente onore e rispetto: il fine giustifica i mezzi, più che mai. Teatri delle sue discutibilissime azioni sono città ricche di vita che, con l'evolversi della serie, si ampliano e vengono proposte addirittura in tre dimensioni, offrendo un numero unico di possibilità, varianti e opzioni. Persino la trama diventa secondaria, non esiste una pressione costante sul giocatore per spingerlo verso una meta precisa, permettendo così un approccio al gioco aperto, consentendo la totale libertà d'azione. I limiti geografici, poi, sono quasi del tutto aboliti anche se, ovviamente, per raggiungere alcune zone è necessario seguire almeno alcune tappe narrative preordinate, ma le città di GTA offrono comunque spazi esaltanti, diventando veri e propri "giochi nel gioco". L'audio completa il quadro, rendendo pulsanti le azioni, praticamente reali le suggestioni e i riferimenti, connotando in maniera determinante anche lo stile grafico. Con tutta probabilità, il termine "libertà" è quello che più di ogni altro è ricorso nelle recensioni di GTA3 e GTA: Vice City, spingendo gli altri sviluppatori a cercare la stessa libertà nei loro prodotti. Da questa affannosa ricerca è scaturita una catena di cloni che vogliono avvicinarsi disperatamente agli ultimi due GTA e si sono concretizzati in alcuni casi come onesti "wannabe", in altri come deprecabili copie e in altri ancora come (rarissimi) esempi che introducevano piccole o grandi novità. XBM ha guardato in archivio e ha stilato una lista di aspiranti eredi al trono. Saranno tutti spazzati via da San Andreas? È forse presto per dirlo, ma la lotta per restare nel cuore dei giocatori sarà per loro durissima.



Driv3r

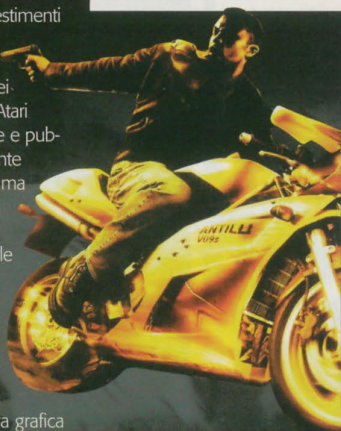
> I FATTI: L'agente infiltrato Tanner torna al lavoro per sventare i piani di una pericolosa banda criminale. A metà strada tra Fast & Furious e Fuori in 60 Secondi, Driv3r sembra rimasto legato a un vecchio modo di raccontare. La miscela di elementi faceva presagire un titolo ad alto potenziale esplosivo, l'illustre collaborazione dei fratelli

Scott a un possibile spin-off di qualità, mentre gli investimenti a supporto del lancio invogliavano a valutare Driv3r come uno dei seguiti meglio riusciti. Atari cede alla Eidos-attitude e pubblica un titolo fortemente bisogno di rifiniture, ma dopo oltre due anni di lavoro la Reflection poteva (e doveva) darle di più.

> PRO: Le ambientazioni sono sufficientemente variegata e affascinanti, riprodotte con la tradizionale cura grafica maniacale che ha reso famosi i Reflection. La fissazione di Edmonson per Istanbul, ormai presente solo nei suoi giochi e nei film di James Bond degli anni '60, comincia però a stancare.

> CONTRO: Il rilevamento delle collisioni è agghiacciante e provoca effetti offensivi per Madre Natura, la fisica estrema porta le auto (tutte) a muoversi come se il mondo fosse immerso nella melassa. Nessuno nega i difetti di GTA, però la distanza tra i due titoli è davvero troppa.

PUBLISHER: Atari
SVILUPPATORE: Reflection
USCITA: post-GTA3



> GTA FACTOR: 20%. Molto basso anche se in potenza si andava su ben altri valori. Esattamente come GTA, anche Driv3r presenta azione a piedi e in auto ma manca qualcosa in entrambi i settori: l'azione in senso stretto. Non si rilevano infatti quelle tracce importanti di velocità, urgenza o adrenalina che hanno fatto del titolo Rockstar quello che è. E una Lamborghini non va veloce come un taxi con la carburazione da rifare.



Mafia

> I FATTI: Il tassista Tommy Angelo vuole fare carriera ma capisce presto che nella città di New Heaven, se vuole ottenere qualcosa, non è stando dietro il volante di un taxi che potrà raggiungere l'obiettivo. Un giovane team europeo stupisce il mondo con una realizzazione di prim'ordine che mostra tecnica, stile e capacità. Anche se su Xbox arriva solo due anni dopo l'uscita su PC, Mafia porta sulla console Microsoft la medesima forza e la stessa sostanza.

> PRO: Grafica e ambientazione rimandano a pietre miliari del cinema di genere, capolavori del calibro de Il Padrino e Gli Intoccabili. Gli elementi ci sono tutti e non mancano nemmeno sequenze squisitamente shooter in stile Max Payne. Il sonoro fa venire voglia di passeggiare senza meta ascoltando il tema principale da brivido e manca solo la possibilità di corteggiare le ragazze anni '20 che si incontrano per la strada.

> CONTRO: Su Xbox è stato forse un poco sopravvalutato, ma resta comunque uno dei titoli con maggiore carattere e personalità visti di recente.



> GTA FACTOR: 45%. Discreto. Malgrado il facile apparentamento, Mafia risulta più riflessivo e rilassato di GTA pur senza abbassare sensibilmente il tasso di adrenalina. Più che nel gameplay, i due giochi hanno somiglianze che derivano dalla medesima attenzione posta nella creazione di uno scenario credibile, esplorabile in totale libertà e nella concretezza che lo stesso ambiente è in grado di comunicare. Vicino nel concept, originale nella realizzazione.

PUBLISHER: Gathering
SVILUPPATORE: Illusion
USCITA: post-GTA3

Spider-Man 2

> I FATTI: Peter Parker è lo stesso ragazzo di sempre impegnato nel far quadrare i conti, seguire le lezioni all'università, lavorare per il Daily Bugle e di notte a... camminare sui muri. Non si tratta di una licenza che basa tutto il suo appeal sul film di prossima uscita, ma piuttosto di un gioco che partendo da esso sviluppa una narrazione alternativa. Su Xbox il titolo ha forse

la sua uscita migliore, presentandosi fluido, divertente e appassionante.

> PRO: Spider-Man 2 ha dalla sua una grafica notevole e una tecnica ottima, un gameplay dalle forti connotazioni "action" e un sistema di combattimento avvincente come le ragnatele del protagonista. Davvero fenomenale la realizzazione in 3D dell'isola di Manhattan, riprodotta perfettamente grazie all'utilizzo di mappe satellitari.

> CONTRO: Tolta l'estrema varietà di scelte, Spider-Man 2 è un titolo d'azione fondamentalmente tradizionale con missioni, ricompense intermedie e scontri con i boss di fine livello. Lo sviluppo del personaggio è troppo guidato per poter avvicinare la libertà fisica di questo gioco a quella mentale di GTA.

> GTA FACTOR: 10%. Poco o nulla, ma in senso positivo. Tanto per cominciare si torna dalla parte del Bene addirittura nei panni di un supereroe, in secondo luogo non è possibile interagire con i veicoli, eccezion fatta per i

PUBLISHER: Activision
SVILUPPATORE: Treyarch
USCITA: post-GTA3

passaggi che si possono "scrocicare" saltando sul tetto di qualche automobile. Il libero arbitrio è però pressoché totale ed è possibile scegliere se limitarsi a veleggiare tra i grattacieli o andare a caccia di furfanti. E anche



possibile migliorare i propri poteri, un'opzione che, se si esclude l'accesso a nuove armi, manca in GTA. A dispetto di ciò, Spider-Man 2 è forse il titolo che meglio di altri rende il concetto di libertà proprio della serie Rockstar.



State of Emergency

> I FATTI: In State of Emergency la trama sembra quasi un elemento aggiunto a posteriori solo per giustificare, nella maniera più semplice possibile, l'azione a periferia che caratterizza lo stile di gioco.

Obbligatoriamente migliore dal punto di vista tecnico e grafico, State of Emergency offre su Xbox anche qualche nuova modalità senza stupire troppo nel caos del mas-sacro globale.

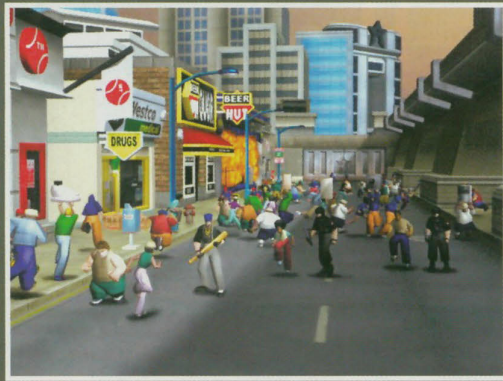
> PRO: Gioco ideale per sfogare un po' di rabbia e aggressività grazie alle sue brevi missioni a tempo, questo titolo è stato coraggioso nella sua leggerezza concettuale.

> CONTRO: La profondità impercettibile rende difficile una valutazione che vada oltre l'esperienza arcade. Il confronto con GTA vede State of Emergency uscire malconco per via degli scenari che, pur piacevolissimi, sono assolutamente chiusi.

> GTA FACTOR: 5%. Appena accennato. In State

of Emergency la libertà praticamente non esiste, nel senso che le uniche scelte che potrete compiere saranno quelle relative all'arma di distruzione cui deciderete di affidare le vostre sorti in un preciso momento di gioco. Il resto è tutto regolarmente previsto, premeditato, triggerato, temporizzato. Gli unici punti di contatto riguardano la guerra dichiarata all'establishment, sia esso costituito da un panorama videoludico imbalsamato e con poco coraggio o verso una corporazione intenzionata a controllare la vita di tutti...

PUBLISHER: Take-Two
SVILUPPATORE: VIS Entertainment
USCITA: post-GTA3



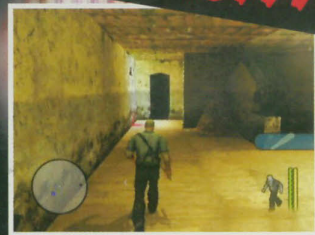
Manhunt

> I FATTI: James Earl Cash è un criminale sfuggito alla sua esecuzione. Forse sarebbe stato meglio morire piuttosto che partecipare a un terrificante kolossal-snuff, ma questo sembra essere il suo destino. Rockstar shocka il mondo dei videogame con un gioco durissimo che sposta il concetto di violenza semplicemente "oltre". Non è una questione di estremismo visivo, l'impatto è infatti psicologico, doloroso e sconvolgente.

> PRO: Le dinamiche di Manhunt rappresentano un interessante connubio tra action e stealth-game, il trade mark è evidente e la tecnica è solida anche se le notizie migliori si hanno dal comparto audio, stilisticamente unico almeno fino all'arrivo di The Suffering.

> CONTRO: Le texture trasandate e una certa approssimazione nella conversione su Xbox tarpano le ali a un prodotto che avrebbe potuto spiccare il volo e invece resta troppo uguale a sé stesso. Una certa ripetitività nel gameplay immette Manhunt su binari che corrono distanti da GTA.

> GTA FACTOR: 15% di intenzione. Si tratta infatti più del concetto basilare di anti-eroe e dell'uso della cieca violenza che del reale utilizzo di dinamiche libere. La trama offre sponde e tutto quello che serve per non sentirsi "soli" all'interno di Carcer City, mentre lo scenario limita le opzioni alla mera scelta della via da percorrere e dei mezzi per eliminare un determinato obiettivo. GTA è distante, molto più leggero.



PUBLISHER: Rockstar
SVILUPPATORE: Rockstar
USCITA: post-GTA

PUBLISHER: Activision
SVILUPPATORE: Luxoflux
USCITA: post-GTA3

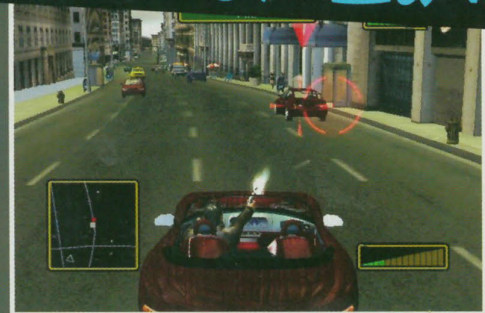
True Crime: Streets of L.A.

> I FATTI: Nick Kang potrebbe essere uno dei personaggi interpretati da Jackie Chan, anche se non ne ha la proverbiale ironia. Le strade di Los Angeles non sono un posto sicuro e necessitano di una bella ripulita: se il crimine è una piaga, Kang è la cura migliore. Activision riesce a realizzare un prodotto completo e avvincente che si guadagna rispetto pur dividendo la critica in modo molto deciso.

> PRO: Los Angeles viene riprodotta in modo credibile, tanto che chi ne sconosce le strade principali può riconoscere edifici e toponomastica. Tecnicamente egregio, regala ottimi momenti anche grazie a un supporto sonoro che ha poco da invidiare all'originale pietra di paragone.

> CONTRO: Si tratta di un titolo che non conosce mezze misure e si fa amare od odiare senza appello. Qualche problemino tecnico inerente al sistema di guida ne pregiudica una valutazione positiva a tutto tondo. La leggerezza della storia può essere scambiata per libertà, ma le side-quest non bastano ad avvicinare True Crime a GTA.

> GTA FACTOR: 55%. Deciso. Le caratteristiche primarie di GTA ci sono: libertà, guida, e combattimento fanno di questo titolo infatti, un ottimo contendente che aggiunge anche qualcosa di personale. Spider-Man 2 seguirà questa stessa strada che consente a Kang di migliorare e sofisticare le sue skill nella guida, arricchire il sistema di combattimento a mani nude e aggiungere nuove opzioni a quello con armi da fuoco. La trama guida il giocatore senza mai soffocare il giudizio, ma alla ricetta manca l'ingrediente segreto della Rockstar.



The Simpsons Hit & Run

PUBLISHER: Vivendi
SVILUPPATORE: Radical
USCITA: post-GTA3



> **I FATTI:** Springfield è sotto la minaccia di strani robottini volanti e gli insospettabili salvatori della Patria sono proprio i Simpsons. Guida, combattimento, movimento a piedi e investigazione sono gli ingredienti di questo gioco, l'unico dedicato alle creature di Matt Groening che vale forse la pena di giocare.

> **PRO:** La città dei Simpsons è proprio la stessa della serie animata, lo stile grafico allontana dalla realtà e avvicina al cartone. Difficile trovare un prodotto brandizzato Simpsons così divertente.

> **CONTRO:** Dalle nostre parti, chi ama Groening e le sue serie difficilmente è anche un fan dei videogiochi. Un titolo di nicchia che meritava di più.

> **GTA FACTOR:** 10%.
Insufficiente. Malgrado la struttura possa essere assimilata a quella di GTA, The Simpsons Hit & Run presenta troppe restrizioni al movimento per essere davvero in linea con lo stile Rockstar. In più, l'attitudine non è così matura, la violenza è quella dei cartoni animati (per quanto siano adulti) e il sangue non è contemplato.



Deus Ex: Invisible War

PUBLISHER: Eidos
SVILUPPATORE: Ion Storm
USCITA: post-GTA3

> **I FATTI:** Il mondo è nuovamente alle prese con una misteriosa minaccia terroristica e solo un super-agente della Tarsus come Alex D. sembra in grado di investigarne la natura. Il secondo capitolo della saga cyberpunk di Warren Spector ha mostrato grandissime doti tecniche e poco cuore. Atteso da molti e paragonato a GTA per la supposta libertà concessa, il titolo ha messo in evidenza ben presto i suoi limiti e le differenze dalla pietra di paragone.

> **PRO:** Tecnica e grafica sopraffina non sono sempre sinonimo di un grande gioco. GTA è ancora il metro con il quale misurare i concorrenti visto che non è esente da peccati, la bontà di Invisible War è innegabile ma il paragone sfortunatamente non regge. Ottima l'Intelligenza Artificiale.

> **CONTRO:** Si è parlato a lungo dei finali alternativi e della trama dinamica che reagiva alle scelte del giocatore che avrebbe avuto un intero mondo a disposizione per dare sfogo alla sua creatività. In realtà le limitazioni erano molto più sensibili di quanto non si credesse e la risoluzione di alcuni problemi poneva soluzioni assolutamente univoche.

> **GTA FACTOR:** 10%. In Invisible War la trama gioca un ruolo fondamentale. Essendo molto ben scritta, ovviamente rappresenta uno dei molti indiscutibili pregi di questo titolo, ma il confine tra Bene e Male non è affatto sfumato e le vostre azioni sono la risposta a istruzioni molto chiare: salvare il pianeta.



PUBLISHER: Atari
SVILUPPATORE: Shiny
USCITA: post-GTA3

Enter The Matrix

> I FATTI: Questo gioco, sebbene basato su una licenza prestigiosa come quella di Matrix, si è presentato con debolezze e falle considerevoli. Dai tempi di Earthworm Jim la Shiny ha promesso molto e mantenuto poco e anche Enter The Matrix ha sofferto di grosse limitazioni. Un titolo controverso, idolatrato da molti e ridimensionato da XBM con il voto più basso d'Europa.

> PRO: Un mondo affascinante governato da regole strane. Alcune intuizioni stilistiche e di gameplay molto valide sono arricchite da un'ambientazione fenomenale. Tecnicamente, la versione Xbox è quella migliore.

> CONTRO: Scenari troppo "puliti", quasi sintetici e dinamiche arcade che molto devono a Max Payne fanno di questo titolo d'azione un insolito wannabe. Solamente i fan più scatenati della trilogia possono avere trovato soddisfazione.

> GTA FACTOR: 5%. Quasi nulla. In effetti non si sa se fosse nelle intenzioni, ma si era parlato di ambienti completamente esplorabili e di massima libertà nelle scelte di gioco, interpretazione che nella sostanza non si è poi verificata.

Thief 3

PUBLISHER: Eidos
SVILUPPATORE: Ion Storm
USCITA: post-GTA3

> I FATTI: Il ritorno del ladro

Garrett ha fatto notizia per via dei cambiamenti apportati alla serie che, giunta alla terza uscita, ci mostra un protagonista decisamente... alla moda, simile per certi versi a un Sam Fisher medioevale. Garrett non è Tommy Vercetti ma può assassinare, derubare e andare quasi dove vuole. GTA insegna.

> PRO: Ambientazione e arsenale sono spettacolari, vincenti. Il motore grafico di Deus Ex gestisce agilmente ogni aspetto del gioco.

> CONTRO: La demenziale IA dei nemici consente di levarsi delle belle soddisfazioni, a patto che non si cerchi il realismo estremo. Gli scenari sono abbastanza limitati, angusti, opprimenti e se questa è comunque una evidente scelta stilistica degli sviluppatori, manca fortemente quel senso di apertura (anche per quanto riguarda le opzioni) propria di GTA.

> GTA FACTOR: 30%. Non male ma... Le limitazioni sono evidenti negli ambienti e lo stile di gioco, per quanto aperto, non consente di affrontare le missioni come veri e propri carri armati, suggerendo nella maggior parte dei casi un approccio più morbido e riflessivo basato sulle abilità di sotterfugio.



> I FATTI: Cercare GTA in un gioco di ruolo del calibro di Morrowind, la cui versione PC è decisamente migliore di quella Xbox può sembrare una forzatura. Accade però che in Morrowind, per quanto si tratti di un prodotto datato, il concetto di libertà d'azione sia tra quelli più vicini all'originale GTA.

> PRO: Grazie all'espansione Bloodmoon è addirittura possibile contrarre la licantropia e vivere la propria condizione in modo assolutamente realistico, con attenzione alle fasi lunari e alle armi d'argento, rimanendo ugualmente parte della comunità. I finali aperti danno quel tocco "concettuale" alla GTA che tutti i giochi di ruolo dovrebbero avere.

> CONTRO: Gli anni si fanno sentire anche per The Elder Scroll III e l'impatto grafico non è chiaramente quello di un tempo. Caricamenti lunghi ne abbassano sensibilmente la valutazione tecnica, un

Morrowind

PUBLISHER: Ubisoft
SVILUPPATORE: Bethesda Softworks
USCITA: post-GTA3



aspetto che in GTA non valeva nemmeno la pena di prendere in considerazione.

> GTA FACTOR: 10%. Trascurabile. Morrowind è uno dei pochi titoli del genere GdR che mette il giocatore nella posizione di fare realmente quello che preferisce, avvicinandosi in maniera sensibile al concetto di "vero" gioco di ruolo e contemporaneamente anche a quello di libertà che sta alla base di Grand Theft Auto.



LA RICETTA ROCKSTAR: UNA PIETANZA INIMITABILE

**CI HANNO PROVATO UN PÒ TUTTI
MA NESSUNO SEMBRA RIUSCIRE A REPLICARE
IN MODO SODDISFACENTE GLI ELEMENTI DI GTA**

Come per la ricetta segretissima della Coca Cola, anche la maggior parte dei titoli d'azione della Rockstar risultano inimitabili. Non si tratta unicamente degli ingredienti (noti) ma più probabilmente delle proporzioni nelle quali vengono utilizzate (ignote), visto che sappiamo benissimo che i caratteri distintivi sono oramai tutti identificati e vanno da una sana dose di violenza a una mancanza di correttezza "politica" estrema, da un'azione che non lascia tregua se scatenata a momenti di calma godibilissimi, da una libertà quasi totale di fare ciò che è nelle corde del nostro personaggio a un gameplay pericolosamente avvincente, fino all'audio stilisticamente unico e impeccabile. La realizzazione tecnica è spesso afflitta da difetti minori come i sistemi di

collisione o la gestione delle telecamere, eppure non si riesce proprio a smettere di giocare visto che, nella maggior

parte dei casi, l'esperienza di gioco è talmente appagante da far passare in secondo piano questi "flaw" minori. Ma dove è nascosta la forza di Rockstar e la debolezza degli altri publisher? Con tutta probabilità nel fatto di essere stata quella voce fuori dal coro cui tutti si sono poi accodati, di avere imposto una serie di standard che sono stati digeriti dagli altri solo in un secondo tempo, ma anche nel coraggio di osare e andare oltre. Dal punto di vista squisitamente stilistico e dell'ispirazione il mondo dei videogiochi si sta contraendo, generando alcune macrocategorie all'interno delle quali i nuovi prodotti devono obbligatoriamente ricadere, pena la mancanza di pubblicazione o di sostegno. Escludendo generi più

canonici come gli sportivi e quelli motoristici, attualmente sembrano "tirare" solamente le ambientazioni fantapolitiche di Tom Clancy, la fantascienza spinta e gli FPS bellici. In questo panorama immoto

la Rockstar ha pubblicato Red Dead Revolver, un gioco che ambientato nel Vecchio West e facendo riferimento agli spaghetti-western, sembra nei presupposti quanto di meno cool ci possa essere per un videogiocatore moderno. La sua struttura è banale e datata, ma la forza sta tutta nello stile. Altrove, invece, succede che dopo aver invaso il mondo di proclami rivoluzionari ci si trova a ridurre i margini e i contorni dei nuovi giochi che promettevano meraviglie, a imporre vecchi cordoni da non oltrepassare come se ci si trovasse in un museo. Eclatante il caso di Fable, nato per essere il più sofisticato gioco di ruolo che mente umana avesse mai concepito e quindi ridotto, tagliuzzato, depotenziato o del tremendo Republic (PC) che nelle sua versione originale avrebbe funzionato, forse, solo a Cape Canaveral. Non sappiamo ancora cosa ci riserverà la fiaba della Lionhead e nemmeno se NARC o Mafia 2 muoveranno passi decisivi verso nuovi traguardi, quello che è certo è che si

sente il bisogno di una ventata di novità e di aria pulita, forse proprio quella calda e umida di San Andreas...



GTA STORY

UN PICCOLO, INUTILE,
VOLGARE GIOCO DI GUIDA?

Grand Theft Auto

► La prima uscita di GTA era davvero risibile in quanto a grafica e offriva una visuale a volo d'uccello. La violenza era estrema e i crimini effera-ti ma tutto accadeva, come all'alba dei videogiochi, principalmente nella mente del giocatore che assegnava a quei pochi pixel valenze maggiori.



Grand Theft Auto Expansion Pack: London '69

► The Italian Job ante litteram? Forse. In effetti si trattava unicamente di una riedizione del primo titolo con nuove missioni ambientate nella swinging London degli anni '60. Pochi sforzi per spremere un limone ancora succoso.



Grand Theft Auto 2

► Una nuova edizione che non mostra niente di particolarmente nuovo sotto il sole se si esclude un aggiornamento delle missioni, gang diverse cui affiliarsi e qualche veicolo ritoccato nel design. Si comincia a parlare di una fase di stanca della serie e questo secondo capitolo non viene considerato in modo particolare dalla critica.



Grand Theft Auto 3

► La rivoluzione. Arriva il 3D e le cose cambiano: muta la visuale che regala brividi e adrenalina, la città è una New York piuttosto credibile anche se di fantasia e il periodo è quello attuale. Spranghe, armi da fuoco e una violenza mai vista hanno un effetto dirompente sul mercato: Rockstar di nome e di fatto.



Grand Theft Auto: Vice City

► Una revisione spettacolare di GTA3. Non potendo fare di meglio in quanto a tecnica, si lavora di fino sull'ambientazione, sull'audio (7 raccolte tematiche con le migliori hit degli anni '80) e una Miami che, ribattezzata Vice City, spara il giocatore nel bel mezzo di una puntata di Miami Vice. Generazionale.



PINO

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

Echi dalla rete

ED È DI NUOVO NINJA!!

PIÙ VELOCE, PIÙ DIFFICILE, PIÙ SPETTACOLARE: ECCO A VOI NINJA GAIDEN 1.1

Ninja Gaiden, ovvero il motivo dei nostri molteplici forfait nei passati fine settimana. Lo abbiamo giocato, lo abbiamo finito e già cominciamo a chiederci cosa ci aspetta nel secondo episodio. Ma attenzione: Tecmo è pronta a stupirci di nuovo e a regalarci altri tocchi di classe. Infatti, parallelamente al Master Ninja Tournament, il torneo che incoronerà il miglior ninja del mondo, la casa nipponica è pronta a rilasciare una versione nuova di zecca del suo capolavoro, scaricabile gratuitamente tramite il servizio Live. Tutto quello di cui avremo bisogno sarà una copia originale del gioco, l'iscrizione all'Xbox Live e la voglia di impugnarne ancora una volta la spada... Il download potrà essere utilizzato per il secondo round del Master Ninja, ma ci permetterà di giocare comunque off-line, senza prendere parte alla competizione. Questa versione speciale (chiamata per l'occasione Hurricane Pack: Volume I) includerà innanzitutto nuovi nemici da affettare, un nuovo costume per il nostro amato Ryu e un arsenale che potrà contare su tre armi create appositamente per questa edizione 1.1, che presumibilmente saranno disponibili nello shop. Anche l'intelligenza artificiale dei nemici sarà nettamente migliorata, indipendentemente dal livello di difficoltà selezionato, e il motore grafico subirà un'ulteriore accelerazione, per cui prepariamoci a combattimenti ancora più frenetici, che metteranno a dura prova tutta l'abilità accumulata in ore di partite. Ma Tomonobu Itagaki ha un altro asso nella manica. L'unica critica che poteva essere mossa alla sua creatura, era un sistema di telecamere che in alcuni situazioni non faceva a pieno il suo dovere. Allora, ecco che ci verrà data la possibilità di ruotare la visuale di 360°, utilizzando lo stick analogico di destra. Aggiungete al tutto una serie di extra misteriosi (si parla anche di nuovi Nimpo) e il conto alla rovescia per l'uscita di questo upgrade, prevista per i primi giorni di agosto, può tranquillamente iniziare. Dopo aver preso un Xbox, non avrete più motivi per rinunciare al Live...



MASTER NINJA TOURNAMENT AL SECONDO ROUND

Dopo essersi registrati per il torneo sul sito www.masterninjatournament.com e aver scaricato l'Hurricane Pack, gli sfidanti dovranno completare la nuova versione di Ninja Gaiden e registrare il proprio numero di karma finale. I giocatori con i migliori punteggi in classifica, vinceranno un viaggio per partecipare alle finali. Il secondo round si terrà tra il 2 e il 22 agosto: se vi sentite dei "Ninja Master", correte a iscrivervi e dateci dentro!



COMMUNITY

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

CONCLUSO IL TORNEO KILL OR DIE GLI SPECIAL FORCES VINCONO

L'ennesimo torneo di Rainbow Six si è concluso, con la vittoria del clan Special Forces in una tiratissima finale contro il team Sentimento. 7-6 il risultato del match, che ha visto un sostanziale equilibrio spezzato solamente dalla verve dei singoli. Complimenti dunque ai vincitori e onore agli sconfitti. Terzo gradino del podio per il Tuscania, che ha battuto per 10-9 i Dark Stm in un incontro altrettanto bello.

INIZIATIVE SERIE PER GLI INGLESI NEL REGNO UNITO INIZIANO I PREMI SOSTANZIOSI

The Last Man Standing ha finalmente trovato lo sponsor per la realizzazione di un gran numero di tornei Live, primo fra tutti quello di Rainbow Six 3 riservato agli inglesi o, eventualmente, ai residenti in Inghilterra. Nonostante si tratti di un evento precluso a noi italiani, abbiamo deciso di riportarlo comunque visto l'interessante premio messo in palio. Il vincitore del torneo, infatti, porterà a casa la bellezza di 200 sterline (circa 300 euro), assieme alla canonica dose di gloria e onore. Speriamo che simili iniziative inizino a prendere piede anche in Italia!

The Last Man Standing

Welcome to The Last Man Standing!

We're proud to announce that we now have an official sponsorship deal with **ESSENTIAL**.

Essential.com was founded in May 2003 as a web community concept. Over a long development cycle, it's now in full flow and getting paid daily as a major upcoming gaming and digital entertainment portal.

Here on LMS, you have the chance to put your skills online against 400 other gamers. The tournament takes place over the Xbox Live™ network and uses Team Clans' "Rabbare Six 3™". We will hold one tournament a month. To date, you will need to be a resident of the United Kingdom. You'll also need to register, which is FREE.

Why not read the tournament's wiki or check out the FAQ also before registering, we recommend that you read and understand! Check out what you can win below!

FREE Entry and Excellent Prizes

The tournament is totally free to enter. All you need to do is register, which is also free. We'll provide you with dates and time you'll like to play. Good luck!

For more "The Last Man Standing" you'll get a brand new Xbox game of your choice.

FREE TO ENTER

TOURNAMENT

FREE TO ENTER

HALO 2 Coming in December 2004

You'll be pleased to know that we'll soon be expanding the tournament to include Halo 2™. The return of Master Chief!

OFFICIAL SPONSOR

ESSENTIAL

ESSENTIAL

AFFARI D'ORO IN RETE

GUADAGNI TRIPPLICATI GRAZIE AL GIOCO ONLINE

■ In questi anni la frontiera del divertimento si è sviluppata fortemente verso un'unica direzione: il gioco online. Secondo un'indagine condotta ultimamente da Yankee Group, la possibilità di giocare in rete ha attratto un numero sempre crescente di videogiocatori. Tutto questo ha fatto registrare introiti sempre crescenti, con guadagni che hanno toccato la cifra di 353 milioni di dollari per quanto riguarda iscrizioni e vendite dirette, toccando cifre ancora più alte, oscillanti tra i 450 e i 550 milioni di dollari, nel settore dell'advertising. Una crescita costante e senza pause, che non sembra conoscere momenti di crisi e che rappresenterà il vero e proprio punto di svolta per i videogiochi futuri.



IL MILIONE DI XBOX LIVE

E IL MONDO CONTINUA A GIOCARE

■ Continua a ingrandirsi la comunità di Xbox Live! A conferma del grande successo riscosso dall'ottimo servizio che regola il gioco online su Xbox, il numero di utenti a esso registrati ha raggiunto la ragguardevole cifra di un milione! Fra i dati contenuti dal comunicato Microsoft, emerge che fra le città più attive dal punto di vista del servizio Live si distingue Tokyo, nonostante la ridotta base installata rispetto ai suoi più diretti inseguitori (Londra, Houston, Chicago, Toronto, San Diego, New York). Sempre secondo il comunicato, la fascia oraria preferita dagli utenti per giocare online sarebbe quella fra le 19:30 e le 21:00. Vista la quantità e la qualità di giochi finora usciti, la grande reattività dei gruppi formati (testimoniata dalla mole di tornei non ufficiali organizzati continuamente in tutto il mondo) e il livello dei titoli di prossima uscita, siamo certi che si tratta di un risultato destinato a migliorare ulteriormente.



LA NUOVA FRONTIERA DEL GIOCO ONLINE?

SE XBOX CONNECT NON BASTA...

■ Le vie del Signore sono infinite, proprio come quelle di Xbox Live! Dopo l'esperimento Xbox Connect ecco infatti in arrivo XLink, idea ambiziosa e al tempo stesso rivoluzionaria per giocare in rete gratuitamente. Il nome originale del progetto è XLink Kai: Evolution VII e tuttora è in fase di sviluppo, con un gran numero di aspettative alle spalle. Il piano prevede di "far credere" alla propria Xbox di essere connessa a una rete locale, sfruttando invece la rete per collegare insieme giocatori di tutto il mondo, in grado di chattare, usufruire di aggiornamenti e persino di connettività wireless. La vera novità sembra costituita dal fatto che XLink consentirebbe, almeno sulla carta, di interfacciare persino utenti su piattaforme diverse, come PS2 e GameCube.



L'INCUBO DOPO NATALE

DOOM III POSTICIPATO?

■ Dopo averci fatto sognare a lungo e dopo aver confermato quanto di buono era stato detto, durante lo scorso E3, Doom III ci sfugge nuovamente anche se nulla è stato ancora ufficializzato. A detta del CEO della id, Todd Hollenshead, la versione Xbox potrebbe essere posticipata a gennaio 2005 per "importanti e necessarie modifiche". Se così fosse (fermo restando che probabilmente in ottobre la versione PAL del gioco dovrebbe essere disponibile), si potrebbe auspicare un ritocco delle funzionalità Live, viste le critiche mosse alla migliorabile opzione multiplayer, per soli 4 giocatori online.



IL GIORNO DELLA MARMOTTA

Qualcosa di già visto?

Gli utenti Live possono finalmente scaricare alcuni dei contenuti extra più attesi dall'intera comunità. Stiamo parlando di quelli relativi a Splinter Cell Pandora Tomorrow e a Project Gotham Racing 2, i titoli ancora oggi più giocati online. State tranquilli, non è un errore di stampa: non abbiamo conservato lo stesso testo del mese scorso, molto più semplicemente il copione si ripete. Ecco quindi altre missioni scaricabili per gli aspiranti Sam Fisher e altro asfalto da mordere per i provetti piloti Live. Di nuovo a pagamento, si intende, ma la sensazione è quella che il successo di questo nuovo "metodo" ereditato nella forma (il download) ma non nella sostanza (il pagamento) dal PC, segnerà per molto tempo le serate nostrane. Per fortuna c'è sempre Tomonobu Itagaki che veglia su di noi! Sempre sia lodato...

LA CLASSIFICA DEI PIÙ GIOCATI

Nell'ultimo mese

1) Full Spectrum Warrior

2) Tom Clancy's Splinter Cell

Pandora Tomorrow

3) Tom Clancy's Rainbow Six 3

4) Tom Clancy's Ghost Recon

Island Thunder

5) TOCA 2

L'online è soprattutto guerra ed ecco irrompere sulla scena quel capolavoro che prende il nome di Full Spectrum Warrior, fulmine a ciel sereno scagliato dalla Pandemic nel "mucchio" Ubisoft, che resta sempre e comunque padrona incontrastata della scena grazie ai pluri-decorati Rainbow Six 3, Splinter Cell e Island Thunder. È chiaro che i tornei in svolgimento aiutano molto, ma la sensazione è che il quadro generale non cambierà di molto, almeno fino all'uscita di sua maestà Halo 2. A proposito: ufficializzato un altro posticipo per il titolo Bungie ma lo slittamento è stato di soli due giorni...stay tuned!



SPORTELLATE LIVE!

LA COMUNITÀ DI TOCA IN FERMENTO

È attualmente in corso un interessante torneo di TOCA2 organizzato dai ragazzi di Everyone, che vede un centinaio di utenti Live impegnati in gare all'ultima sportellata per aggiudicarsi onore, gloria e un premio simbolico. Sul prossimo numero vi faremo sapere i risultati della competizione, in modo da comunicarvi il nick del vincitore e permettervi di contattarlo per sfidarlo a vostra volta. Nel frattempo non vi resta che allenarvi! Please, start your engine!



GREEN GAUNTLET LADDERS

INIZIANO LE LADDER "PROFESSIONALI"

Iniziano finalmente a nascere le ladder "professionali", dove per segnarsi ai vari tornei organizzati è necessario pagare un'irrisoria quota di iscrizione. Tale operazione consente di mettere in palio, a ogni competizione, un premio in denaro più o meno sostanzioso, a seconda del numero di iscritti. Purtroppo la ladder non è ancora attiva, ma è evidente che si stanno muovendo le acque, per offrire valide alternative ai tornei amatoriali a cui gli utenti di Xbox Live sono abituati. Rimanete in ascolto per i prossimi aggiornamenti!

HANDS ON

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

LONG BEACH BOOSTER PACK

PROJECT GOTHAM RACING 2



CALIFORNICATION

VI PIACEREBBE FARE UN BEL GIRO A LONG BEACH?

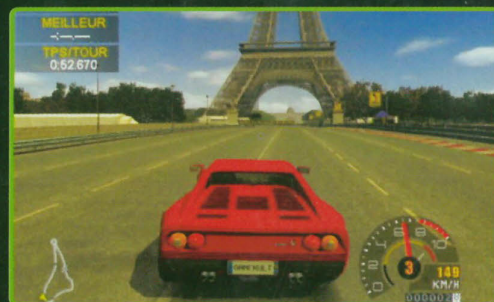
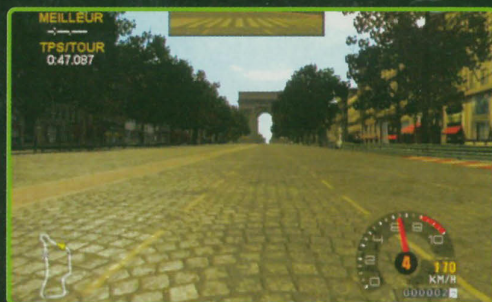
La politica degli upgrade iniziata e proseguita con successo dalla Microsoft, non sembra destinata a fermarsi. Dopo averci deliziato con uno dei migliori giochi di guida per console, la multinazionale americana e i ragazzi della Bizarre Creations hanno deciso di rilasciare su Xbox Live il secondo Booster Pack per Project Gotham Racing 2. Stavolta l'add-on vi permetterà di sfrecciare ad altissima velocità per le strade di Long Beach, in California: sono stati inseriti ben otto nuovi tracciati e altrettante supercar, riprodotte ancora una volta magistralmente. Tra i nuovi bolidi disponibili, che ne

direste di fare un bel giro su una Porsche 911 GT2 Clubsport, oppure su una Subaru Impreza 22B STi? Non vi bastano? Allora beccatevi tutta la lista completa: Ariel Atom 2, Dodge RAM SRT-10, Dodge Challenger R/T Hemi, Ferrari 612 Scaglietti (il sogno di tutti gli amanti del cavallino rampante), Volkswagen Nardo, Radical SR3 Turbo. Un garage e delle nuove ambientazioni veramente niente male, soprattutto se paragonate alla spesa da affrontare per averle. Basteranno, infatti, all'incirca 5 euro e non dovrete far altro che schiacciare il pedale del gas, dimenticando tutto il resto. Naturalmente

anche questa volta, tutto è stato realizzato alla grande e la cura maniacale per i dettagli delle ambientazioni vi lascerà inevitabilmente a bocca aperta. In attesa di un nuovo episodio, queste piccole chicche, che ci vengono presentate periodicamente, non fanno altro che placare la voglia di Project Gotham di migliaia di fan. Se siete abbonati all'Xbox Live, allora non vi resta che collegarvi e scaricare chilometri e auto extra. Se, invece, fino a questo momento siete stati perennemente off-line e non avete avuto mai il "coraggio" di creare un account, è davvero giunto il momento di farlo. Il prezzo? I soliti 4.99€...

PARIS È SEMPRE PARIS...

Prima di buttarsi sulle strade di Long Beach, i ragazzi della Bizarre hanno sfornato un altro incredibile aggiornamento del loro capolavoro. Per tutti coloro che si sono persi le strade di Parigi (riprodotte in maniera a dir poco maniacale) e la possibilità di guidare delle "belve" come la Ferrari 250TR, cercate di rimediare e immergetevi al più presto tra le strade della Ville Lumière.



TUTTA LA PRIMA SERIE IN UNA FANTASTICA COLLEZIONE



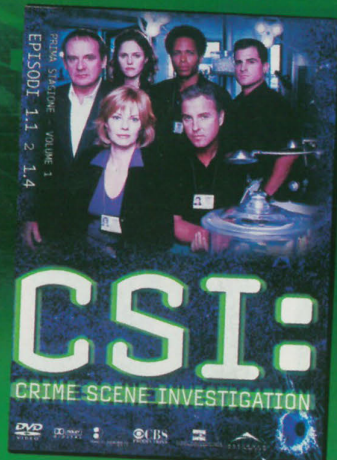
TUTTI GLI INDIZI PORTANO A

CSI:

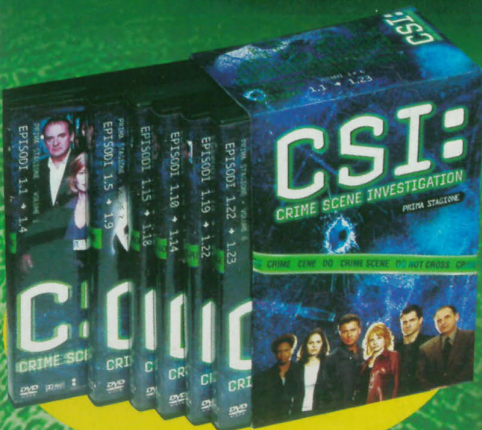
CRIME SCENE INVESTIGATION

La prima uscita
dal 30 luglio
in tutte le edicole

Film in DVD +
contenitore
per 6 DVD
a 9,90 euro



OGNI DVD
CONTIENE 4 EPISODI



Il più grande successo televisivo
delle ultime stagioni in
un'imperdibile collana di 6 DVD

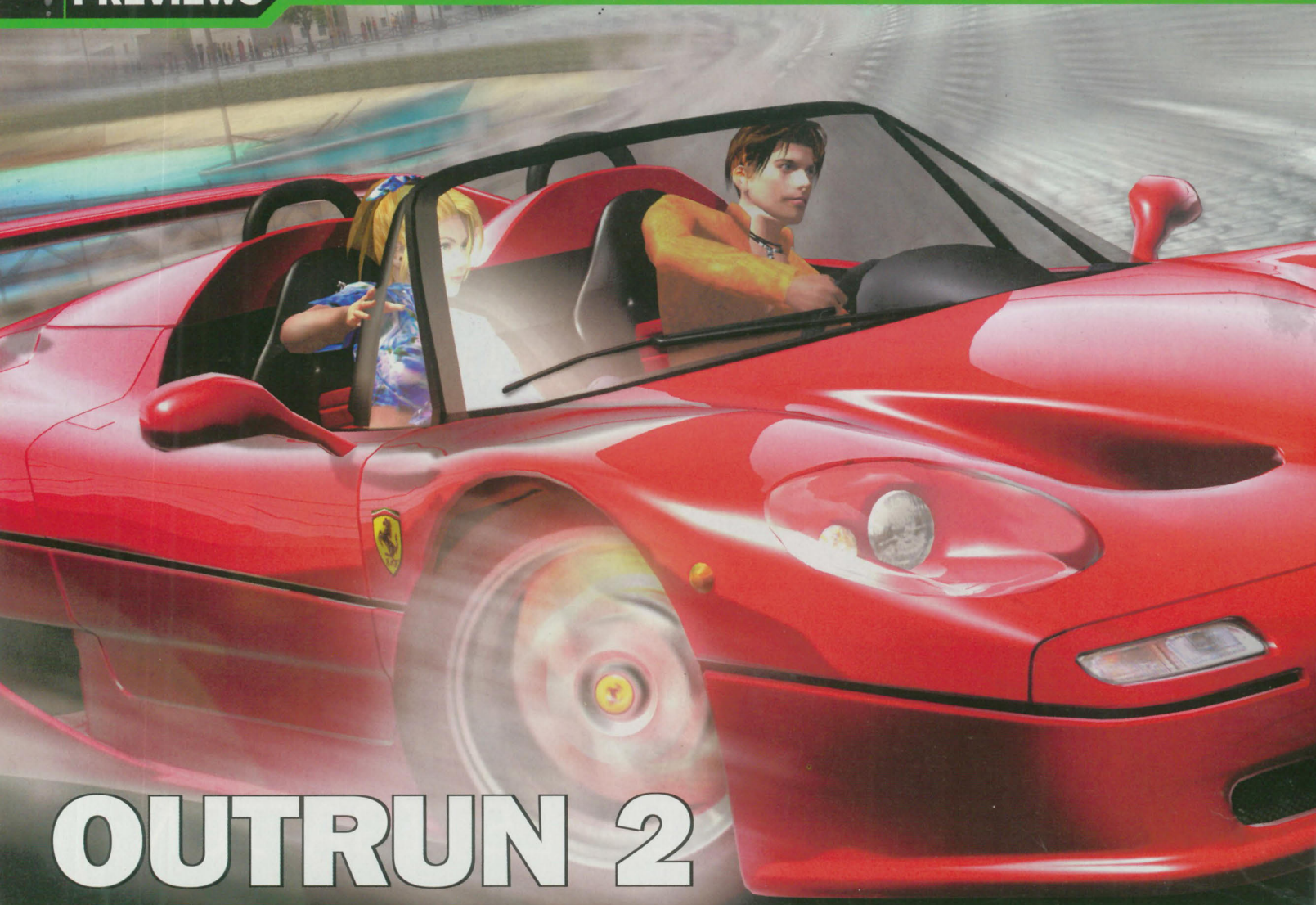
BUONO SCONTO DI
per l'acquisto di una copia della
prima uscita di **CSI: SCENA DEL CRIMINE.**

1€

Presentando questo coupon al vostro edicolante di fiducia avrete diritto a uno sconto di 1 € sull'acquisto di una copia della prima uscita di CSI: Scena del crimine. **ATTENZIONE:** il buono sconto non è cumulabile, per cui anche presentando più buoni lo sconto che potrete ottenere sarà sempre di 1 €.

L'editore tramite il suo distributore Parrini & C. coprirà il costo dello sconto agli edicolanti che consegneranno questo buono al loro distributore locale. Offerta valida fino al 30 settembre 2004.





OUTRUN 2

IL SOLE, IL MARE, UNA ROSSA E UNA BIONDA. CHE VOLETE DI PIÙ?

OUTRUN 2
WWW.SEGA.COM

USCITE		APRILE 2004
		APRILE 2004
		APRILE 2004

PRODOTTO	SEGA
SVILUPPO	AM2/SUMO
GIOCATORI	1-8
GENERE	CORSE
LIVE	SI

PAGELLA SVILUPPATORE
AM2/SUMO

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION	PS2			
2	4	6	8	10
SHENMUE II	XBOX			
2	4	6	8	10
FERRARI F355 CHALLENGE	DREAMCAST			
2	4	6	8	10



Il fatto che all'E3 l'annuncio della sua uscita non abbia sorpreso quasi nessuno non vuole affatto mettere in discussione le qualità di **Outrun 2**, sequel di un titolo che, nei lontani anni ottanta, è diventato leggenda...

Outrun, in effetti, era uno dei pochi giochi per console a 8 e 16 bit in grado di rendere più o meno viva l'esperienza di gioco su cui era basato: correre a 300 all'ora su una Ferrari cabrio, con i capelli al vento e un'adorabile bionda seduta al nostro fianco. La qualità più esaltante di questo nuovo gioco di Outrun è che mantiene gran parte del fascino dell'originale. Per chi conserva care memorie dell'arcade degli anni ottanta è un sogno che si tramuta in realtà, perfino dopo che del primo Outrun sono apparse tante conversioni da casa, remake e persino una versione giocabile (sotto forma di minigioco) in Shenmue II. Le ambientazioni sono proprio quelle che potete immaginare e si alternano lungo il solito percorso ramificato, che si snoda tra brillanti colori e paesaggi splendidamente fuori del comune. Le vetture sono a dir poco stupefacenti, gli incidenti si vedono poco, ma quelli che ci sono fanno davvero impressione. E le ragazze? Beh, quelle erano grandi



GUIDARE ALLA GRANDE: Auto veloci, una bella ragazza e grandiose strade aperte...cosa desiderare di più?

"LA QUALITÀ PIÙ ESALTANTE DI QUESTO NUOVO GIOCO DI OUTRUN È CHE MANTIENE GRAN PARTE DEL FASCINO DELL'ORIGINALE"



ONLINE E IN STRADA: I contenuti delle missioni non sono ancora noti ma ci è stato assicurato che potrete affrontare sfide su Internet.



CONCESSIONI: Pur essendo ispirato al retrogaming, Outrun 2 possiede diverse visuali fra cui potrete scegliere.

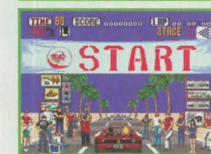


d'asfalto una brillante Ferrari Enzo, mentre una splendida signorina sul sedile del passeggero vi sussurra all'orecchio dolci commenti compiaciuti. In Outrun 2, inoltre, sarà molto importante che la vostra compagna sia soddisfatta, al punto che un'intera modalità di gioco verrà dedicata a questo aspetto. Stiamo parlando dell'Heart Attack, il cui obiettivo è aggiungere una certa varietà all'alto ritmo dell'azione. Ad esempio, percorrendo il solito tracciato tra palme e piramidi, il giocatore dovrà eseguire diverse evoluzioni richieste dalla controparte femminile, come una serie di interminabili derapate, il sorpasso di un certo numero di vetture, o la corsa folle in un'unica corsia per un determinato numero di secondi! Meglio riuscirete in queste prove e più cuori riceverete dall'oggetto del vostro desiderio, guadagnando il diritto di proseguire verso il checkpoint successivo. Il piazzamento riportato susciterà inoltre animazioni e apprezzamenti da parte della vostra passeggera. La modalità Heart



QUEL CHECKPOINT SENZA FINE
NON SOLO LE FERRARI SONO ETERNE

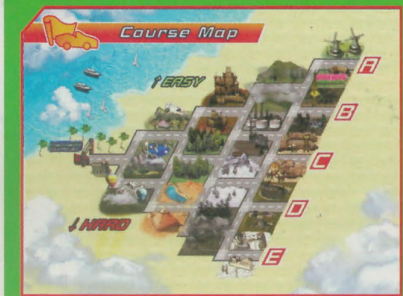
Il marchio di Outrun ne ha fatta di strada da quando il gioco apparve nelle sale giochi negli anni ottanta. Della serie sono stati realizzati ben 35 titoli per svariati formati, e un numero enorme di videogiocatori, in un modo o nell'altro, ha fatto almeno una partita al classico di Yu Suzuki. Con il secondo capitolo arcade si apre forse una nuova fase, ma la versione definitiva è oggetto di discussioni: sono in molti a ritenere che il gioco da sala originale sia ancora insuperato, ma è difficile dimenticare la superba conversione per Megadrive, datata 1991. L'ultima apparizione del primo Outrun su console risale ai tempi di Shenmue II, dove Ryu aveva la possibilità di giocare in sala giochi. In Outrun 2 L'impostazione dei percorsi è rimasta la stessa, e una rapida occhiata alla mappa sottostante (dalla versione Megadrive) suggerisce che il concetto originale si è mantenuto intatto. Naturalmente la grafica è stata aggiornata, le signorine sono più attraenti e le macchine sembrano infinitamente più veloci rispetto a prima...



I TRACCIATI

IN OUTRUN 2 CI SONO 15 LIVELLI (E TRACCIATI) DIFFERENTI: RIUSCIRETE A PERCORRERLI TUTTI?

Come ben saprà chi lo ha giocato, l'arcade di Outrun era strutturato su una serie di percorsi ramificati. Verso la fine di ciascun livello si trovava un bivio ed era possibile prendere una delle due direzioni. I percorsi di destra sono i più difficili, quindi è bene scegliere in base al tempo rimasto per terminare il livello. Con questo sistema potrete finire molte volte il gioco e avere sempre qualche sorpresa. Nella versione arcade (ma solo in quella) ne derivavano anche cinque differenti finali.



"NEL GIOCO IN RETE VERRÀ MANTENUTO INTEGRALMENTE IL VOLUME DEL TRAFFICO, E SARÀ LA PRIMA VOLTA PER UN GIOCO DI CORSE SU STRADA"

UN GARAGE MILIARDARIO

GRAZIE A OUTRUN 2 POTRETE POSSEDERE OTTO FERRARI SENZA ESSERE L'AMMINISTRATORE DI UNA MULTINAZIONALE O UN BOSS DEL COMMERCIO DI DROGA...

288 GTO



Un classico modello risalente al 1984, che ebbe tra gli acquirenti anche Niki Lauda. Di aspetto spartano, è un'auto non eccezionale (per la categoria), ma comunque in possesso di adeguate capacità, ben adattabile alle varie sessioni arcade.

360 SPIDER



Questa seconda vettura è al contrario un gioiello d'arte. Non solo si tratta di una delle più attraenti macchine del gioco, ma il suo piccolo motore è capace di spingerla a oltre 300 all'ora, rendendola ideale per i time trial.

DAYTONA



La Ferrari più elegante: sembra fatta apposta per far sedere una ragazza al fianco. Una delle migliori per controllare le sbandate e raccogliere i cuori.

DINO



Non fatevi ingannare dal suo look retrò: la Dino è in grado di tenere testa a molte vetture moderne. Richiede una guida attenta ma, una volta fatta la mano, può riservare grandi soddisfazioni.

ENZO



Stella delle copertine di molte riviste del settore, la Enzo è un'auto sbalorditiva... punto e basta. Va da sé che si tratta di una delle vetture più rapide del gioco, in grado di affrontare in modo eccezionale le curve più lunghe.

F-40



Una delle Ferrari più note, è anche una scelta sicura per gli esordienti. La potenza è facile da controllare e con un F-40 anche le più strette curve a S dovrebbero essere superate in scioltezza.

F-50



Elegante e possente, dovrebbe essere la più veloce auto del gioco, ideale per qualunque modalità ove se ne sappia gestire la potenza.

TESTAROSSA



Altro modello tra i più popolari, ebbe la sua fortuna negli anni ottanta. Meno preponderante di altre vetture, quando si preme l'acceleratore non manca comunque di scatto.



INCIDENTI DI PERCORSO: Attenti a non farvi distrarre dal paesaggio.

Attack è una delle novità di maggior rilievo di Outrun 2, e richiederà una strategia di gioco completamente diversa da quella dell'Arcade Mode dove le sbandate, seppur gratificanti, rallenteranno sensibilmente la vettura lasciando poche possibilità di arrivare al livello successivo. A ogni modo tutto ciò era già presente nel gioco da sala, mentre Sega ha promesso importanti novità per la versione Xbox. Novità che la Sumo si è incaricata di concretizzare con l'inedito Mission Mode, una serie di circa cento missioni esclusive del gioco da casa, che permetteranno di sbloccare numerosi extra. Nonostante il forte riserbo di Sega in materia,



VECCHI RECORDI: Chiunque o quasi ha giocato ad almeno una delle numerose versioni di Outrun.

"SARÀ MOLTO IMPORTANTE CHE LA VOSTRA COMPAGNA SIA SODDISFATTA, AL PUNTO CHE UN'INTERA MODALITÀ DI GIOCO VERRÀ DEDICATA A QUESTO ASPETTO"



LE OTTO MAGNIFICHE: In Outrun 2 sono disponibili sin dall'inizio otto modelli ufficiali Ferrari. Imparare a usarle non sarà comunque facile.



DRIVE TIME: È una buona notizia che Outrun 2 sia disponibile per il solo Xbox? Beh, per i possessori della console Microsoft sicuramente si...



corrono molte voci su ciò che potremo ottenere, fra cui spicca una fantomatica versione dell'Outrun originale con auto e personaggi di altri titoli Sega. Il Mission Mode richiede al giocatore di portare a termine diversi obiettivi lungo i tracciati presenti nell'Arcade Mode. Verrete chiamati a mantenere una determinata velocità, ad abbattere dei con, o semplicemente a superare il tempo segnato da una ghost car. Le sfide saranno davvero difficili da completare, tanto che

portarle a termine tutte sarà un compito a dir poco arduo, a tutto vantaggio della longevità. Durante il Mission Mode sarà possibile utilizzare solo determinate auto per le varie prove e, di conseguenza, quella che con un certo modello potrebbe essere una passeggiata si tramuterà in una vera sfida usando un altro. Per farla breve, se da un lato il gameplay è molto semplice, dall'altro le prodezze imposte al giocatore per arrivare alla fine saranno sempre più difficili. Cos'altro ci sarà di nuovo di nuovo in questa versione Xbox? Forse un supporto Live da quattro sino a otto giocatori? Proprio così! Le modalità online non sono

▶ OLD STYLE MUSIC

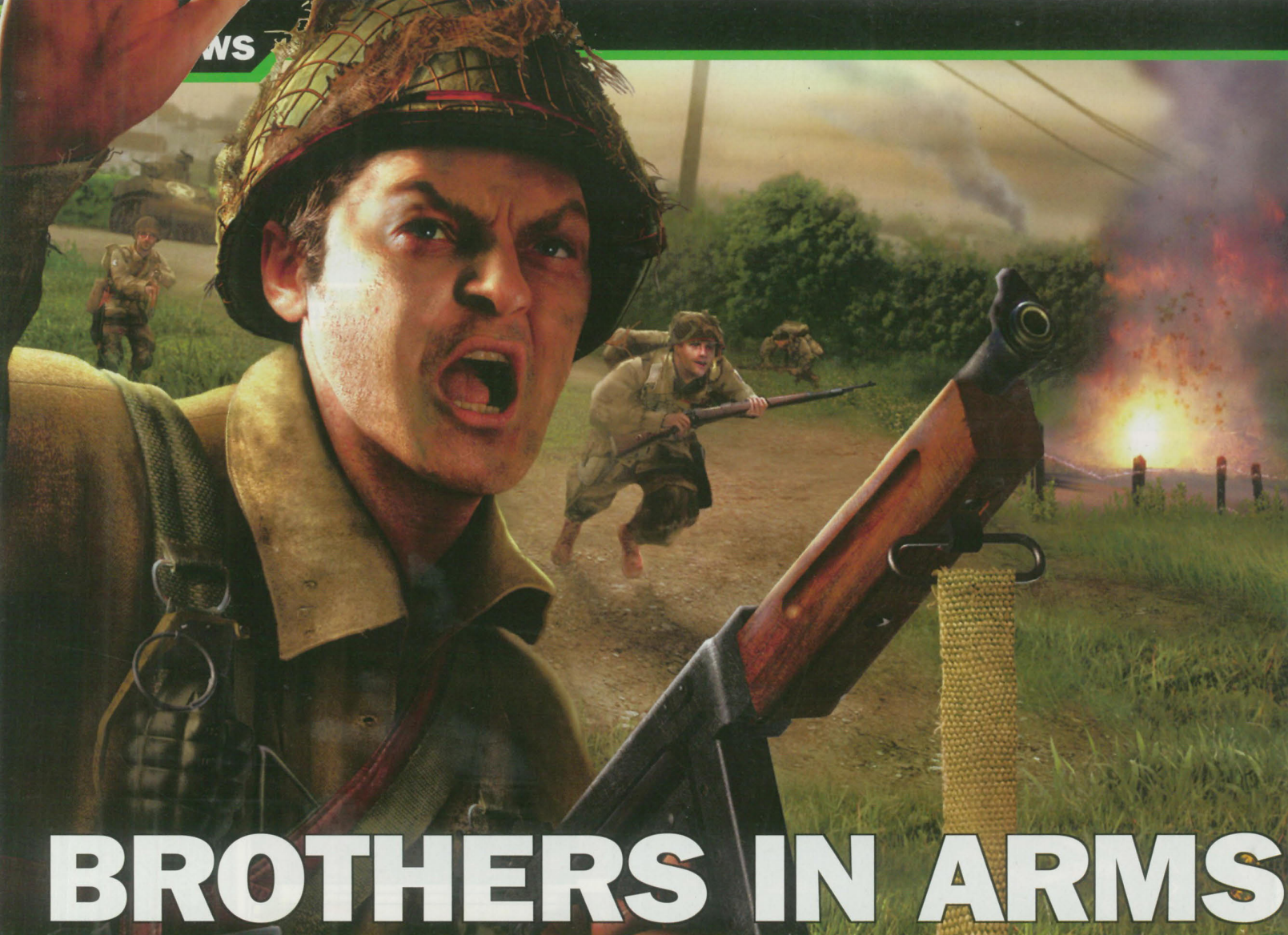
▶ LE SENSAZIONI DELL'ORIGINALE OUTRUN SPRIZZANO DA OGNI PORO DEL SECONDO CAPITOLO...

In Outrun 2 perfino il sonoro contiene squisiti e sapienti tocchi di classe in stile arcade. Inclusi nella raccolta troveremo tre motivi tratti dall'originale versione da sala, aggiornati per le console di nuova generazione e pronti a riportare l'utente ai bei tempi andati. La notizia secondo cui la Sega stia considerando la possibilità di personalizzare i motivi da parte dell'utente è per ora solo un'ipotesi.



ancora confermate, ma considerando il ritmo e la natura del gioco da sala, possiamo ritenere che si fonderanno su vasti e intensi arrembaggi alla linea del traguardo. Nel gioco in rete verrà mantenuto integralmente il volume del traffico, e sarà la prima volta per un gioco di corse su strada. Noi di XBM scommettiamo sulla presenza di un Heart Attack Mode Online dove i giocatori si contenderanno sia la posizione di gara che il conto dei cuoricini. Se la Sega farà fede a quanto promette, avremo un altro grande remake del passato, di qualità paragonabile a quella di Prince of Persia e Ninja Gaiden. Già ci sembra di sentire il rombo del motore Ferrari e il vento che ci fischia tra i capelli...





BROTHERS IN ARMS

⚡ DIVENTARE FRATELLI È L'UNICO MODO PER SOPRAVVIVERE...

BROTHERS IN ARMS
 WWW.BROTHERSINARMS
 GAME.COM

USCITE		19/10/2004
		TBA
		OTTOBRE

PRODOTTO	UBISOFT
SVILUPPO	GEARBOX SOFTWARE
GIOCATORI	1
GENERE	SPARATUTO
LIVE	SI

PAGELLA SVILUPPATORE
 GEARBOX SOFTWARE

▶ JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	XBOX			
2	4	6	8	10
▶ HALF LIFE	PS2			
2	4	6	8	10
▶ HALO	PC			
2	4	6	8	10

Nella notte tra il 5 e il 6 giugno 1944, alla vigilia del D-Day, 14.700 giovani americani, addestratisi per due anni al di là dell'Atlantico per quel compito, si lanciarono nel freddo cielo normanno...verso l'ignoto.

Erano gli uomini dell'82a e della 101a Divisione Aviotrasportata che, insieme ai paracadutisti inglesi, avevano il compito di conquistare i capisaldi nell'entroterra. Una mossa necessaria per distogliere l'attenzione dei tedeschi dalle spiagge dove, di lì a poco,



⚡ **LA CURIOSITÀ UCCIDE:** Ai "crucci" interessa il nostro alleante. Venite più vicini...

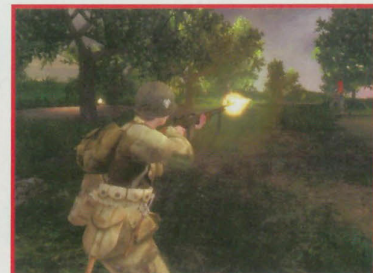
GEMELLI DIVERSI

IL POSTO DI UN COMANDANTE È CON I SUOI SOLDATI. ALMENO, GEARBOX LA PENSA COSÌ ...

Tattiche militari di fanteria leggera, gestione di due team di fuoco, tecniche di copertura e movimento a sbalzi, realismo estremo. Paragonare Brothers in Arms al recentissimo Full Spectrum Warrior viene spontaneo, a noi veterani da gamepad, come l'acquattarci dietro un muretto a secco prima di superarlo, un occhio alle finestre sovrastanti in cerca dell'ennesimo cecchino. La distanza, però, tra i due titoli, è più marcata di quanto possiate pensare. Nel gioco targato Gearbox, infatti, al contrario di quanto previsto dal gameplay del rivale, vi toccherà vestire l'uniforme lisa del sergente Baker e, oltre a sbraitare ordini in giro per lo schermo, dovrete fare la vostra parte, gestendo il nostro eroe in soggettiva e correndo come gli altri il rischio di beccarvi una pallottola tedesca!



Foto ricordo di fronte a una fattoria appena "liberata"!



Tra i bocage certi "incontri ravvicinati" sono frequenti!

"UNA FEDELE RICOSTRUZIONE DELLA REALTÀ, UN GAMEPLAY AVVINCENTE E UNA TECNICA IMPECCABILE SONO I MIGLIORI ARGOMENTI DEL NUOVO TITOLO GEARBOX"

BROTHERS IN ARMS



UNA PAGINA DI STORIA VERA

BROTHERS IN ARMS RICOSTRUISCE FEDELMENTE GLI EVENTI STORICI CHE SEGUIRONO IL D-DAY

I paracadutisti della 101a Divisione Aviotrasportata, le celebri "Aquila Urlanti", furono i primi soldati alleati a mettere piede in Europa, durante l'invasione della Francia, nella notte tra il 5 e il 6 giugno 1944. Pare che l'onore di essere il primo uomo ad atterrare sia toccato al sergente Elmo Jones. Il suo primo pensiero, appena toccato terra, fu: "Caspita, ho appena sfondato il Vallo Atlantico!".



Il generale Eisenhower parla ai paracadutisti.

CADUTO IN AZIONE: Non tutti ce l'hanno fatta a toccare terra sul suolo francese...



A DESTINAZIONE: Non vedevate l'ora di scendere da quel traliccio di tela cerata!



VIVE LES AMERICAINS! Dove sono tutte le ragazze di cui parlava la propaganda?



QUANDO IL GIOCO SI FA DURO...

POTRETE GESTIRE IN PRIMA PERSONA IL SUPPORTO DEI CARRI ARMATI

Novità assoluta di quest'attesissimo titolo è la possibilità di gestire piccole unità corazzate, sfruttando l'appoggio dei mezzi corazzati per sfruttare l'avanzata del vostro team di fanteria. Nelle missioni che lo richiedono, ambientate nei giorni successivi al D-Day, uno dei vostri due team di fuoco sarà sostituito da un tank. Aspettate a cantare vittoria, però. Il mezzo assegnatovi sarà, il più delle volte, un carro leggero Stuart M5, armato solo di mitragliatrici (utili contro la fanteria) e di un cannone da 37mm, che non può far altro che dare una grattatina alla spessa corazza di un Panther o di un Tiger nemici. In compenso, un solo colpo di 88mm tedesco può spazzarvi via dalla Normandia in un attimo. Solo la vostra abilità di comandanti potrà fare la differenza!



Giù la testa ragazzi! Ci penso io!



Il glorioso carro Stuart, fedele compagno dei parà.

sarebbe avvenuto lo sbarco più imponente che la storia militare abbia mai conosciuto. Brothers in Arms racconta la storia (vera) del sergente Baker, caposquadra fucilieri della 101a e degli uomini che, insieme a lui, combatterono in quella frenetica notte e nei giorni che seguirono, per liberare la Francia dall'oppressione nazista. Il gioco, ispirato alla splendida miniserie della HBO dal titolo "Band of Brothers", prodotta da Spielberg e Tom Hanks, vi permetterà di assumere il controllo del nostro coraggioso sottufficiale, gestendolo in prima persona come in ogni FPS che si rispetti, in una campagna che si snoderà dal lancio

notturno sulla Normandia fino allo sfondamento delle linee tedesche, diversi giorni dopo l'attacco. Le missioni, ricreate con dovizia di particolari grazie alla consulenza del colonnello John Antal, realizzatore di diversi manuali addestrativi sulle tattiche della fanteria leggera, saranno caratterizzate da un elevato livello di realismo. Dimenticatevi della barra dell'energia: muovendovi con cautela sul campo di battaglia, potrete arrivare alla fine senza un graffio. Ma se, per ipotesi, farete la sciocchezza di uscire allo scoperto proprio nell'area di tiro di un MG nemico, riceverete solo un rapidissimo avvertimento (in inglese

"NEI PANNI DEL SERGENTE BAKER, VI RITROVERETE A CAPO DI DUE SQUADRE DI TRE FUCILIERI"



RICOSTRUZIONE PERFETTA: A destra una vera foto, a sinistra il gioco.



POINT MAN: Non è il momento di mettersi ad ammirare il tramonto.



NIDO DI VESPE: E io che speravo che ci offrissero del latte fresco!

"Grazed!", cioè "Colpo di striscio!"), prima che il piombo tedesco crei materiale per un'altra croce bianca nel cimitero di guerra più vicino. Lo stesso vale per i vostri uomini, risorse preziose, ognuna caratterizzata da una sua personalità, che non dovranno essere sprecati. Nei panni del sergente Baker, vi ritroverete a capo



ANCHE GLI EROI HANNO PAURA

IL FATTORE MORALE INFLUENZERÀ LA CONDOTTA DEI SOLDATI

La paura è sempre presente sul campo di battaglia. Per rispecchiare quest'aspetto nel gioco, la Gearbox si è data da fare per implementare nei combattenti, alleati e nemici, gli effetti del morale. Influenzati, di volta in volta, dalla situazione. Una marcata superiorità numerica non potrà, ad esempio, non ringalluzzire i vostri avversari, spingendoli ad audaci sortite. Al contrario, un pesante e persistente fuoco di soppressione sulla loro posizione farà scendere la loro voglia di combattere sotto zero, dandovi la possibilità di farvi sotto per sferrare il colpo di grazia. Unica deroga: il nemico dispone di munizioni illimitate. Probabilmente, alla Gearbox non ritenevano che aspettare che finissero i colpi, standosene al coperto, costituisse una condotta eroica in linea con lo spirito del gioco!



Un efficace fuoco di copertura faciliterà i vostri assalti.



Pratiche icone vi informeranno sulla posizione degli obiettivi.



SBALORDITIVO: Guardate le gocce di pioggia e i riflessi nella pozza!

di due squadre di tre fucilieri. La prima, armata in modo più leggero (due carabine M1 e un mitra Thompson) da utilizzare per la ricognizione. La seconda (due Garand più un fucile mitragliatore BAR) da destinare al fuoco di soppressione. L'utilizzo combinato dei due gruppi dovrà essere gestito con accortezza tattica, pena la necessità di ripetere daccapo la missione. Naturalmente, nel corso delle partite, potrete utilizzare anche altri armamenti tipicamente in dotazione alle forze armate di quel periodo. Uno fra tutti il bazooka, indispensabile per eliminare l'eventuale minaccia di un mezzo corazzato nemico. Tutte le situazioni di gioco,

promettono alla Gearbox, saranno riprodotte in modo fedele alla realtà storica. Dalla colonna sonora, discreta com'è giusto, con rumori ed effetti campionati da quelli reali, al motore grafico, capace di virtuosismi che hanno sbalordito il pubblico dell'E3, fino ai dettagli delle uniformi dei soldati coinvolti, o alle livree dei mezzi. Scordatevi di far fuori un carro armato Tiger con un colpo di lanciarazzi contro la piastra frontale della corazza. Per avere qualche chance di sopravvivere all'incontro, dovrete avvicinarvi al retro del mezzo di soppiatto, e colpire là dove lo spessore dell'acciaio è minimo. O far saltare un cingolo a colpi di bombe a mano, immobilizzando il pachiderma. Oppure, perché no, ridurne l'efficacia in combattimento, sparando al capocarro prima che questi, allertato della vostra presenza, si lasci cadere all'interno della torretta. In alternativa alla visione in soggettiva attraverso gli occhi di Baker (tramite la quale potrete muovere i vostri uomini come pedine, in stile Full Spectrum Warrior), avrete una telecamera per inquadrare le squadre dall'alto, permettendo di visualizzare in fretta amici, nemici e obiettivi. Dulcis in fundo, il gioco disporrà di un pieno supporto Live che lascia già presagire il proliferare di decine di clan di appassionati. Data d'uscita confermata per il prossimo ottobre. Preparete le armi...



IL GIAPPONE NON È MAI STRATO COSÌ VICINO



IN QUESTO NUMERO I FILMATI DI:
Yugo - Yumeria - Ruroni Kenshin the movie - I 5 Samurai - Read or Die
OAV - Generator Gawl - Paranoia Agent - Kimi ga nozomu Eien - Slayers
Love Hina serie TV - Blue Remains - Yuyu Hakusho the movie
Alka - Daphne - Mariasama

E INOLTRE:
IMMAGINI
DISEGNI DEI LETTORI
MUSICHE
FOTO DI COSPLAY
TEAM PER DESKTOP
SPOT GIAPPONESI

TUTTO SU MANGA E ANIMAZIONE GIAPPONESE

BENKYŌ!

100% OTAKU MAGAZINE NUMERO QUARANTESIMO

ANIME IN CITTÀ
VISITA TOKYO CON... I CARTONI ANIMATI!

TOKYO ANIME FAIR
REPORTAGE ESCLUSIVO DALLA PIÙ
IMPORTANTE FIERA GIAPPONESE!

IN ARRIVO LA NUOVA SERIE DI
KEN IL GUERRIERO!

⚡ LE TECNICHE
⚡ LE NUOVE SIGLE
⚡ IL NUOVO DESIGN

MANGA
VIDEOGIOCHI
MANGA
ANNUNCI
FESTA
LIVING IN JAPAN
COLONNA SONORA
NET SURFING
CUCINA GIAPPONESE

Numero 40 Agosto 2004 € 6,90

NEWS JAPAN • NEWS ITALIA • TOKYO WALKER • VIDEOGIOCHI • ANIME

In tutte le edicole
a € 6,90!

ALL'INTERNO:

MANGA ANIME
MODELLINI
LIVING IN JAPAN
COSPLAY NEWS
COLONNA SONORA



PlayPress
PUBLISHING
Editori
per passione

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

GRINDANDO NELLA RETE

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
WWW.ACTIVISION.CO.UK

USCITE		INVERNO 2004
		TBA
		INVERNO 2004

PRODOTTOACTIVISION
SVILUPPONEVERSOFT ENT.
GIOCATORI1-2
GENERESPORT
LIVE.....SI

PAGELLA SVILUPPATORE
NEVERSOFT ENT.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3
XBOX

2	4	6	8	10
---	---	---	---	----

TONY HAWK'S PRO SKATER 4
XBOX

2	4	6	8	10
---	---	---	---	----

TONY HAWK'S UNDERGROUND
XBOX

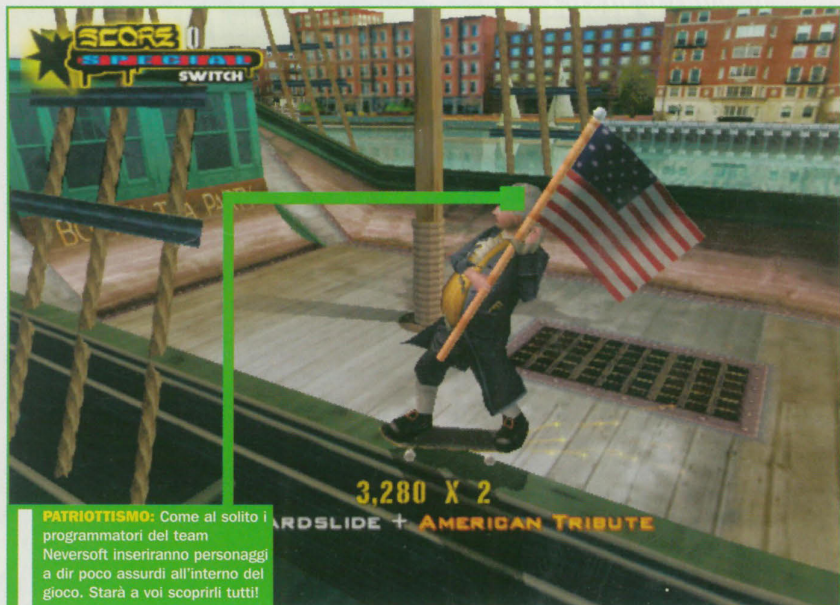
2	4	6	8	10
---	---	---	---	----

Dopo l'enorme balzo in avanti fatto dai programmatori Neversoft per rivoluzionare lo stile di gioco ormai datato della saga di Tony Hawk, il rischio di trovarsi ancora una volta di fronte a un imprecisato numero di capitoli di stallo era fin troppo alto. Fortunatamente, tuttavia, la situazione è ben diversa da quella che molti di noi si aspettavano...

Nel corso dell'E3 è stato presentato il nuovo capitolo della saga più amata dagli skaters che, ultimamente, si è fatta portavoce di uno stile di vita che comprende molto più dei semplici trick eseguiti con una tavola su muretti e passamano. Tony Hawk's Underground 2 promette di correggere alcuni dei difetti che avevano caratterizzato il primo, "sperimentale", episodio della nuova serie, permettendo ancora una volta ai giocatori di creare un alter ego virtuale con cui vivere uno story mode ancor più complesso e intrigante, sempre più ricco di elementi e di caratteristiche capaci di rendere il gioco Neversoft un prodotto assolutamente unico! Nel primo Underground potevamo, finalmente, seguire la nostra carriera nell'intricato mondo del professionismo attraverso una serie di missioni e obiettivi utili a farci guadagnare la fiducia e l'ammirazione di sponsor sempre più grandi, per vederci lanciare nel bizzarro universo popolato da figure mitologiche come Chad Muska e lo stesso Tony Hawk. In questa nuova incarnazione del simulatore di skater dovremo prendere parte a una lotta fra due bande rivali, il Team Hawk e il Team Margera,

dove a colpi di graffiti, trick e adesivi dovremo arruolare nuovi adepti attraverso le vaste ambientazioni cittadine. Grazie a questa interessante opzione dovremo percorrere chilometri e chilometri alla ricerca di persone con la passione per lo skate e che, naturalmente, si nasconde-

ranno dietro alle figure più improbabili, come il venditore di hot dog o Ben Franklin, per un totale di ben 20 personaggi da convertire alla nostra causa. Uno degli elementi più interessanti di questa modalità rimane, tuttavia, quello che ci permetterà di passare, in qualsiasi momento, da



PATRIOTTISMO: Come al solito i programmatori del team Neversoft inseriranno personaggi a dir poco assurdi all'interno del gioco. Stara a voi scoprirli tutti!



"IN QUESTA NUOVA INCARNAZIONE DEL SIMULATORE DI SKATER DOVREMO PRENDERE PARTE A UNA LOTTA FRA DUE BANDE RIVALI"



RAMPE ITINERANTI: Le ambientazioni saranno davvero ben progettate e ci permetteranno di eseguire trick nei posti più assurdi!



VANDALI SI DIVENTA: In THUG2 potremo interagire con ogni elemento delle vaste ambientazioni. Perfino con gli idranti!



un personaggio all'altro tramite la semplice pressione di un tasto. A questo si aggiunge la possibilità di sbloccare una gran quantità di costumi differenti, alcuni dei quali faranno piacere a tutti coloro che, seguendo da vicino il mondo dello skateboard, scopriranno una lunga serie di citazioni tratte dai più celebri video girati dai professionisti. Dal punto di vista della giocabilità vera e propria, torna la solita valanga di evoluzioni affiancata, questa volta, da un inedito Slo-mo focus control, che ci permetterà di rallentare l'azione per apprezzare meglio le splendide animazioni dei trick e per chiuderli con maggior precisione (evitando così alcune delle cadute più dolorose a cui siamo stati abituati ad assistere durante le sessioni di gioco). Le missioni a bordo dei veicoli, intro-

dotte per la prima volta nel precedente THUG, torneranno anche in questo nuovo capitolo, nonostante non avessero riscosso grande successo fra i giocatori. Speriamo che i programmatori si impegnino per amalgamare meglio queste sessioni con il resto del gioco, sia dal punto di vista tecnico che da quello della giocabilità. L'uscita di Tony Hawk's Underground 2 è prevista per il prossimo inverno, quindi dovremo aspettare ancora qualche mese per poter tornare sulle strade a far danni. Per ingannare l'attesa senza frantumarci i menischi non possiamo far altro che salire ancora una volta sulla nostra tavola virtuale rigiocando i vecchi capitoli della serie, per affinare ulteriormente le nostre capacità e non deludere i membri della nostra futura banda.



GRAFFITI: Per eseguire vere e proprie opere d'arte dovremo scendere dalla tavola e avere un po' di pazienza.

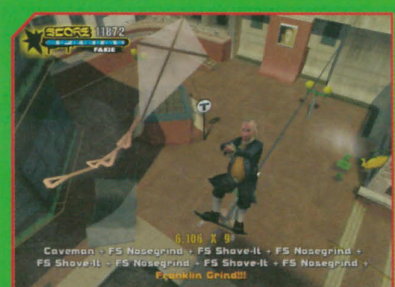


MODALITÀ CLASSICA: Oltre allo story mode, potremo affrontare la modalità classica dove dovremo portare a termine diverse missioni entro un tempo limite.

FINALMENTE ONLINE

UN ALTRO PASSO VERSO LA PERFEZIONE

L'assenza della modalità online nel precedente THUG rappresentava un grande limite per il titolo, privandolo di fatto di un elemento indispensabile per rendere la longevità praticamente infinita. Fortunatamente la Activision ha deciso di non ripetere l'errore, tanto che THUG2 sarà perfettamente compatibile con il servizio Live, permettendo a tutti gli aspiranti skaters professionisti di affollare le splendide ambientazioni assieme ad altri giocatori, per mostrare orgogliosi i propri graffiti o il look del proprio alter ego digitale.



Durante le partite online potremo stupire i giocatori grazie alla nostra abilità, ma potremo anche renderci conto di quanta gente più forte di noi popola la rete delle reti!



Giocando Live si potranno organizzare i contest più fantasiosi, coinvolgendo perfino l'abbigliamento degli skaters. Ovviamente dipenderà solo dalla voglia di sperimentare dei giocatori!

JET SET RADIO UNDERGROUND

IL FASCINO DEI GRAFFITI

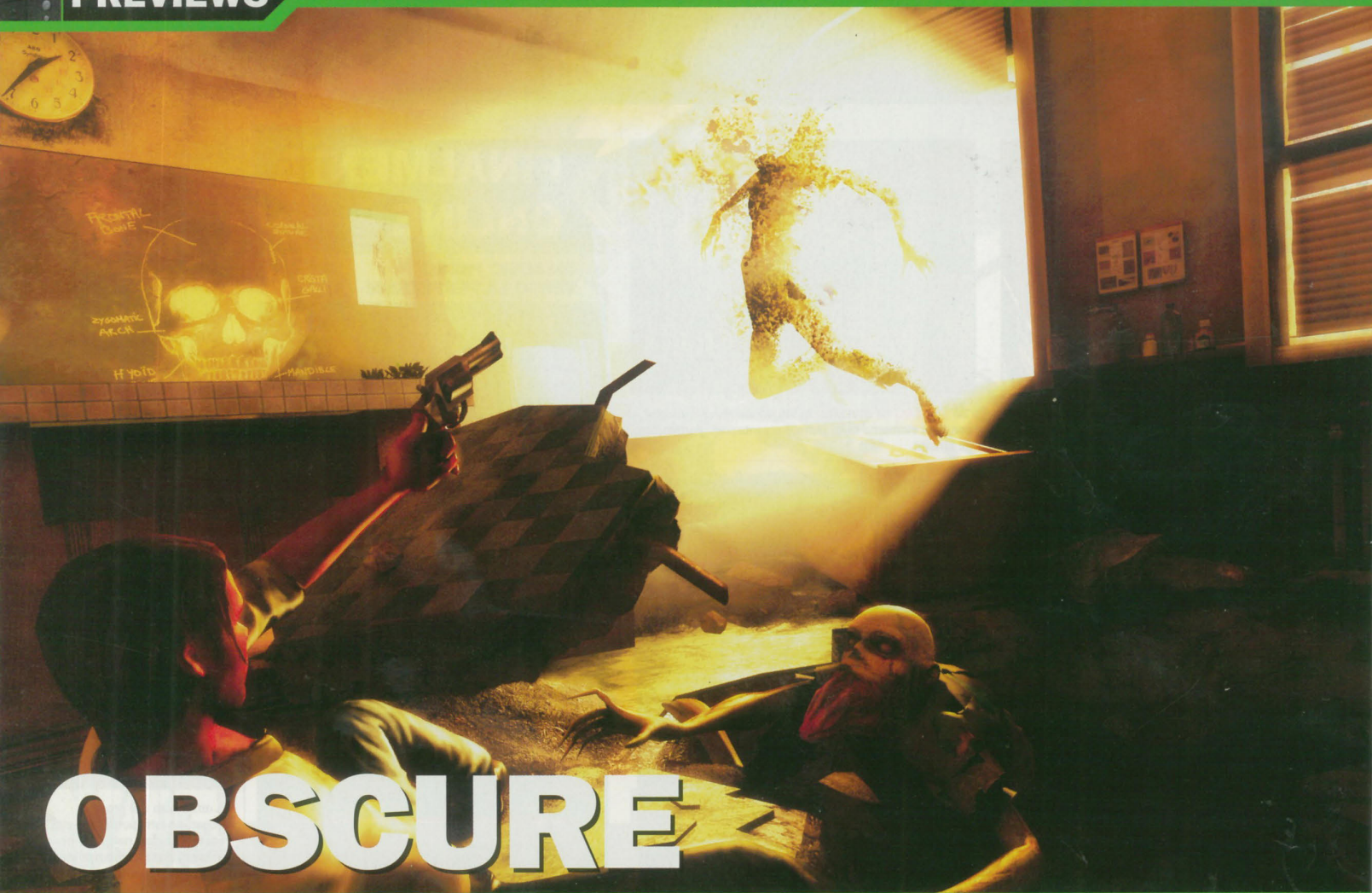
Una delle nuove caratteristiche introdotte dai programmatori in THUG2 è la possibilità di aggirarsi per le città armati di bomboletta spray per lasciare un segno tangibile della presenza della nostra banda...ovviamente sotto forma di pittoreschi graffiti! Insieme a questa possibilità si aggiunge anche l'apposito editor che, come già avveniva per i tracciati, lo skater e la tavola, ci permetterà di dare sfogo alla nostra creatività e di disegnare il nostro marchio, proprio come in Jet Set Radio Future di Sega!



A differenza dei graffiti, questi adesivi potranno essere lasciati nei punti più assurdi, visto che potranno essere attaccati nel bel mezzo di un trick!

SOGNO PROIBITO: Avete mai immaginato di percorrere con il vostro skate le sale di un'enorme biblioteca? Beh, in THUG 2 sarà finalmente possibile!





OBSCURA

AVETE PAURA DEL BUIO? NO? INVECE DOVRESTE...

OBSCURA
[HTTP://IT.OBSCURA-
 GAME.COM/IT_INDEX.HTM](http://it.obscura-game.com/it_index.htm)

USCITE
 USA SETTEMBRE 2004
 JPN TBA
 EU SETTEMBRE 2004

PRODOTTO.....MICROIDS
 SVILUPPO.....HYDRAVISION
 GIOCATORI.....1-2
 GENERE.....AZIONE/AVENTURA
 LIVE.....NO

PAGELLA SVILUPPATORE
 HYDRAVISION

TEAM ESORDIENTE
 2 4 6 8 10



La scuola, in un modo o nell'altro, è stato un incubo per tutti. Ancora oggi molti di noi ricordano con orrore

le interrogazioni, i compiti in classe, le aule soffocanti e quel bidello dallo sguardo bieco che sembrava spiare ogni nostro spostamento. Ebbene, finalmente un ambiente tanto raccapricciante è stato scelto per fare da palcoscenico a un survival horror di nuova generazione...

A dire il vero non è la prima volta che una scuola appare in un gioco dell'orrore, visto che anche Silent Hill seppe farci rabbrivire lungo i corridoi di un edificio scolastico deserto e raccapricciante. Il lavoro svolto dai programmatori del team Hydravision, tuttavia, è ben diverso, visto che l'avventura da loro ideata si svilupperà interamente in un tipico college americano, di quelli che siamo abituati a vedere in serie tv come Buffy e company. In una simile ambientazione dovremo seguire le avventure di cinque ragazzi che rimarranno coinvolti, loro malgrado, in una



SIGLA DI TESTA: L'inizio del gioco ricorderà in tutto e per tutto i telefilm scolastici americani. Poi invece...



LAVORO DI SQUADRA: Anche durante i combattimenti il nostro compagno ci darà man forte. L'intelligenza artificiale non sembra affatto male!

situazione agghiacciante, dove la follia minaccerà di frantumare le loro menti in più di un'occasione. Il progetto alla base della realizzazione di Obscure è molto semplice, visto che il team di sviluppo sta cercando di racchiudere in un solo gioco tutti gli elementi migliori dei classici del genere horror, rendendo al tempo stesso l'intera esperienza più vicina ai giocatori medi, in modo da offrire una trama al tempo stesso frizzante e spaventosa. Non a caso i protagonisti del gioco saranno dei semplici studenti, di quelli che siamo abituati a vedere sulle pellicole horror, ognuno caratterizzato



“I PROTAGONISTI DEL GIOCO SARANNO DEI SEMPLICI STUDENTI, OGNUNO CARATTERIZZATO DALLA PROPRIA PERSONALITÀ E DA UN’ABILITÀ PARTICOLARE”

CINQUE PROTAGONISTI DI UN INCUBO

UN DREAM TEAM PIUTTOSTO ORDINARIO

I personaggi che vivranno assieme a noi la terribile avventura di Obscure, sono stati caratterizzati con estrema cura dai programmatori, e incarnano ottimamente gli stereotipi classici degli studenti americani. A percorrere i bui corridoi del collegio anche dopo l'ora di chiusura troveremo infatti Josh (curioso e vivace aspirante giornalista indispensabile per le lunghe fasi esplorative), Ashley (impertinente studentessa risultata la migliore del corso di autodifesa), Stanley (studente capace ma incredibilmente svogliato, abilissimo a scassinare le serrature), Kenny (atletica promessa del basket, assolutamente imbattibile negli sport) e Shannon (prototipo della biondina carina e intelligente).



Shannon è particolarmente portata per la medicina, infatti potrà curare le ferite meglio di chiunque altro all'interno del gruppo.



Il povero Kenny vivrà un brutto quarto d'ora, all'inizio dell'avventura. In ogni caso sarà il personaggio più atletico del gruppo.



All'inizio del gioco la povera Ashley riceverà una buca spaventosa, ma non si lascerà certo abbattere per così poco!



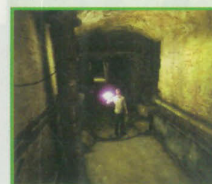
LA SIGNORA IN GIALLO: Le indagini ci spingeranno a scavare nel torbido passato della nostra scuola, teatro di diverse sparizioni negli anni passati.



VANDALISMO: Alcune delle porte chiuse a chiave potranno essere aperte semplicemente infrangendo il vetro a sprangate.



ORRORE! Le creature che incontreremo nel corso del gioco saranno davvero raccapriccianti. Ma da dove arriveranno?

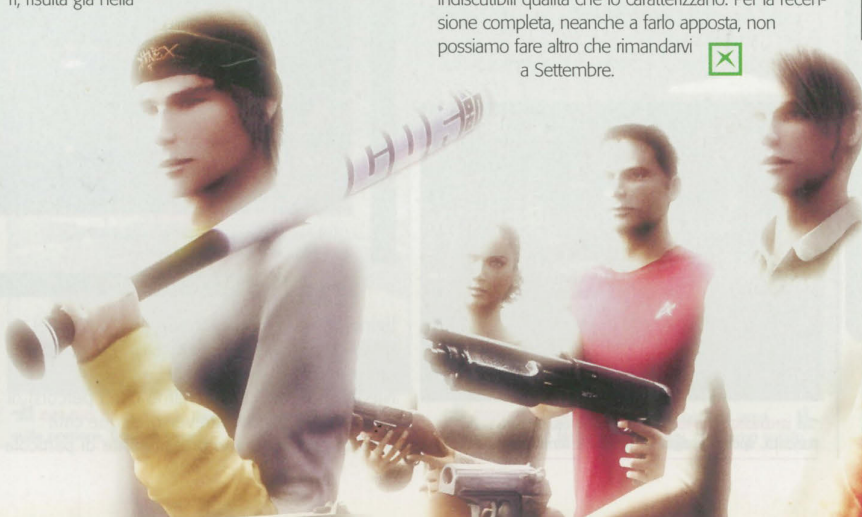


Durante le fasi esplorative proveremo più di un brivido lungo la schiena a causa degli effetti sonori davvero agghiaccianti.

dalla propria personalità e da un'abilità particolare. Proovando la demo giunta in redazione, in più di un'occasione ci siamo trovati a commentare determinati elementi del gioco che, in un modo o nell'altro, ci riportavano alla mente altri titoli da noi provati in passato. La mappa, per esempio, è assolutamente identica a quella di Silent Hill, così come il sistema di salvataggio non è altro che una versione riveduta e corretta di quello già visto in Resident Evil. Fortunatamente, tuttavia, i programmatori si sono dimostrati incredibilmente creativi, tanto da sviluppare ottimamente ogni spunto preso da altri titoli affiancandoli a idee originali, ottenendo risultati davvero stupefacenti. Durante l'avventura, infatti, potremo vestire i

panni di uno qualunque dei cinque protagonisti, scegliendo fra i rimanenti un compagno che collaborerà con noi per superare i numerosi ostacoli che troveremo all'interno dell'enorme scuola. L'idea geniale, tuttavia, sta nel fatto che potremo raggiungere in qualsiasi momento il resto del gruppo, per vestire i panni di un altro personaggio, a seconda dell'abilità e delle caratteristiche di cui avremo bisogno. Il sistema di controllo del gioco, studiato con grande cura dai programmatori, risulta già nella

versione da noi provata, intuitivo e versatile, offrendo numerose possibilità tramite l'uso di ben pochi pulsanti. Dal punto di vista tecnico, invece, c'è ancora molto lavoro da fare, in particolar modo dal punto di vista delle texture e delle telecamere (fisse, come in Project Zero, e particolarmente scomode nel corso dei combattimenti). Ci troviamo senza alcun dubbio di fronte a un progetto che saprà stupire un gran numero di giocatori grazie alla sua freschezza e alle indiscutibili qualità che lo caratterizzano. Per la recensione completa, neanche a farlo apposta, non possiamo fare altro che rimandarvi a Settembre.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

➤ QUESTA VOLTA EA FA SUL SERIO...

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
[HTTP://WWW.EA-GAMES.COM](http://www.ea-games.com)

USCITE		11/11/2004
		TBA
		11/11/2004

PRODOTTO.....ELECTRONIC ARTS
 SVILUPPOEA CANADA
 GIOCATORI1-2
 GENERECORSE
 LIVE.....sì

PAGELLA SVILUPPATORE
 EA CANADA

FIFA 2004XBOX/PS2/GCN/PC	2	4	6	8	10
SSX 3XBOX/PS2/GCN	2	4	6	8	10
UEFA EURO 2004XBOX/PS2/GCN/PC	2	4	6	8	10



Parafasando il titolo del gioco, viene da chiedersi se si sentisse davvero il bisogno di un nuovo capitolo della serie, proprio ora che EA ha annunciato l'acquisizione del franchise di Burnout. Il rischio di scatenare una concorrenza fratricida tra NFSU2 e il titolo della Criterion esiste?Forse...

A sentire Chuck Osieja produttore esecutivo di EA per questo progetto, non paiono esserci dubbi sul fatto che Need for Speed Underground 2 contenga un gameplay innovativo e specifiche tecniche di un tale livello, da meritarsi uno spazio tutto suo sul mercato nonostante l'ingombrante presenza del velocissimo rivale "fatto in casa".

Tanto per cominciare, sono stati aumentati ver-



➤ UNDERGROUND STYLE: Lucine blu, tribale sulla fiancata, spoiler esagerati. Il boss è tornato.

CONTINUE A GUIDARE!

POTRETE PRENDERE "AL VOLO" LA MAGGIOR PARTE DELLE SFIDE

I tempi in cui, al termine di una corsa, vi toccavano cinque minuti di smanettamenti tra un menu e l'altro, alla ricerca di un'altra appagante sfida da intraprendere, sono decisamente terminati. L'approccio voluto dai ragazzi di EA Canada per NFSU2 è ben diverso. Non dovrete nemmeno sollevare le vostre stanche membra dal rigido sedile anatomico della vostra fuoriserie. La possibilità di partecipare a nuove corse vi arriverà via cellulare, mentre sarete al volante, oppure potrà essere sbloccata per caso, passando per una data locazione, trasformando una sfida da semaforo in una competizione pienamente valida al fine di incrementare il vostro punteggio di pilota underground!



Di solito, da queste parti, si becca sempre qualcuno che ha voglia di correre...



Coraggio, biondino, che su quella parete ti ci spalmo!

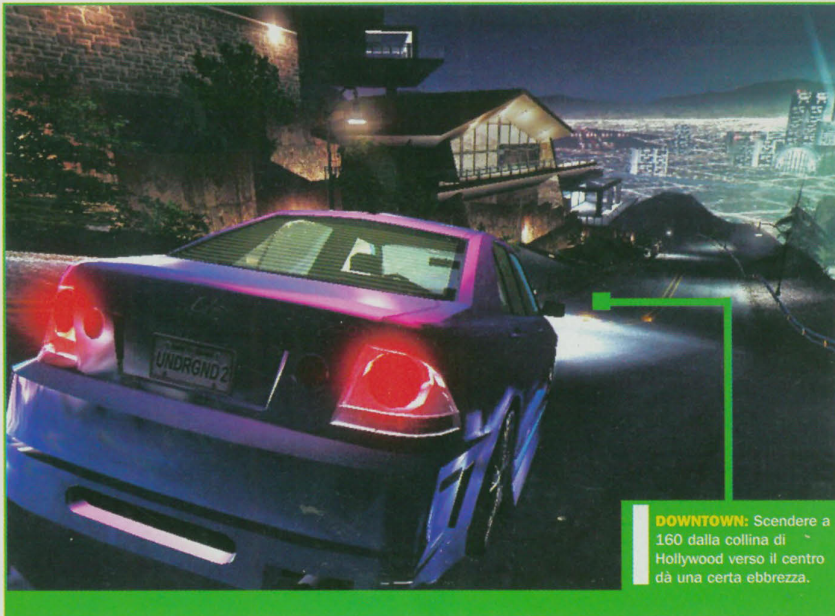
tiginosamente i km di strade percorribili nel gioco (oltre 200), vale a dire cinque volte più del prequel.

Niente male, se consideriamo che i percorsi di gara si snoderanno attraverso cinque città ricreate con dovizia impressionante di particola-

ri, tra cui spiccano le arcinote Los Angeles e San Francisco.

Merito è del motore grafico, derivato da quello del primo capitolo e perfezionato strada facendo per spremere al massimo l'hardware Xbox. Eccoci dunque davanti ad ambientazioni assai

**"CON UN GAMEPLAY TUTTO NUOVO E UN MOTORE GRAFICO
RITOCATO LÀ DOVE SERVE, NFSU2 SI ANNUNCIA COME IL
DEGNO SUCCESSORE DI UN TITOLO ANCORA VALIDISSIMO"**



DOWNTOWN: Scendere a 160 dalla collina di Hollywood verso il centro dà una certa ebbrezza.



SULLE STRADE DI SAN FRANCISCO: Il quartiere universitario della città è riprodotto con fedeltà imbarazzante.

**CURVE
PERICOLOSE**

**UNA TESTIMONIAL
D'ECCEZIONALE VI
AFFIANCHERÀ NEL GIOCO**

L'avvenente Rachel, sensuale mentore pronta a iniziarvi al mondo delle corse clandestine di Need for Speed Underground 2, è stata interpretata dalla star della televisione americana Brooke Burke. La signorina in questione è la conduttrice del programma Wild On, giunto alla terza stagione, nel corso del quale ha occasione di visitare le località più esotiche del mondo, cimentandosi di volta in volta in una serie d'attività estreme come il paracadutismo in caduta libera e il nuoto subacqueo in compagnia di squali che l'hanno resa famosa negli USA. Chi meglio di lei poteva incarnare, in tutti i sensi, l'adrenalina pilota che ci guiderà verso un abisso di dannazione fatto di luci di scarico cromate e benzina ad alto numero d'ottani? Ancora qualche dubbio? Guardatevi le foto...



Eccovi Brooke Burke in tutto il suo splendore. Nel gioco interpreta la sbarazzina Rachel.

**ALI PER
VOLARE...**

**MOLTE MODIFICHE INEDITE
SARANNO DISPONIBILI
PER LA VOSTRA AUTO**

Cosa hanno in comune la vostra Lexus e una Mercedes 300SL del 1952? Facile! Le portiere che si aprono ad ala di gabbiano! Alle modifiche già viste nel primo capitolo della serie, infatti, gli sviluppatori hanno voluto aggiungere diversi dettagli inediti, come la possibilità di modificare le porte della vostra auto, per farle aprire come quelle della celebre fuoristrada tedesca o a forbice, in stile Lamborghini.



Potete montare porte a forbice...



... oppure ad ala di gabbiano, come sulla gloriosa 300 SL!

più vaste, effetti speciali più sofisticati ed eventi atmosferici e giochi di luce strepitosi. Stessa cura per il comparto audio, fino alla colonna sonora d'accompagnamento, come sempre sensazionale e decisamente a tema. Ancora una volta dovrete farvi strada, a colpi di paraurti maggiorato, nel mondo notturno delle corse clandestine, per dimostrare a tutti chi è il miglior guidatore sulla piazza. Per riuscirci, dovrete mettervi al volante di una vettura, disputando una gara dopo l'altra e accumulare punti "stile" e "reputazione" fino a diventare il miglior pilota. Proprio nella modalità Carriera risiede una delle novità più avvincenti, passando da una sfida



COLORI DI GUERRA: Rosso fuoco e un bel drago sulla portiera. Così va bene!



GIOVENTÙ BRUCIATA: La ragazza è in vena d'emozioni. Non te ne andare, baby, che torno subito...



PRO EVOLUTION SOCCER 4

LA MIGLIORE CONSOLE E IL MIGLIOR GIOCO DI CALCIO: IL NATALE È SERVITO

PRO EVOLUTION SOCCER 4
WWW.KONAMI.COM

USCITE		TBA
		ND
		NOVEMBRE

PRODOTTOKONAMI
SVILUPPOKCET
GIOCATORI.....1-4
GENERESPORT
LIVETBA

PAGELLA SVILUPPATORE
KCET

PRO EVOLUTION SOCCER.....PS2

2	4	6	8	10
---	---	---	---	----

PRO EVOLUTION SOCCER 2.....PS2

2	4	6	8	10
---	---	---	---	----

PRO EVOLUTIONS SOCCER 3

PS2, PC

2	4	6	8	10
---	---	---	---	----



Abbiamo pregato, abbiamo firmato petizioni online, abbiamo devastato i forum di tutto il mondo. Abbiamo sognato il miglior gioco di calcio di tutti i tempi e finalmente il nostro desiderio è stato esaudito.

Novembre 2004: Pro Evolution Soccer 4 arriva su Xbox. Nulla sarà più come prima...

In verità tutto era molto chiaro da parecchio tempo. Già lo scorso anno a settembre, in occasione del campionato europeo di Pro Evolution Soccer 3 tenutosi in Svizzera, il team di sviluppo si era sbilanciato proprio davanti a noi.



Viste le forti pressioni e l'impressionante numero di richieste, alla Konami si stava già valutando da tempo l'ipotesi di una conversione, che è stata puntualmente ufficializzata a distanza di qualche mese dall'evento.

Gioia, tripudio e soprattutto l'inizio di una serie di riflessioni su "come sarà" il nuovo PES nella veste inedita di killer application per l'utenza verdecrociata. L'importanza del marchio è senza dubbio indiscussa e il colpo inferto alla Sony,

ARBITRO CORNUTO? FORSE SÌ!

ENTRANO IN CAMPO ANCHE I FISCHIETTI

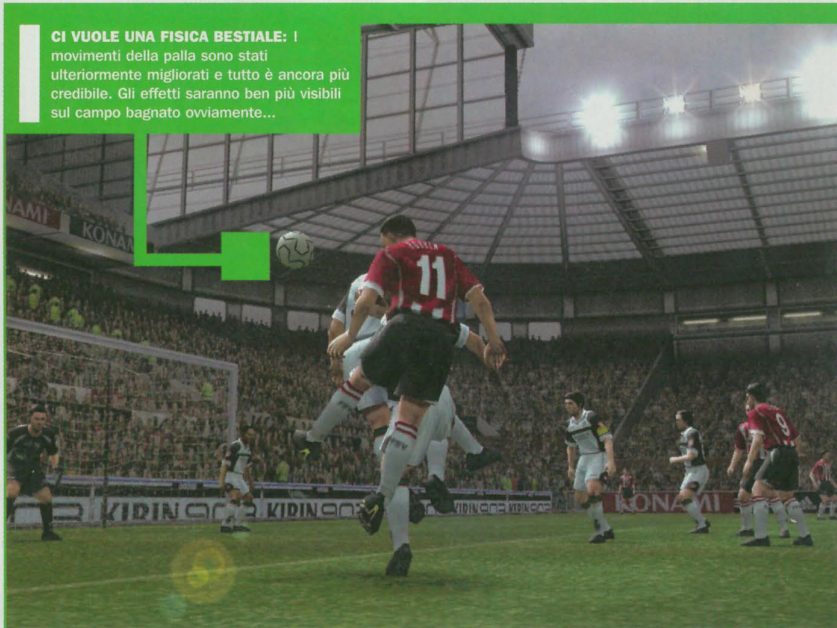
Per la prima volta nella storia di Pro Evolution Soccer, ecco fare la comparsa sul campo di quegli strani individui muniti di fischietto, comunemente chiamati "arbitri". Non un esordio vero e proprio, visto che anche in passato le giacchette nere erano ben visibili al momento di un fallo, ma comunque un'importante novità anche ai fini del gioco. Gli arbitri infatti, potranno (raramente) interferire in un'azione se colpiti dal pallone e saranno in un certo senso "slegati" dal contesto, godendo di animazioni esclusive e sequenze inedite di cui saranno gli unici protagonisti. Ecco quindi il Collina di turno separare due calciatori "vivaci" oppure "dribblare" abilmente le proteste dopo la concessione di un calcio di rigore dubbio. Anche i direttori di gara avranno delle statistiche proprie e sembra che addirittura tra queste ci sia la "predisposizione" all'aiuto della squadra più blasonata, con una distribuzione non proprio uniforme di cartellini gialli e non solo. Prossimo passo? Naturalmente i guardalinee...



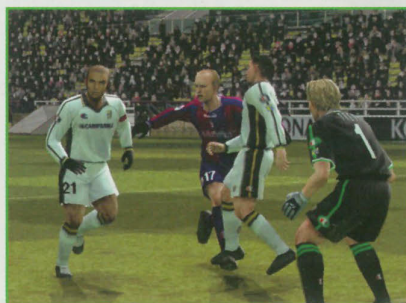
Gli arbitri selezionabili pare siano la bellezza di 81, differenti per caratteristiche e abilità. Non è esclusa la possibilità di vedere qualche fischietto famoso, alla pari di qualcuno dei campioni più celebri del mondo del calcio.

"INEGUAGLIABILE CAPOLAVORO, IDOLATRATO PER UN MOTIVO BEN PRECISO: NON ESISTE NULLA DI MEGLIO IN COMMERCIO"

CI VUOLE UNA FISICA BESTIALE: I movimenti della palla sono stati ulteriormente migliorati e tutto è ancora più credibile. Gli effetti saranno ben più visibili sul campo bagnato ovviamente...



PUNTI DI VISTA: Oltre alle classiche visuali sembra che in PES 4 sarà disponibile una nuova inquadratura dall'alto e addirittura un'inedita opzione in prima persona sbloccabile ad altissimo prezzo nel PES Shop.



USCITA TEMPESTIVA: L'IA dei portieri è ulteriormente migliorata e anche per gli estremi difensori di PES 4 sono state aggiunte animazioni inedite per interventi ancora più spettacolari.



LOOK AT THE LOOK: I modelli dei calciatori, come sempre, sono buoni ma non sensazionali. Tutti i campioni più famosi, tuttavia, sono riprodotti in maniera decisamente fedele.



PUNIZIONI DI SECONDA: Una delle grandi novità di PES 4 è l'introduzione dei calci piazzati indiretti.



un'opzione di rete esclusiva per Xbox. Ipotesi al momento non ancora smentita ma neppure confermata in alcun modo. Parlando del gioco in sé invece, non si può non elogiare il gigantesco lavoro svolto da KCET soprattutto per quel che riguarda gli aspetti non strettamente in game (leggasi licenze). La storica lotta con Fifa si rinnova passando per una nuova piattaforma e alla Konami sembrano finalmente aver capito

COMINCIA IL CAMPIONATO

ECCO A VOI LA MASTER LEAGUE

Il cuore dei vecchi Pro Evolution Soccer è sicuramente da sempre la Master League, competizione che vi consentirà di costruire la vostra squadra personalizzata, partendo da una delle tantissime serie minori fino alla conquista di tutti i trofei più importanti del mondo. Ovviamente dovrete curare il mercato del vostro club, acquistando o cedendo i pezzi pregiati e valutando come non mai era accaduto prima, il vivaio. I giocatori invecchieranno e si ritireranno, dovendo essere sostituiti da giovani rampanti che voi dovrete scovare. Tuttavia gli Zidane o i Ronaldo sul viale del tramonto, pare siano nuovamente disponibili una volta andati "in pensione", con nuove statistiche (un numero impressionante) e una carriera da "ricostruire". Curiosità per quel che riguarda l'opzione "My Best Eleven", della quale ancora non è stato rivelato nulla (sembra probabile la possibilità di "congelare" i migliori talenti prevenendo variazioni nelle abilità e nella forma fisica). Modificato anche il sistema di crescita degli atleti e la gestione degli stipendi (non più settimanali ma annuali).



"L'IMPORTANZA DEL MARCHIO È SENZA DUBBIO INDISCUSSA E IL COLPO INFERTO ALLA SONY, DOPO AVER GIÀ STRAPPATO UN BRAND COME GRAND THEFT AUTO SOLO POCO TEMPO FA, È DI QUELLI CHE SI FANNO SENTIRE"



SARACINESCA: Non sappiamo se a commentare azioni di gioco come questa ci sarà un cronista "anonimo" o il famosissimo John Cabira, personaggio che ha conquistato il cuore di tutti gli appassionati di Winning Eleven, versione nipponica di Pro Evolution Soccer.

che, nonostante la giocabilità stellare, anche i dettagli iniziano ad avere il loro maledetto peso per il giocatore, nonostante la possibilità di modificare praticamente a proprio piacimento ogni elemento del gioco (maglie, bandiere, scarpini, fattezze fisiche di tutti i protagonisti...). Ecco quindi una pioggia di licenze con tutti i club più prestigiosi, i calciatori più importanti e gli sponsor più in vista di tutti i campionati (o quasi) del mondo. Tornando al sistema di gioco, c'è ben poco da aggiungere rispetto a ciò che è stato sempre detto di questo ineguagliabile capolavoro, idolatrato per un motivo ben preciso: non esiste nulla di meglio in commercio. Semplicemente perfetto sotto tutti i punti di vista, nonostante alcuni microscopici difetti corretti puntualmente passo dopo passo, il PES che vedremo promette di essere il migliore di



sempre e l'esordio sulla console Microsoft sembra essere solo il primo gradino di una lunga scala di successi cui andare incontro. Se il multiplayer resta il cuore di qualsiasi titolo sportivo, va sottolineata anche il gran numero di modalità disponibili con una Master League rinnovata e tantissimi extra da sbloccare spendendo crediti nell'apposito "negoziato virtuale". Animazioni maestose e una probabilissima rivisitazione grafica (la differenza hardware dovrebbe farsi sentire in maniera prepotente), completano il quadro anche se tutte le conferme del caso arriveranno puntuali solo alla fine di agosto, data stabilita per la prima vera presentazione agli addetti ai lavori e al pubblico, in un evento che si preannuncia storico.

Ve ne accorgete controllando i dati di vendita Xbox a qualche mese dal lancio, parola di XBM...



TIFO DA STADIO: Anche al pubblico è stata riservata una cura maniacale e in PES 4 potrete apprezzare addirittura striscioni differenti per ogni tifoseria, persino editabili a piacere con i propri slogan.



PAESE CHE VAI...

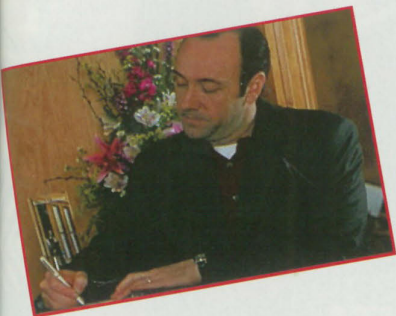
...LICENZA CHE TROVI

La presenza di un editor in Pro Evolution Soccer, è sempre stata indispensabile vista l'assenza di licenze sfruttabili (non totale ma quasi) e l'insediamento forzato di nomi di fantasia per giocatori e squadre. Interminabili sessioni tra ritagli di giornale e album delle figure per sistemare tutto ma per fortuna la tendenza sembra essere stata invertita. Al momento infatti, sono state confermate già un grandissimo numero di società "originali" incluse nel nuovo PES, alle quali andranno sommate tutte le altre per un totale di oltre 130 club più le nazionali (un'altra sessantina, comprese le new entry come Lettonia, Islanda...). Ecco qui per voi una lista dei team confermati al momento:

TUTTE LE SQUADRE DI PES 4

INGHILTERRA	Villareal
Aston Villa	Siviglia
Blackburn	Mallorca
Chelsea	At. Bilbao
Everton	Celta
Leeds	Real Sociedad
Liverpool	Deportivo
Manchester Utd	Barcelona
Manchester City	Valencia
Newcastle	Real Madrid
Tottenham	At. Madrid
Middlesbrough	
Southampton	SVIZZERA
Arsenal	Basilea
Fulham	
Charlton	RUSSIA
Bolton	Lokomotiv Mosca
TURCHIA	UCRAINA
Galatasaray	Dinamo Kiev
GERMANIA	OLANDA
Bayern Monaco	Ajax
Borussia	PSV Eindhoven
Dortmund	Feyenoord
Werder Brema	
Bayer Leverkusen	GRECIA
Hertha Berlino	Olympiakos
Amburgo	Panathinaikos
Kaiserslautern	
Stoccarda	ITALIA
Bochum	Siena
Hannover	Brescia
	Sampdoria
FRANCIA	Udinese
Auxerre	Perugia
Lione	Chievo
O. Marsiglia	Parma
Bordeaux	Bologna
Nizza	Lazio
PSG	Roma
Lens	Juventus
Sochaux	Milan
Monaco	Inter
PORTOGALLO	SCOZIA
Porto	Celtic
Sporting Lisbona	Rangers
Benfica	
	NUOVE NAZIONALI
BRASILE	Lettonia
Santos	Islanda
Cruzeiro	Bielorussia
	Georgia
ARGENTINA	Mali
Boca Juniors	Canada
River Plate	Oman
	Israele
SPAGNA	Uzbekistan
Real Saragozza	Venezuela
Albacete	

IL GRANDE CINEMA D'AUTORE



**LA GRANDE
OCCASIONE
È ARRIVATA...
IL PROBLEMA
È SAPERE
CHE FACCIA
HA.**

**KEVIN SPACEY,
DANNY DEVITO
PETER FACINELLI
E IL COLPO DEL
SECOLO**

**IN TUTTE
LE EDICOLE
DAL 10 AGOSTO
A € 8,90**

THE **Big** Kahuna



VIETCONG: PURPLE HAZE

LA GUERRA IN VIETNAM NON È ANCORA FINITA

VIETCONG:
PURPLE HAZE
WWW.TAKE2.IT

USCITE		TBA
		TBA
		ESTATE 2004

PRODOTTO .. TAKE2 INTERACTIVE
SVILUPPO PTERODON
GIOCATORI 1-4
GENERE TACTICAL SHOOTER
LIVE SI

PAGELLA SVILUPPATORE
PTERODON

VIETCONG	PC			
2	4	6	8	10
VIETCONG: FIST ALPHA	PC			
2	4	6	8	10
VIETCONG: PURPLE HAZE	PC			
2	4	6	8	10



Abbiamo avuto occasione di scambiare quattro chiacchiere con i programmatori della versione Xbox di Vietcong: Purple Haze, uno sparattutto tattico che ha riscosso un buon successo fra gli utenti PC e che si appresta ad approdare sulla console Microsoft. Volete sapere le nostre impressioni? Continuate a leggere...

Non è certo facile creare un gioco di guerra che riesca ad attirare l'attenzione degli utenti Xbox, già bombardati da una valanga di titoli fotocopia e, in ogni caso, saldamente legati a grandi classici come Ghost Recon e Rainbow Six. Fortunatamente, tuttavia, ci sono dei prodotti che riescono a concentrare una quantità tale di

idee interessanti da promettere di farsi largo fino al cuore dei possessori della console Microsoft, in particolare modo fino a quello dei più accaniti giocatori online. Vietcong: Purple Haze potrebbe essere uno di questi, visto che ha tutte le carte in regola per garantire un'esperienza unica e per soddisfare anche i palati più



COME MI SENTO SQUADRATO: I modelli poligonali dei soldati sono davvero poco dettagliati. Fortunatamente il gameplay sembra decisamente più curato.



CAMPA CAVALLO CHE L'ERBA CRESCE: Nella versione Xbox, il fogliame delle ambientazioni sarà completamente dinamico e reagirà alle sollecitazioni dei personaggi.

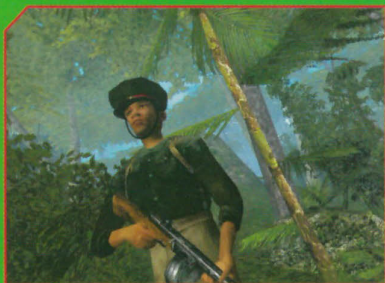


"I PROGRAMMATORI HANNO RICREATO PERFETTAMENTE I SUONI TIPICI DELLA GIUNGLA, CON UN COSTANTE SOTTOFONDO DI VERSI DI ANIMALI, RONZIO DI INSETTI E FRUSCII TRA LA VEGETAZIONE"

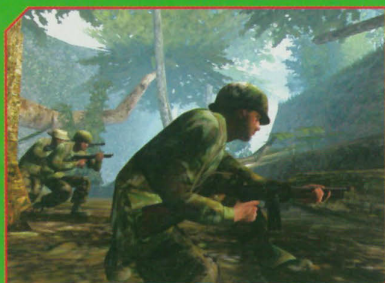
LE MERAVIGLIE DI INTERNET

UN ONLINE INNOVATIVO

Oltre alle 19 missioni offline, Vietcong: Purple Haze ha 9 mappe da giocare in Live, scegliendo fra le numerose modalità inserite. I classici del genere ci saranno tutti, arricchiti dalla possibilità di affrontare una serie di missioni insieme ad altri giocatori umani. A differenza di quanto accade negli altri titoli di guerra Live, tuttavia, in Vietcong l'auricolare funzionerà come la voce vera e propria, e non come un sistema di comunicazione a distanza. Parlando con un tono di voce normale potremo comunicare solo con i compagni relativamente vicini, con il rischio di essere sentiti (e quindi individuati) da eventuali nemici nascosti nei paraggi. Niente male!



Nel gioco online potremo decidere di schierarci dalla parte dei vietcong. La cosa interessante è che tutte le loro frasi saranno doppiate nel linguaggio vietnamita!



Giocando online il medico e l'ingegnere delle due squadre dovranno fare molta attenzione, visto che saranno i primi obiettivi da abbattere per tagliare i rifornimenti agli avversari.



DETTAGLI: Per riprodurre fedelmente i modelli delle armi, i programmatori si sono procurati delle copie perfette di ogni arma inserita nel gioco.

esigenti. Durante una visita agli studi londinesi di Take 2 abbiamo potuto testare direttamente alcuni livelli, offline e online, della versione Xbox di questo titolo, rimanendo favorevolmente impressionati dal lavoro svolto finora dai programmatori. Sebbene tecnicamente non fosse certo il massimo, la demo da noi provata era sostenuta da un gameplay solido e convincente, in particolar modo nel multiplayer. Vietcong: Purple Haze non è altro che il collage delle più belle missioni del gioco originale su PC e delle sue espansioni, pensato appositamente per i più smalzati possessori di console e per un'esperienza sempre ai massimi livelli. I programmatori hanno selezionato accuratamente i livelli da inserire, eliminando le missioni stealth e quelle ambientate nei tortuosi cunicoli dei vietcong, in modo da garantire un'esperienza costantemente in equilibrio fra le emozionanti sparatorie e le prudenti fasi esplorative. L'atmosfera del gioco è stata resa decisamente bene dai programmatori, grazie al sapiente uso di filmati storici (quello di presentazione mostra i più importanti avvenimenti accaduti tra il '67 e il '68, anni in cui si sviluppano le vicende del gioco) e a una colonna sonora da urlo, contenente brani di artisti del calibro di Iggy Pop, The Stooges e Deep Purple. Ma i riff di chitarra non saranno gli unici elementi degni di nota del comparto sonoro visto che, una volta sul campo, non ci sarà nessuna musica ad accompagnare l'esplorazione. All'interno dei livelli i programmatori hanno ricreato perfettamente i suoni tipici della giungla, con un costante sottofondo di versi di animali, ronzio di insetti e fruscii tra la vegetazione, che contribuiscono a rendere l'intera esperienza ancora più avvolgente. Nell'inferno del Vietnam faremo la conoscenza di cinque soldati americani, ognuno caratterizzato dalle proprie abilità e da un campo di competenza. Un medico, un ingegnere, un esploratore, un addetto alle comunicazioni e l'immane mitragliere. Questi saranno gli elementi della squadra che dovremo guidare fino alla fine del gioco, con l'imperativo di non far morire nessuno di loro e di sfruttarne nel migliore dei modi le conoscenze. Come nella maggior parte dei titoli del genere sarà possibile impartire ai propri compagni una serie di ordini con cui decidere se adottare un comportamento aggressivo o meno, in modo da organizzare sempre la strategia più adatta alla situazione. L'Intelligenza Artificiale mostrava ancora qualche incertezza, ma siamo certi che i programmatori



CON COSA TI SPARO, OGGI?: Nel gioco saranno presenti 30 modelli di armi, in set differenti a seconda della fazione di appartenenza.



SILENZIOSO MA LETALE: Nel bel mezzo della giungla un coltello o una pistola col silenziatore possono essere perfetti per eliminare i nemici con calma e precisione.

sapranno correggere il tiro per offrirvi un gioco completo e godibile. Dal punto di vista tecnico traspare chiaramente l'utilizzo del Renderware, visto che l'impatto generale non è certo in linea con i più blasonati titoli del genere già realizzati su Xbox. I modelli poligonali dei soldati appaiono scarni, così come alcune delle texture, ma i programmatori ci hanno assicurato di essere al lavoro per inserire una gran quantità di miglioramenti (in particolar modo per la gestione delle ombre e dell'illuminazione in real time). Ben presto potremo accertarci di persona se l'ultima fase di lavorazione porterà i risultati sperati, visto che l'uscita di Vietcong: Purple Haze è prevista per l'estate. Ancora qualche mese e potremo gridare ancora una volta "Gooooood Morning Vietnaaaaaam!!!".

LA FIDUCIA È TUTTO

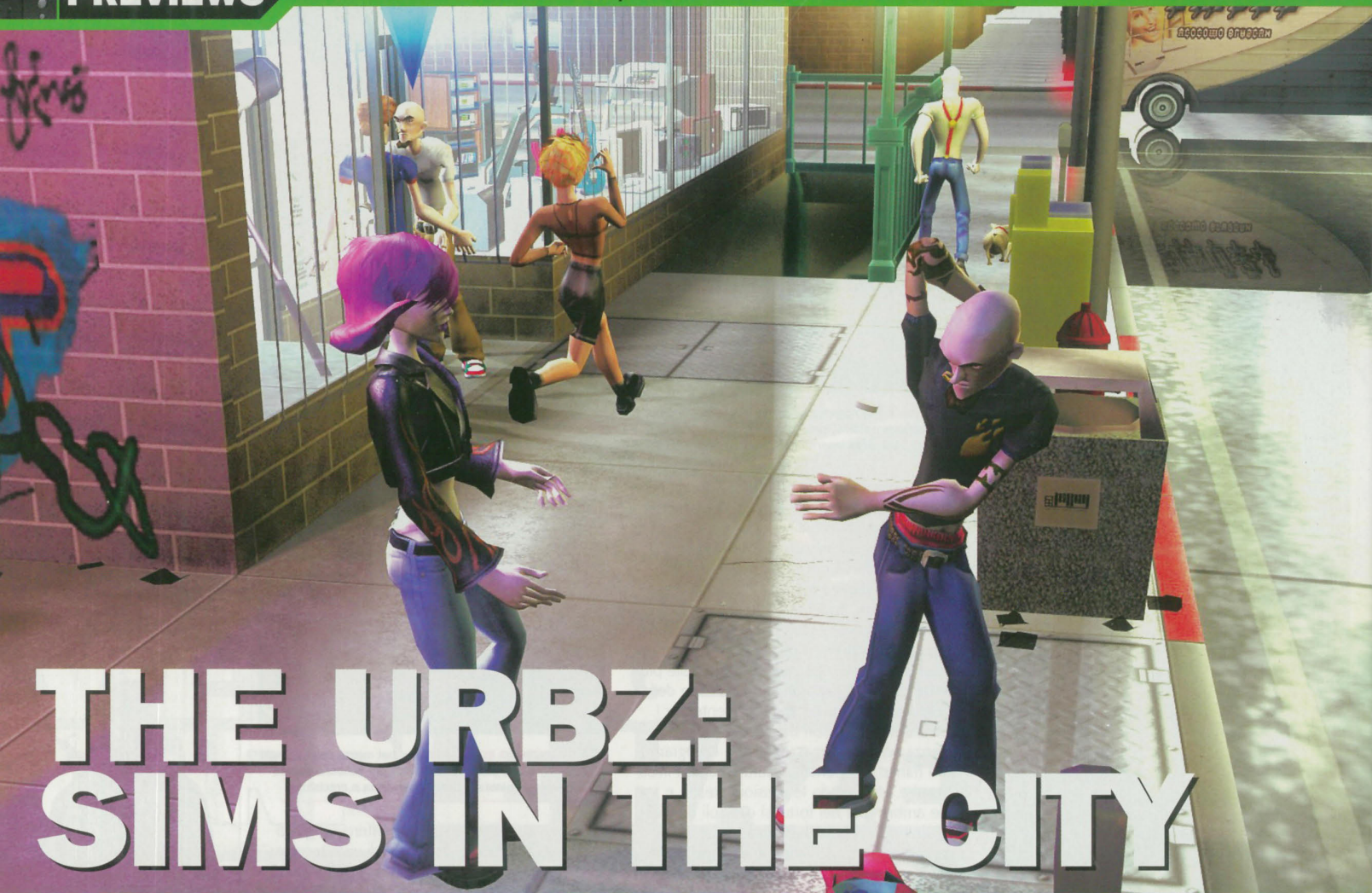
L'IMPORTANZA DEL GIOCO DI SQUADRA

I membri della squadra che controlleremo in Vietcong vantano una serie di caratteristiche uniche che renderanno assolutamente necessario il gioco in team. Mentre il medico potrà occuparsi delle ferite del resto del gruppo, l'esploratore avrà il compito fondamentale di individuare eventuali imboscate o le pericolose trappole piazzate dai vietcong. L'ingegnere, dal canto suo, trasporterà le munizioni aggiuntive, mentre il responsabile della radio comunicherà direttamente con il campo per ottenere importanti informazioni. E il mitragliere? Provate a indovinare...



Il medico del gruppo sarà facilmente riconoscibile anche a distanza, visto che è l'unico a portare gli occhiali. Dovremo imparare presto a individuarlo rapidamente!





THE URBZ: SIMS IN THE CITY

↙ I SIMS DELLA MAXIS ALLA CONQUISTA DELLA CITTÀ!

THE URBZ:
SIMS IN THE CITY
[HTTP://URBZSIMS.EA.COM](http://urbzsims.ea.com)

USCITE		11/09/2004
		TBA
		11/09/2004

PRODOTTO.....EA GAMES
SVILUPPO.....MAXIS
GIOCATORI.....1-4
GENERE.....SIMULAZIONE
LIVE.....NO

PAGELLA SVILUPPATORE
MAXIS

SIMCITY 4.....PC	2	4	6	8	10
THE SIMS FUORI TUTTI.....XBOX	2	4	6	8	10
THE SIMS ONLINE.....PC	2	4	6	8	10



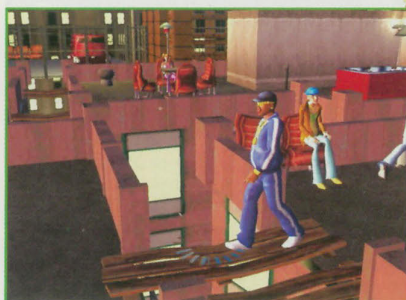
Dopo aver costretto quei posapiano dei Sims a uscire finalmente di casa, nel recente **The Sims: Fuori Tutti**, la Maxis scatena una nuova rivoluzione copernicana nella tranquilla terra popolata dai nostri amati alter ego digitali...

Stavolta i nostri beniamini si accingono a fare il grande passo, abbandonando il tranquillo quartiere dormitorio dove hanno vissuto finora per trasferirsi in una grande metropoli, con le sue innumerevoli occasioni. Il team di sviluppo ne approfitta per sfoggiare un motore grafico tutto nuovo e una serie di novità capaci di lasciare

sbalorditi perfino i fan più sfegatati della serie. Si comincia con la creazione del personaggio, che stavolta potrà essere personalizzata fino all'inverosimile, agendo in ogni singolo dettaglio della fisionomia, fino a poter determinare la forma del bacino o la circonferenza della vita. Il look dei pixellosi protagonisti che popolano il nuovo titolo Maxis, volutamente più fumettoso e caricaturale dei precedenti, costituisce una caratteristica essenziale del gioco. Il vostro obiettivo non è più solo quello di accumulare denaro, allo scopo di collezionare case sempre più accoglienti e



↙ **SPALLE AD ATTACCAPANNI?:** Potrete scegliere i minimi particolari dell'aspetto del vostro Sim. Oltre che acquistare vestiti sempre diversi, potrete tutavari!



↙ **TIPO DA SPIAGGIA:** In questo quartiere la gente fa salotto sui tetti. Contenti loro...



↙ **VITA DA CANI:** Che ti guardi? Non si può nemmeno fare un bisogno in pace, in questa città!

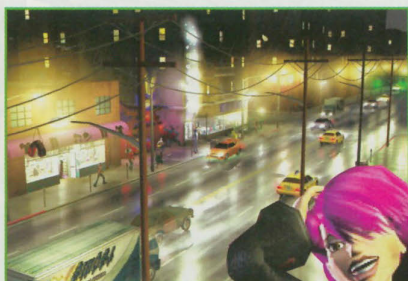
"UN TAGLIO DEDICATO AL PUBBLICO DELLE CONSOLE DONA A THE URBZ UN FEELING DIVERSO DA TUTTI GLI ALTRI GIOCHI SUI SIMS"



HIP-HOP: La breakdance fa parte del linguaggio delle tribù urbane.



ULTIME TENDENZE: Ma cara! Toppino fluo, Moon Boot e occhiali da saldatore sono davvero l'ultimo grido!



SPLENDORE NOTTURNO: Il nuovo motore grafico c'è e si vede. Guardate gli aloni dei fari!

gadgets costosissimi quanto super-flui, ma di "conquistare" la città con il suo stile di vita e di comportamento, diventando un vero e proprio modello di riferimento per gli altri abitanti. Abitanti che finiranno per imitarlo nell'aspetto e nel vestiario, nel suo modo di comportarsi e perfino nello stile di vita in caso di "successo". Le avventure del nostro Sim si svolgeranno in una città divisa in



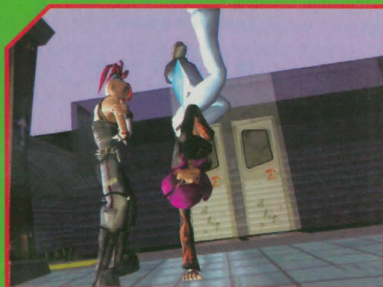
LAVORARE PER VIVERE... ALLA GRANDE!

NOVE CARRIERE CARATTERIZZANO IL TITOLO DEDICATO AI SIMS "DI CITTÀ"

Chi non lavora, non mangia. E' vero nella vita vera come nei giochi sui Sims. Anche in The Urbz dovrete trovare un'occupazione per procurarvi il denaro necessario alle vostre spese pazze. La differenza è che, stavolta, vi toccherà lavorare davvero, invece di limitarvi a salire su un'auto la mattina, pronta a riaccomagnarvi la sera a casa. Un esempio? Con la carriera del cuoco di sushi, nel quartiere asiatico, vi cimenterete con mini giochi di velocità e coordinazione che vi vedranno alle prese con la preparazione di una vera cena giapponese. Più veloci e complesse saranno le combo che eseguirete, più svelta sarà la vostra carriera verso l'empireo del sushi-bar! Occhio a non affettarvi una falange, però. I clienti non gradirebbero un cibo contaminato, facendovi perdere prezioso punteggio!



Ehi! Non potevi dirmi semplicemente che non mi ami più?



Dimenticatevi la legnosità di movimento dei vecchi Sims!



SPECIAL FX: Un punk Jedi? In questa città è davvero tutto possibile...

permanga la possibilità di corredarla con ogni genere di suppellettile. La vera vita è fuori dalle quattro mura domestiche, d'altronde! Le diverse locazioni del gioco saranno sbloccate un po' alla volta man mano che porterete a termine i compiti che vi saranno assegnati, il più delle volte mediante una chiamata sul vostro cellulare-palmare, strumento a dir poco indispensabile a tenere i contatti, proprio come nella vita vera! Le novità in pettola sembrano davvero parecchie e la Maxis si appresta a scrivere un altro capitolo glorioso della storia del suo franchise più fortunato, proprio quando detrattori ed emulatori iniziavano a parlare di declino inesorabile. Per scoprire anche noi se The Urbz sarà davvero in grado, come promette, di rivoluzionare il mondo dei Sims, dovremo attendere pazientemente il prossimo settembre.

FUORI IN 60 SECONDI!

LA VITA INTENSA DI CITTÀ NON DARÀ TREGUA AI NOSTRI SIMS... NEMMENO AL BAGNO!

Il gameplay di The Urbz sarà caratterizzato da una dinamica più veloce di quella che accompagnava i precedenti capitoli della vita dei Sims, per rispecchiare il ritmo frenetico di una città che non dorme mai. Per questo, alla Maxis hanno ritenuto di dimezzare il tempo che i nostri alter ego digitali dedicano alle loro "funzioni fisiologiche", come farsi la doccia o andare al gabinetto. Attenti allo stress!



Questo qui è la terza volta in due ore che ci prova con me...



Sono finiti i bei tempi in cui vi prendevate un'ora per fare il bagno!

TRICKS FOR FREAKS

Altro mese, altri trucchi! Oltre alla succosa prima parte della strategia di Ninja Gaiden (un gioco veramente impegnativo, che rappresenterà una sfida succulenta davvero per tutti), ecco le solite pagine di codici da utilizzare per rendere meno ostici i vostri giochi preferiti, ovviamente sempre al passo con le ultime uscite! Per l'occasione però abbiamo inserito, a grande richiesta, anche qualche aiutino per vecchie perle di qualche tempo fa.

GRAND THEFT AUTO VICE CITY



CODICI

● B, ● R, ● ●, ● +, ● R, ● L, ● ●, ●

Piloti aggressivi

● R, ● ●, ● L, ● A, ● +, ● +, ● +, ● +, ● +, ● +, ● +, ● +

Armatura

+ ● L, ● B, ● ●, ● +, ● A, ● R, ● L, ● L, ● A

Ragazze in bikini con fucili

● B, ● ●, ● +, ● R, ● +, ● A, ● R, ● L, ● +, ● B

Macchine nere

● ●, ● ●, ● R, ● L, ● ●, ● ●, ● X, ● Y, ● B, ● Y, ● ●, ● L

Macchine esplosive

+ ● ●, ● B, ● R, ● ●, ● X, ● R, ● ● - Le macchine

possono essere guidate sull'acqua

+ ● +, ● +, ● +, ● L, ● ●, ● +, ● +, ● +, ● +

Cambiate i vestiti

● R, ● A, ● Y, ● +, ● ●, ● X, ● +, ● +, ● X

Varia la dimensione delle ruote

+ ● ●, ● B, ● R, ● ●, ● +, ● L, ● R

Codice Dodo (premete lo stick analogico per volare)

● R, ● ●, ● L, ● B, ● ●, ● +, ● +, ● +, ● +, ● +, ● +

Energia

+ ● R, ● +, ● ●, ● ●, ● +, ● R, ● L, ● R, ● R

Velocità massima

● B, ● A, ● L, ● L, ● ●, ● A, ● A, ● B, ● Y

Certe donne vi seguono

● R, ● R, ● B, ● ●, ● +, ● +, ● +, ● +, ● +, ● +

Livello di ricercato basso

+ ● +, ● +, ● +, ● A, ● ●, ● R, ● ●, ● ●

I pedoni vi odiano

● ●, ● R, ● A, ● Y, ● A, ● Y, ● +, ● +

I pedoni hanno le armi

+ ● +, ● +, ● +, ● A, ● ●, ● R, ● ●, ● L

Rivolta dei pedoni

● Y, ● R, ● R, ● +, ● R, ● L, ● ●, ● L

Perfetto controllo

● B, ● ●, ● +, ● R, ● +, ● +, ● R, ● L, ● A, ● ●

Giocate come Candy Suvox

● R, ● B, ● ●, ● L, ● +, ● R, ● L, ● A, ● ●

Giocate come Hilary King

+ ● L, ● +, ● ●, ● L, ● +, ● R, ● L, ● A, ● R

Giocate come Ken Rosenberg

● B, ● ●, ● +, ● A, ● R, ● L, ● A, ● L

Giocate come Lance Vance

+ ● L, ● +, ● ●, ● +, ● A, ● R, ● L, ● A, ● A

Giocate come Love Fist Guy #1

● R, ● ●, ● L, ● +, ● ●, ● +, ● A, ● X, ● L

Giocate come Love Fist Guy #2

● ●, ● L, ● +, ● L, ● +, ● R, ● +, ● +, ● B, ● Y

Giocate come Mercedes

+ ● R, ● +, ● ●, ● L, ● +, ● R, ● L, ● +, ● B

Giocate come Phil Cassidy

● L, ● ●, ● R, ● ●, ● +, ● L, ● ●, ● ●

Giocate come Ricardo Diaz

● B, ● L, ● B, ● ●, ● +, ● A, ● R, ● L, ● A, ● A

Giocate come Sonny Forelli

● ●, ● L, ● B, ● +, ● +, ● +, ● +, ● +, ● +

Riparate la vettura

● Y, ● +, ● +, ● X, ● ●, ● R

Rallentamento del tempo

● B, ● B, ● L, ● X, ● L, ● X, ● X, ● X, ● L, ● Y, ● B

Y - Accelerazione del tempo

+ ● ●, ● +, ● R, ● +, ● +, ● R, ● L, ● ●, ● L

Suicidio

● ●, ● +, ● R, ● +, ● +, ● R, ● L, ● ●, ● L

Suicidio

● R, ● ●, ● L, ● ●, ● +, ● +, ● +, ● +, ● +, ● +

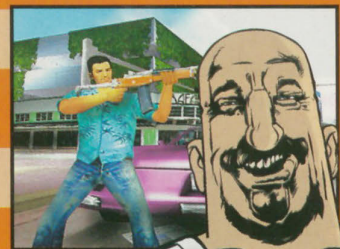
Armi #1

● R, ● ●, ● L, ● ●, ● +, ● +, ● +, ● +, ● +, ● +

Armi #2

● R, ● ●, ● L, ● ●, ● +, ● +, ● +, ● +, ● +, ● +

Armi #3



DRIV3R



Codici

Per attivare i codici inserite le seguenti combinazioni nella schermata del menu principale:

● L, ● L, ● X, ● Y, ● Y, ● R, ● R - Tutte le armi

● X, ● Y, ● L, ● R, ● L, ● R, ● R - Invincibilità

● R, ● R, ● L, ● L, ● X, ● Y, ● Y - Munizioni illimitate e codici sbloccati

● X, ● X, ● Y, ● Y, ● R, ● R, ● L - Sbloccate tutte le missioni

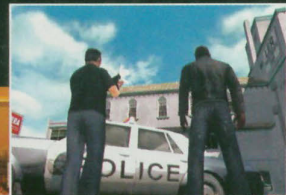
● X, ● X, ● Y, ● Y, ● L, ● R, ● L - Sbloccate tutti i veicoli

● X, ● Y, ● R, ● R, ● L, ● L, ● Y - Immunità (i poliziotti non possono vedervi)

SBLOCCARE ISTANBUL
Vincete la modalità segreta Undercover.



XBOX 360





BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE 2



Livello 10, 45 punti di skill & 500,000 oro

Mentre state giocando, premete e mantenete premuto **L + R + Y + A + B + X**. Quindi premete il tasto **○**.

Invincibilità e salto del livello

Mentre state giocando, premete e mantenete premuto **L + R + Y + A + B + X**. Quindi premete il tasto **○**. Dopo il salto del livello, premete **B** per ritornare al gioco.

BEYOND GOOD & EVIL

Sbloccare M-Disk Animale

Prendete un'immagine di ogni animale.

Sbloccare il mini-gioco marble

Collezionate 88 perle per sbloccare il mini-gioco marble sul Mdisk.



PHANTASY STAR ONLINE EPISODE 1 & 2

MANIPOLARE LA SCHERMATA DI CARICAMENTO

Muovendo lo stick analogico in qualsiasi direzione, la piccola stella si muoverà nella schermata di caricamento del gioco.

sbloccare il very hard mode
completare il very hard mode per sbloccare l'ultimate mode

Per sbloccare nuove difficoltà (online)

Portatevi a livello 20 per sbloccare l'hard mode
portatevi a livello 40 per sbloccare il very hard mode

SBLOCCARE LA DRESSING ROOM

Per sbloccare la Dressing Room dovete avere 10.000 meseta sul il vostro personaggio (quindi non in banca) quando state iniziando.

SBLOCCARE NUOVE DIFFICOLTÀ (OFFLINE)

Possono essere sbloccate sia nel primo che nel secondo episodio:

completare il normale mode per sbloccare l'hard mode
completare l'hard mode per



SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Nel menu principale premete
↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑

Tutti gli oggetti e munizioni infinite

Nel menu principale premete **○, ○, ○, ○, ○, ○**

Selezione del livello



Battete il gioco con la difficoltà difficile (hard), quindi nella schermata di selezione del gioco mantenete premuto **○ + ○** e **○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○**.
Sbloccare due nuove attrezzature per Sam.



Il parte

NINJA GAIDEN

IN CITTÀ VIGE ORA LA LEGGE MARZIALE:
RIUSCIRÀ RYU A CONTINUARE LA PROPRIA MISSIONE
CON L'ESERCITO DI PATTUGLIA PER LE STRADE?

CAPITOLO 8

TAIRON SOTTO ALLARME

Usate il Punto di Salvataggio e ritornate al Monastero. Frugate sul lato occidentale del salone, nei pressi dell'area dove avete lottato con il boss, e troverete il Martello da Guerra. Portatevi poi all'interno della tomba nella necropoli sotterranea. Guadagnate la stanza

del Rituale abbattete uno zombi dopo l'altro (01), finché non vedrete una cassa con all'interno le Vite dei Mille Dei. Ricordate di decapitare gli zombi e di sistemare per primi gli arcieri, ma preparatevi comunque a un lungo scontro! Preso l'oggetto, percorrete la strada a ritr-

so fino al monastero e uscite attraverso il cancello principale. I soldati di guardia si comportano come le guardie dei livelli precedenti (02). Tenete però conto che sono più potenti, hanno armi migliori e che possono lanciare granate. Evitate

anche di affidarvi troppo alle parate sulla corta distanza. La tattica migliore è quella di restare a media distanza finché non smettono di sparare, quindi saltare verso di loro e premere Y dopo aver selezionato la spada del drago. Morti i soldati, dirigetevi al ponte levatoio verso



1 Questa lotta potrebbe tenervi occupati per un po' di tempo.



2 Uccidete le guardie con l'attacco della rondine volante.



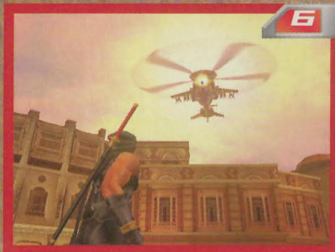
3 Meglio filarsela: vi procura molti danni.



4 Più avanti avrete bisogno di tornare qui.



5 I soldati sono un obiettivo di dimensioni assai ridotte.



6 Non preoccupatevi di attaccare ma di difendervi!

nordest. Uccidete un altro gruppo di soldati e abbassate il ponte con la leva. Sul lato opposto ci sono nemici ostici e anche un paio di carri armati (03). Non potete distruggerli e dovete parare e schivare. Alcuni soldati dispongono del lanciamissili, quindi rotolate di lato oppure saltate sopra qualsiasi cosa vi sparino. Probabilmente è meglio darsela a gambe usando la porta di fronte al ponte levatoio. Uccidete altri soldati, incluso quello con il lanciamissili, e usate il Martello da Guerra per rompere il muro al termine del percorso. Prendete l'Elisir del Grande Spirito, quindi aprite la porta. Andate ora verso nord-est sino a raggiungere un piccolo cancello con sopra un teschio. Prendete l'Elisir di Vita Spirituale e lo Scarabeo Dorato e quindi apritelo. Usate il Negozio, quindi saltate sul muro salendo di due livelli, servendovi delle piattaforme sul retro dell'area (04). Entrate e avanzate sino a trovare l'Arco. Ritornate ora alla balconata e correte sul muro verso la piattaforma a sinistra, dove c'è un secondo Scarabeo. Fatto questo ritornerete al lato occidentale del livello, affrontando ancora più di uno scontro. Varcate la porta al di là della Torre dell'Orologio e del Negozio, quindi all'incrocio andate a destra. Rompete il muro danneggiato con il Martello da Guerra e prendete l'Elisir di Vita Spirituale. Ora correte sul muro sino alle piattaforme: troverete una Vita degli Dei. Ritornate poi indietro nel livello, sino al cancello dell'Esercito. Ora i soldati maneggiano le torrette mitra, quindi, non appena smettono di sparare, abbatteteli di precisione a colpi di arco (o di shuriken esplosive) (05). Se vi occorrono Freccie, potete trovarne qualcuna sul corpo vicino al cancello. Caduti i soldati, verrete attaccati da un elicottero (06). Parate il fuoco della sua mitragliatrice e saltate e rotolate per evitare i suoi missili. Se siete fortunati, non userà quest'attacco una seconda volta. Dopo che l'elicottero se ne sarà andato, prendete di mira l'uomo che spara missili dall'edificio di fronte al cancello. Quando anche lui è fuori gioco, ritornate dove avevate trovato l'arco e separate all'interruttore della torre per aprire il cancello. Ora non dovete fare altro che varcare il passaggio per completare il capitolo.

Legenda

- ELISIR DI VITA SPIRITUALE
- FRECCIE
- PUNTO DI SALVATAGGIO
- VITA DEGLI DEI
- ELISIR DEL GRANDE SPIRITO
- ARCO
- SCARABEO DORATO



CAPITOLO 9

LA BASE MILITARE DI RIFORMNIMENTO

L'ESERCITO VUOLE IL SANGUE DI RYU: POTREBBE ANDARE PEGGIO?



7 Zoomate con il pulsante R.



8 Usate qui gli Shuriken Mulinello.

Usate il Punto di Salvataggio, quindi correte nel tunnel e uccidete i soldati sul lato opposto della porta. Centrate gli occupanti delle torrette in fondo all'area aperta (01), quindi avanzate per abbattere i soldati che escono dal carro armato. Prendete le Freccie Esplosive dalla cassa e usatele per distruggere la torretta del carro armato. Fatto questo, prendete la Chiave del Magazzino dal fondo della torretta e lo Scarabeo Dorato all'esterno del tunnel.

Entrate nel magazzino e in cima al carro ferroviario prendete lo Scarabeo Dorato. Correte sul lato del carro e premete Y per ricadere all'interno. Rompete le casse nel vano per trovare altri oggetti. Prendete l'Essenza dalla cassa in cima alle scale del versante est, quindi proseguite per il percorso e verrete attaccati da alcuni minielicotteri (02). Distruggeteli a colpi di Shuriken Mulinello e alla fine smetteranno di arrivare. Evitate i loro laser che sono incontra-



3 **Spostate l'inquadratura con R per facilitare i salti.**



4 **Occhi aperti: appariranno per qualche momento.**

stabili e possono farvi cadere.

Salite di un livello e azionate l'interruttore sul muro est per avere la corrente. Al termine della torre azionate un altro interruttore per far muovere una piattaforma, quindi calatevi a terra e attivate un altro ancora sulla piattaforma al capo sud del treno occidentale.

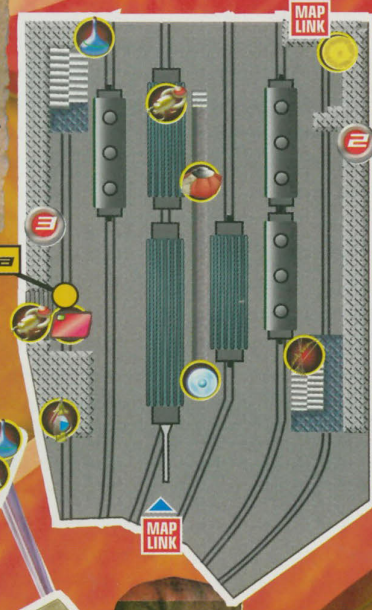
Ritornate sulla torre orientale e prendete i Nuclei APFSDS prima di usare le piattaforme e i carri per giungere a un'altra torre sul muro occidentale (03). Prendete dalla cassa l'Elisir del Grande Spirito e in cima alle scale un Elisir di Vita Spirituale. Ora entrate nella piccola stanza per trovare una Mappa e una Key Card di Controllo. Lasciate la stanza e scalate il muro sino al tetto per avere un terzo Scarabeo Dorato. Usate il pannello che si trova in fondo a sud del pianoterra per lasciare il magazzino.

All'esterno verrete attaccati da numerosi soldati. Uccideteli tutti (04), quindi usate il Punto di Salvataggio e prendete il vicino Elisir di Vita Spirituale. Non appena pronti, varcate l'unica porta per fronteggiare un paio di CARRI ARMATI PESANTI. Una volta distrutti, prendete l'Elisir del Grande Spirito nei pressi dell'ascensore e poi entrate in quest'ultimo. Passato il Punto di Salvataggio sparate ai soldati dalla distanza prima di raccogliere altri Nuclei APFSDS. Procedete sulla passerella e dovrete combattere l'ELICOTTERO. Dopo averlo distrutto, attraversate il ponte e dalla cassa prendete l'Elisir di Vita Spirituale. Usate il Negozio prima di guadagnare la piccola nicchia e saltare sul muro sino al tetto. Prendete lo Scarabeo Dorato, quindi aprite la porta e uccidete i soldati che attaccano. Quando finisce il primo gruppo, state attenti a quelli che sparano dalla torre. Non cercate comunque di ucciderli tutti: puntate piuttosto ai tre obiettivi bianchi di ogni piano (05). Sono molto più facili da colpire che non i soldati, i quali muoiono quando la torre viene distrutta. Fate scorta di Freccie Esplosive prima di prendere il Grande Elisir Diabolico e aprire la porta a nord-est. Usate gli Shuriken Mulinello contro i minielicotteri e correte sul muro per superare la voragine. Proseguite per il percorso sino ad arrivare a una stanza con alcuni soldati muniti di lanciarazzi: correte verso di loro e abbatteteli (06). Aprite la cassa e proseguite ancora per trovare un'altra schiera di nemici che attende nella stanza successiva. Dopo averli sconfitti prendete la Vita degli Dei: scoprirete che la porta è chiusa. Ritornate nella stanza con i Soldati col lanciarazzi e uccideteli per avere la Chiave della Sala Comandi. Aprite con questa la porta chiusa e azionate l'interruttore all'interno per completare il livello.

Legenda

- CHIAVE MAGAZZINO
- SCARABEI DORATI
- FRECCIE ESPLOSIVE
- ELISIR DEL GRANDE SPIRITO
- VITA DEGLI DEI
- NUCLEI APFSDS
- ESSENZA
- ELISIR DELLA VIA DEL DIAVOLO
- PUNTO DI SALVATAGGIO
- ELISIR DI VITA SPIRITUALE
- KEYCARD CONTROLLO APERTURA
- CHIAVE SALA COMANDI
- GRANDE ELISIR DIABOLICO

Inizio

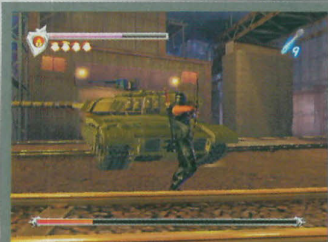


FINE

elicottero

boss MEZZI PESANTI

Anche se dovrete affrontarli uno alla volta la battaglia non sarà facile. Sparate una freccia esplosiva contro la torretta per abbattere il soldato, quindi avvicinatevi in modo che il cannone principale non possa colpivi, e passate ai nuclei APFSDS. Attenzione: se gli andate troppo vicini è la fine. Quando il soldato ritorna alla torretta evitate il fuoco della mitragliatrice e quindi abbattetelo di nuovo. Ripetete l'operazione sino a distruggere entrambi i carri. Se finite le Freccie, potete trovarne altre all'interno delle casse.



Stare alla giusta distanza è molto importante.

BOSS**ELICOTTERO**

Riccolo...e più letale di prima. Dovete abbatterlo con i Nuclei APFSDS e troverete munizioni extra in una cassa sulla piattaforma. L'elicottero attacca a colpi di mitragliatrice (che potete parare) e missili, e questi invece vanno evitati saltando e rotolando. L'attacco finale del boss consiste in una bomba molto difficile da evitare e che fa parecchio male. Buttatevi da una parte o dall'altra quando si abbassa nella vostra direzione, e pregate di fare in tempo. Quando il velivolo si trova a distanza, scagliategli contro delle frecce, ma usate la visuale in prima persona, perché con quella normale mancherete il bersaglio.

■ Dovrete essere veloci e precisi nell'usare le frecce.

**CAPITOLO 10****L'ACQUEDOTTO****L'ESERCITO VIGOORIANO SARÀ ANCHE STATO DECIMATO, MA ADESSO DOVE PUÒ ANDARE RYU?**

■ Qui dovrete affrontare numerosi demoni.



■ Non smettete di muovervi se volete sopravvivere.

Prendete gli oggetti e varcate il cancello: uccidete i Demoni che escono dalla botola, versioni più potenti di quelli gialli del Monastero. Usate i contrattacchi, e dopo

averli sterminati calatevi nella botola. Uccidete i pipistrelli e usate il vicino Punto di Salvataggio prima di arrivare all'incrocio (01), prendendo anche la Mappa da un cadavere. Recatevi all'uscita nord del tunnel, eliminate i Demoni e varcate una prima porta e poi una seconda a nord, dopo la quale troverete un Negozio. Buttatevi in acqua per trovare uno Scarabeo Dorato, quindi rifate la strada in senso inverso e svoltate a sinistra nel corridoio con il cadavere. Ricadete al livello successivo e abbattete i Demoni. Prendete il Diario di Taro nel passaggio a sud-ovest, quindi usate il Punto di Salvataggio nel corridoio occidentale. Dirigetevi ora alla nicchia a nord e vi ritroverete in un'altra stanza. Afferrate la Gemma del Sigillo Demone e verrete attaccati da un nugolo di insetti (02). Muovetevi e colpite, perché la parata vi servirà a poco. L'attacco migliore è quello della Rondine Volante che renderà più difficile agli insetti colpire. Prendete ora l'a-



■ Scivolote per trovare la Chiave.



■ La cassa è colma di Essenza.

scensore e salvate il gioco prima di ritornare nella stanza e affrontare un gruppo più ampio di insetti, per ricevere in premio un Talismano della Rinascita. Ora tornate indietro e aprite la porta che chiude a sud il corridoio inondato. Uccidete i Demoni e correte/saltate sul muro sino al livello successivo. Aprite le casse e prendete lo Scarabeo, poi percorrete la strada a ritroso e varcate la porta a ovest del vicino Punto di Salvataggio. Arrampicatevi sul muro a sud e afferrate la sporgenza (03). Scivolote lungo di questa sino a raggiungere la piattaforma, quindi prendete la Chiave dalla cassa. Ritornate al piano di sopra (correte sul muro per guadagnare la sporgenza cui vi eravate aggrappati) e varcate la porta a nord. Da qui prendete a sud-ovest e superate la porta da cui provenivate per affrontare l'ANGUILLA ELETTRICA. Prendete il papiro con l'Arte di Inazuma dal tunnel dell'anguilla e poi oltrepassate la porta. Arrampicatevi sul muro per avere uno Scarabeo Dorato, quindi procedete nel corridoio per raggiungere il livello superiore della Sala dell'Equilibrio. Afferrate qui gli oggetti (04), prima di dirigervi al passaggio di nord-est dove riceverete una Vita degli Dei. Ora ricadete nella sala e ritornate nel passaggio inondato. Entrate nella stanza in fondo a sud, correte/saltate sul muro sino al piano superiore e raggiungete il piedistallo rosso prima di uccidere i Demoni che compaiono (05). Ritornate nel corridoio dove avete preso la Mappa e aprite la porta a sud. Prendete la Statua, quindi fate di nuovo ritorno al passaggio inondato e infilate il percorso a sud-ovest. Sistemate la

Statua in modo tale da aprire la porta e poi uccidete i pipistrelli. Saltate nell'apertura, prendete lo Scarabeo e proseguite per affrontare altre due ANGUILLE ELETTRICHE. Prendete gli oggetti dai loro tunnel, quindi percorrete la sola via a disposizione, uccidendo i nemici lungo la strada. Giunti alle piattaforme nella caverna dei Gradini (06), prendete altri oggetti in cima, e fatevi poi strada nell'area successiva. Prima di arrivare all'altare impossessatevi del Diario dal cadavere e quindi anche della Tavoletta Blu, quindi scendete tra le piattaforme e proseguite nel corridoio occidentale sino ad arrivare a un muro diroccato. Rompetelo con il Martello da Guerra e poi saltate nell'apertura infestata dai pipistrelli. Ritornate sino al Negozio e usate il vicino piedistallo blu per togliere l'acqua. Entrate nell'apertura e scontratevi con i Demoni, quindi procedete nel tunnel e ricadete sul pavimento della Sala dell'Equilibrio. Aprite la porta ad ovest e dovrete combattere contro numerosi altri Demoni. Dopo averli uccisi, vedrete in una cassa le Vite dei Mille Dei. Prendetele e mettetevi poi sulla piastra a pressione dietro la cassa (07), quindi saltate sul muro sino al soffitto: da qui ricadete sulla piastra per aprire la porta. Prima di varcarla prendete lo Scarabeo Dorato, anche se per raggiungerlo dovrete saltare ripetutamente fra due pilastri vicini alla porta da dove siete entrati. Varcate la porta del Santuario Sotterraneo e abbattete altri pipistrelli. Correte ora sul muro ovest, quindi saltate e correte sul muro sino alla porta a nord, proseguendo fino ad atterrare su una piattaforma che sporge dal muro. In una vicina cassa troverete allora una Vita degli Dei (08). Varcate la



■ L'uso del piedistallo apre un nuovo percorso.



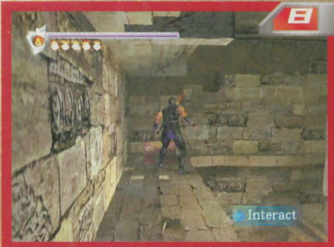
■ Il peggio è passato...per ora.



■ Saltate sul muro più in alto che potete.



■ Proprio qui davanti C'è La Spada del Coraggio.



■ Arrivare qui è un'impresa.

porta a nord ammazzando altri Demoni e raggiungete il livello successivo ed entrate nella stanza di lato per avere uno Scarabeo e delle Freccie. Eseguite tre corse sul muro

per arrivare al livello successivo, quindi con l'arco sparate al globo rosso di fronte alla porta. Correte sul muro lungo la piattaforma calata e salite le scale. Aprite la cassa in cima e proseguite sulla piattaforma sino a vedere un ramo d'albero sporgere da un muro. Aggrappatevi ad esso e oscillate per superare la voragine (09), raggiungendo così uno Scarabeo Dorato e la Spada del Coraggio. Scendete ora al pianoterra e collocate la spada nel recesso per affrontare l'UCCELLO SCHELETRO: sconfiggetelo e avrete terminato il livello.



Legenda

	PUNTO DI SALVATAGGIO		GEMMA DEL SIGILLO DEMONE		TAVOLETTA BLU DEL RUSCELLO
	STATUA DELLO SPIRITO DELL'ACQUA		GRANDE ELISIR DIABOLICO		TAVOLETTA ROSSA DEL RUSCELLO
	SHURIKEN INCENDIARIO		ESSENZA		CHIAVE DELL'INSETTO
	ELISIR DEL GRANDE SPIRITO		SPIRITO DEI DIAVOLI		MODELLO DI CORAGGIO
	DIARIO DI TARO		DIARIO DI SABUI		VITA DEGLI DEI
	ELISIR DI VITA SPIRITUALE		ARTE DELL'INAZUMA		VITE DEI MILLE DEI
	SCARABEO DORATO		TALISMANO DELLA RINASCITA		FRECCIE

BOSS ANGUILLE ELETTRICHE

Che stiate nell'acqua o ai lati di questa il boss troverà comunque modo di colpirvi. Rotolate prima di saltare per evitare il suo attacco. Al centro dell'arena è ancora peggio perché l'attacco vi fa perdere parecchia energia. Se comunque riuscite a schivarlo potrete portare un paio di colpi prima che si ritiri. Dovete anche fare attenzione alle sue fireball, ma potete sempre evitarle rotolando. Occorre schivare e saltare, rispondendo ai colpi dopo che il boss ne ha portato un attacco. Potete anche usare l'Arco quando l'Anguilla si ritira nel suo buco. La sfida è doppia poco più avanti.



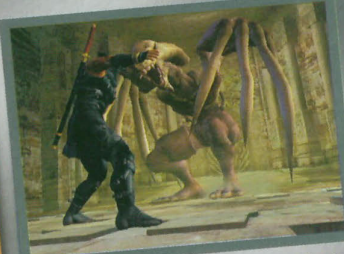
Colpite quando deve riprendersi.



Uccideteli uno alla volta se potete.

BOSS UCCELLO SCHELETRO

Usate l'attacco 'Rondine Volante' (saltate verso il boss e premete Y dopo aver selezionato la Spada del Dragone), finché non viene stordito e abbassa la testa. A questo punto potete avvicinarvi e usare il Ninpo del Ghiaccio. Fate attenzione ai molti attacchi ravvicinati della creatura. Quando vi afferra col becco è molto pericoloso: come vedete che parte all'attacco, rotolate lontano. Evitate i laser che spara dalla distanza: l'area verrà ricoperta dal fuoco. Restate infine indietro quando il boss sale su una piattaforma, perché avvicinandovi vi farete solo male.



Usate l'attacco della Rondine Volante per tenerlo a bada.



Il mostro può procurare parecchi danni prima di capitolare.

CAPITOLO 11

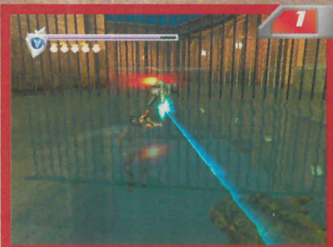
IL SENTIERO DI HERAKHAN

RYU È FINALMENTE ARRIVATO AL PALAZZO, MA SARÀ IN GRADO DI ENTRARE?

Salvate il gioco e aprite le casse per trovare una Mappa e un Elixir del Grande Spirito. Fatto questo, dovrete uccidere i Pesci nell'acqua: tirate uno Shuriken Mulinello dall'alto delle scale. Saltate in acqua, ma prima prendete lo Scarabeo Dorato, e verso est il Medaglione d'Oro. Nuotate ora nel canale in direzione ovest ed esaminate il cadavere per conoscere la combinazione della cassetta. Continuate nel canale e distruggete in fondo i minielicotteri (01), evitando però i pesci. Ora dirigetevi a nord e prendete l'Occhio del Gufo dal cadavere sommerso. Ritornate alla cassetta del tunnel e inserite il codice 0971 per aprire un nuovo percorso. Presa una buona boccata d'aria, procedete nel tunnel e arrampicatevi su di una piattaforma nella stanza di provenienza. Usate il Fucile Subacqueo per uccidere i pesci che incontrate più avanti. Visitate il Negozio e proseguite nel tunnel, prima di arrampicarvi sulla piattaforma nell'area successiva. Abbattete gli elicotteri con

gli Shuriken Mulinello (02), quindi prendete lo Scarabeo Dorato. Nuotate nel tunnel sotto la piattaforma e uscite dall'acqua per uccidere i pipistrelli nei pressi del Punto di Salvataggio. Frugate ora le casse e quindi saltate ancora in acqua e attraversate il tunnel a sud. Tornando all'esterno uccidete i pesci, poi prendete lo Scarabeo nell'angolo. Nuotate nell'area verso sud e salite sulla nave per affrontare i minielicotteri. Recatevi ora sul retro della nave e prendete la Manovella che userete con la corda sul ponte (03). Nuotate a ritroso verso la nave per avere la Bombola d'Ossigeno e lo Scarabeo Dorato, quindi fate ritorno all'area dove avete ucciso i pesci. Abbassatevi nei pressi della barriera meridionale e nuotate per i corridoi prendendo una Vita degli Dei e un Medaglione d'Argento. Ritornate alla stanza con il Punto di Salvataggio e superate il passaggio occidentale. Uccidete gli occupanti (04), poi collocate i Medaglioni sull'altare e aprite





1 Dovrete nuotare al di sopra per distruggerle.



3 La chiave apre un reparto della nave.



2 Usate qui lo Shuriken Mulinello.



4 Sono in tanti ma deboli.

così una porta. Nuotate attraverso questa e scontratevi con i nemici del lato opposto. Nuotate nella fessura e sarete di nuovo nel Sotterraneo Nascosto. Ritornate nei tunnel che vedete contrassegnati in blu sulla mappa e raggiungete il Grande Corridoio. Girate a sinistra per trovare un Punto di Salvataggio, e sempre a nuoto fate ritorno al corridoio che porta alla Camera del Sonno Eterno. Dal soffitto prendete lo Scarabeo Dorato e avanzate nel passaggio meridionale, uccidendo alcuni pesci prima

di prendere l'ascensore per il Monastero. Qui eliminate i ninja e dal piedistallo afferrate Raptor, la divinità del Sentimento. Aprite la cassetta con il codice 1223, oppure usate la seguente combinazione di pulsanti: L, X, L, X, R X 10, X, L, X. Prendete all'interno la Gemma del Sigillo Demone e poi scendete di nuovo con l'ascensore. Nuotate nel passaggio verso nord e usate il Punto di Salvataggio. Azionate il vicino ascensore e giunti in cima uccidete DOKU per completare il capitolo.



Legenda

- | | | | |
|--|----------------------|--|---------------------------|
| | MEDAGLIONE D'ARGENTO | | ELISIR DEL GRANDE SPIRITO |
| | MEDAGLIONE D'ORO | | FUCILE SUBACQUEO |
| | MANOVELLA | | SCARABEO DORATO |
| | PUNTO DI SALVATAGGIO | | VITA DEGLI DEI |
| | OCCHIO DELLA CIVETTA | | BOMBOLA D'OSSIGENO |

BOSS

DOKU

Questo boss possiede numerosi attacchi ravvicinati, incluso un potente colpo. Si serve anche al pari di voi delle Tecniche Definitive, ma non ha bisogno dell'Essenza. Perciò è bene tenersi lontani da lui, a meno di non attaccarlo. Dovrete anche evitare la sua Spada Boomerang parando oppure rotolando sotto di essa. Come attacco finale Doku scatena un terremoto che potete evitare saltando. Per danneggiare il boss è possibile ricorrere all'attacco della Rondine Volante (saltare sempre in avanti e premere Y), e quindi saltare e rotolare per evitare il suo contrattacco. Talvolta però Doku riesce a fermarvi e sconfiggerlo potrebbe risultare più duro del previsto. Siate pazienti e privatelo di energia senza andargli vicino troppo a lungo.



Sembra poderoso, ma è uno dei boss più facili.



Parate i colpi di spada di Doku oppure rotolate.

CAPITOLO 12

LE CAVERNE

LA VENDETTA NON SARÀ COMPLETA FINCHÉ EGLI NON RIPRENDE RÀ LA SPADA DEL DRAGO NERO.

Prendete il Kitetsu al centro della stanza e lo Scarabeo Dorato dall'area successiva, quindi azionate l'interruttore a muro. Ritornate dove avete combattuto Doku e azionate le leve sulle piattaforme. Fatto questo, correte sul muro per arrivare alle piattaforme della parete occidentale e azionate tutte le leve che trovate. Ritornate quindi alla piattaforma dall'altro lato della cassa e azionate un'altra leva (01) per far ritornare l'ultima piattaforma al punto di partenza. Ricadete a terra e correte sul muro sino alla piattaforma nei pressi dell'arco sul muro meridionale. Prendete dall'arco lo Scarabeo Dorato e quindi usate le piattaforme come base di partenza per altre tre corse sui muri, sino a un'altra piattaforma. Saltate sulla piattaforma successi-

va e da qui alla balconata. Aprite le casse e saltate verso nord su un'altra serie di balconate. Azionate l'interruttore e raccogliete un poco più avanti gli oggetti prima di accedere alla stanza successiva. Salite le 'scale' e dal muro prendete la nota, quindi fate ancora ritorno nell'arena. Uccidete i Demoni rossi per ottenere le Vite dei Mille Dei: adatta allo scopo la combo (ICONA FRECCIA SU) + Y, Y (02). Prendete il percorso a nord e uccidete altri nemici (03) per far comparire altre Vite dei Mille Dei. Prendete anche il Diario di Saku e proseguite sempre verso nord. Afferrata la Mappa, usate il Punto di Salvataggio dopo l'albero caduto, quindi frantumate le teste di pietra con il Martello da Guerra e raccogliete gli oggetti. Continuate sino al lago

GAME WAY

ON LINE!

CHIAMA ORA - CHIAMA ORA - CHIAMA ORA

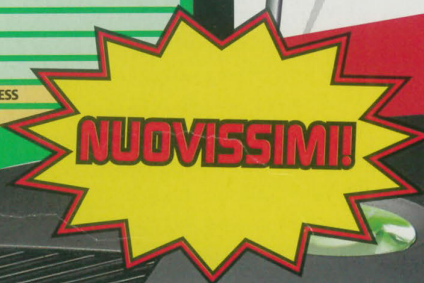
899.322.305

L'UNICA VIA PER COMPLETARE SANI E SALVI OGNI MISSIONE

Accedere al servizio è facilissimo!
Chiama 899.322.305 dopo il messaggio di benvenuto, vi verrà chiesto di selezionare la console preferita. Una volta selezionato il proprio tipo di console, non dovete fare altro che digitare le cifre corrispondenti al gioco desiderato.

X-BOX

04	DARK SUMMIT	56	CRIMSON SEA
05	DEAD OR ALIVE 3	57	STATE OF EMERGENCY
06	PROJECT GOTHAM RACING	58	BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
07	SPY HUNTER	59	TOCA RACE DRIVER
08	NHL HITS 2002	60	TAO FENG: FIST OF THE LOTUS
09	AGGRESSIVE INLINE	61	RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
10	CRAZY TAXI 3	62	ENTER THE MATRIX
11	SPLASHDOWN	63	MIDNIGHT CLUB 2
12	PRISONER OF WAR	64	RED FACTION 2
13	GUN METAL	65	HULK
14	MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	66	INDYCAR SERIES
15	HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	67	JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS
16	BLADE 2	68	MERCEDES-BENZ WORLD RACING
17	BLINK: THE TIME SWEEPER	69	MIDTOWN MADNESS 3
18	BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE	70	OUTLAW BEACH VOLLEYBALL
19	DEAD TO RIGHTS	71	DAKAR 2
20	QUANTUM REDSHIFT	72	BRUTE FORCE
21	THE ELDER SCROLL: MORROWINDO	73	COLIN MCRAE RALLY 3
22	TIGER WOODS PGA TOUR 2003	74	MAX PAYNE
23	OUTLAW GOLF	75	TONY HAWK'S PRO SKATER 4
24	BMX XXX	76	THE SIMS
25	SW JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST	77	BIG MUTHA TRUCKERS
26	SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	78	THE ITALIAN JOB
27	METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	79	PIRATES OF THE CARIBBIAN
28	SHENMUE 2	80	PRINCE OF PERSIA: LE SABBIE DEL TEMPO
29	KUNG FU CHAOS	81	BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II
30	V-RALLY 3	82	SSX3
31	NBA 2K3	83	ARMED & DANGEROUS
32	CAPCOM VS. SNK 2 EO	84	RAINBOW SIX 3
33	STAR WARS: OBIWAN	85	LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
34	NFL FEVER 2002	86	TENCHU: RETURN FROM DARKNESS
35	TONY HAWK 3	87	WRATH: UNLEASHED
36	ARTIC THUNDER		
37	TUROK EVOLUTION		
38	ENCLAVE		
39	BUFFY THE VAMPIRE SLAYER		
40	SEGA GT 2002		
41	ROBOTECH BATTLECRY		
42	SOCCER SLAM		
43	MEDAL OF HONOR: FRONTLINE		
44	MINORITY REPORT		
45	TOM CLANCY'S GHOST RECON		
46	IL SIGNORE DEGLI ANELLI: LA COMPAGNIA DELL'ANELLO		
47	ROCKY		
48	SERIOUS SAM		
49	IL SIGNORI DEGLI ANELLI: LE DUE TORRI		
50	BATTLE ENGINE AQUILA		
51	DRAGON'S LAIR 3D		
52	PANZER DRAGON AORTA		
53	DR. MUTO		
54	BATTLE ENGINE AQUILA		
55	PROJECT ZERO		



Servizio offerto dalla Tecno Sistemi di Telecomunicazioni Srl
Via Vitorchiano, 81 - 00189 Roma Costo euro 1,50 + Iva min. +
euro 0,05 scatto alla risposta.
Dur. max 6 min. e 52 sec. - Servizio non erotico V. M. 18 anni.



1 Rintracciare gli interruttori potrebbe prendervi un po' di tempo.



4 Le fireball li rendono più ostici di prima.



7 Riempite il vaso con il Minerale di Ferro.



2 Ripetete la stessa mossa ma schivate i loro colpi.



5 I Demoni di ghiaccio e magma sono davvero dei brutti clienti.



8 Probabilmente cadrete vittima della prima trappola.

dove prenderete altri oggetti prima di ritornare per dove siete venuti e varcare la grande porta che conduce a Tairon. Dirigetevi al Negozio e avrete il primo scontro con i Demoni di guardia (04). Sono simili alle guardie che pattugliavano Tairon, ma possono sparare fireball. Parlate col proprietario del Negozio quindi fate ritorno al lago, e con il Martello da Guerra rompete il muro dietro la cascata. All'interno uccidete i pipistrelli per poi calarvi nell'apertura e prendere la Mappa. Nuotate nell'acqua e proseguite per il percorso dove incontrerete i Demoni di Ghiaccio, che sono analoghi a quelli Rossi e vanno fronteggiati nello stesso modo. Saltate sul muro sino alla piattaforma, quindi usate il Punto di Salvataggio. In fondo al canyon sconfiggete i Demoni e dopo aver superato una barriera di ghiaccio affrontatene un altro gruppo. Arrampicatevi sul muro a ovest e calatevi attraverso un foro nel ghiaccio. Sconfiggete altri Demoni e raggiungete le piattaforme sino ad arrivare allo Scudo del Dragone. Dopo averlo preso, usatelo sulla porta nei pressi del Punto di Salvataggio. Evitate ora i Demoni di Magma e prendete la Tavolettina di Pietra e il Minerale di Ferro. Percorrete il corridoio, correndo e saltando sui muri per evitare la lava. Nel corridoio con i getti di vapore afferrate la sporgenza e calcolate bene i vostri movimenti per evitarli (06). Attraversate il Lago di Magma e troverete due pezzi di Minerale di Ferro prima di ritornare sul ponte ed entrare nel corridoio laterale. Uccidete o evitate i Demoni di Magma, quindi proseguite sino a raggiungere un interruttore. Azionatelo con un salto e usate le piattaforme per attraversare la lava. Giunti al lato opposto del lago

visitare il Negozio, quindi correte lungo il muro ed entrate nella camera a nord. Uccidete i Demoni Magma, prendete il Minerale di Ferro e nella stanza successiva servitevi dell'altalena per vedere il corridoio rialzato al di sopra. Prendete gli oggetti e accedete al corridoio in fondo, quindi riempite del Minerale di Ferro il vaso della stanza in fondo (07). Ripercorrete ora il livello a ritroso sino a raggiungere il lato opposto della stanza in cui eravate, e prendete l'Ingranaggio di Vigoor. Impossessatevi anche dello Scarabeo e nel corridoio usate il Punto di Salvataggio. Dovete rompere il ghiaccio alla fine del percorso per fronteggiare la BESTIA DI GHIACCIO. Prendete l'Occhio di Ghiaccio, uscite attraverso la porta e saltate sul muro sino in cima alla stanza. Ricadete e guardate la cassa prima di saltare all'indietro e uscire così dalla stanza. Ritornate al Negozio e aprite la porta a sud. Prendete l'Elisir del Grande Spirito e usate il Punto di Salvataggio, prima di abbassarvi per superare le trappole di fuoco (08). Lungo la strada prendete uno Scarabeo. Nella stanza oltre le trappole troverete un Grande Elisir Diabolico, Accedete alla stanza seguente per battervi con ANGUILLA successiva MAGMA. Nella stanza potete prendere l'Occhio di Fiamma e la Vita degli Dei. Saltate sull'interruttore e superate la lava oscillando sulle aste, prima che ricompaiano le fiamme (09). Attraversate il lato meridionale del lago di Magma, aprite la porta e prendete Diavolo, La Divinità dell'Immortalità, per poi scontrarvi con il DRAGONE DI FIAMMA. Afferrate dalla schiena del mostro le Vite dei Mille Dei, e quindi aprite la porta in fondo per completare il capitolo.



3 Ormai dovrete sapere come affrontarli.



6 Il getto finale spara all'inizio e alla fine della sequenza.



9 Svelti, non avete molto tempo.



Legenda

- | | | | | | |
|--|-------------------------------|--|------------------------------------|--|-----------------------|
| | PUNTO DI SALVATAGGIO | | GRANDE ELISIR DIABOLICO | | DIARIO DI SARU |
| | SCARABEO DORATO | | ESSENZA | | MINERALE DI FERRO |
| | GEMMA DEL SIGILLO DEMONE | | OCCHIO DI FIAMMA | | VITE DEI MILLE DEI |
| | VITA DEGLI DEI | | KITETSU | | INGRANAGGIO DI VIGOOR |
| | ELISIR DEL GRANDE SPIRITO | | SCUDO DI VIGOOR | | |
| | TAVOLETA DI PIETRA (SINISTRA) | | DIAVOLO, DIVINITÀ DELL'IMMORTALITÀ | | |

boss

BESTIA DI GHIACCIO

È uno dei boss più agevoli del gioco, a condizione di agire in modo ragionato. Il suo attacco principale (un'ampia presa di braccia) è estremamente potente, ma lento e facile da evitare. Anche gli altri attacchi possono essere scansati con altrettanta scioltezza. Per ferire il boss usate l'attacco della Rondine Volante, quindi avvicinatevi e colpite mentre tira il fiato dopo uno degli attacchi più potenti. Andate sul sicuro e potrete ucciderlo anche senza l'uso degli Elisir.

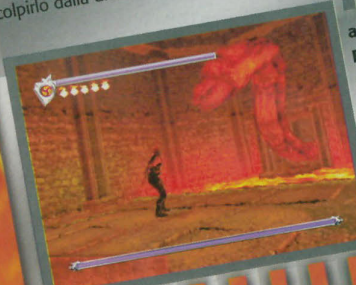


■ Un boss non difficile malgrado appaia in una fase avanzata del gioco.

boss

ANGUILLA DI MAGMA

Dovete combatterlo nello stesso modo dell'Anguilla elettrica, ma ricordate che potete saltare attraverso i suoi attacchi a proiettile. Usate lo Shuriken Mulinello per colpirlo dalla distanza, ma avanzate se manca uno dei suoi attacchi ravvicinati.



■ Simile all'Anguilla Elettrica, ma con un attacco di portata differente.

boss

DRAGONE DI FIAMMA

Quando abbassa la testa avvicinatevi e colpite con la vostra arma preferita. Rotolate per evitare le fireball del mostro (e parate gli attacchi con le ali, che sono molto simili). Allontanatevi o saltate i suoi colpi fiammeggianti e rotolate ancora a lato per evitarne il morso. Se riesce a catturarvi, premete ripetutamente i pulsanti per uscire dalle fauci del Dragone. Questo combattimento richiede molta pazienza, perché il boss è raramente vulnerabile e quando lo è dovete stargli molto vicini. Dato che si tratta di una delle creature più ostiche di tutto il gioco, non preoccupatevi di usare largamente gli oggetti curativi nel corso dello scontro.



■ Se l'avete, usate il Bracciale della Tranquillità.



■ Saltate o correte lontano dal fuoco del dragone.



CAPITOLO 13 RISVEGLIO DEMONIACO

COMPLETATA LA TAVOLETTA DI PIETRA, RYU
PUÒ POTENZIARE LA SPADA DEL DRAGONE...



1 Questi Demoni dispongono di molta energia.



2 I Demoni neri sono meno duri di quel che sembrano.



3 Ora il vostro Ninpo dovrebbe essere al massimo della forza.

Uccidete i pipistrelli e prendete sia il Diario di San che la Mappa, poi nei pressi del Punto di Salvataggio eliminate un buon numero di Demoni. Raccogliete la Vita degli Dei e quindi correte sul muro per arrivare al livello successivo, dove troverete alcune Freccie e un Talismano della Rinascita. Varcate la porta e ritornate in città, sbarazzandovi di alcuni nemici lungo la strada. Dirigetevi a Dworku e non appena raggiunto Tairon, uccidete i Demoni Zombi (01). Trattateli come gli zombi normali, decapitandoli con l'attacco della Rondine Volante, e poi combattete al solito modo. Prendete anche il Talismano della Felicità e fate ritorno al Twin Serpents Plaza. Usate la Tavoletta di Pietra sul piedistallo e vi ritroverete al Villaggio di Hayabusa. Prendete il percorso che porta alla casa solitaria e rompete la roccia con il Martello da Guerra. Dopo aver raccolto la Gemma del Sigillo Demone entrate nel Cimitero per assistere a un filmato. Fatto questo, ritornate a Tairon passando per il circolo di pietre del villaggio e poi per un secondo circolo in un edificio prossimo all'ingresso a Zarkhan. Qui dovrete uccidere numerosi Demoni per poi ricevere le Vite dei Mille Dei. I Demoni Neri (02) non sono difficili da abbattere (usate

l'attacco 'Rondine Volante'), ma i loro laser fanno scaturire fiamme dal pavimento, e dovete schivarli oppure rotolare. Ritornate ora al Cimitero e superate una serie di circoli di pietra per battervi per la seconda volta con ALMA. Dopo lo scontro irrompete nella piramide usando il Martello da Guerra, quindi aprite la seconda porta a sinistra di Ryū e avrete la Mappa. Nei pressi dell'altare del seminterrato selezionate il Ninpo delle Ruote di Fuoco per ottenere una Gemma del Sigillo Demone (03), e poi la cassa (varcate la porta in cima alle scale). Ora sistemate la Tavoletta d'Acqua nell'incastellatura del muro prima di sbarazzarvi degli insetti con il solito attacco della Rondine Volante. Ogni volta che spostate una tavoletta, dovrete affrontare queste creature. Non appena si apre la porta uscite, quindi varcate la porta in fondo al corridoio principale. Usate il Punto di Salvataggio prima di varcare un'altra porta aperta, aprendo poi la cassa e prendendo la Tavoletta di Fiamma. Collocatela nello slot vuoto della stanza precedente e dal muro prendete la Tavoletta delle Foglie. Infine afferrate Serpente, Divinità della Creazione nella stanza dietro di voi, quindi inserite la Tavoletta nello slot per raggiungere il capitolo successivo.



- Legenda**
- ELISIR DEL GRANDE SPIRITO
 - VITA DEGLI DEI
 - TAVOLETTA D'ACQUA
 - TAVOLETTA DI FIAMMA
 - TAVOLETTA DI FOGLIE
 - SERPENTE, DIVINITÀ DELLA CREAZIONE
 - PUNTO DI SALVATAGGIO
 - GEMMA DEL SIGILLO DEMONE

CAPITOLO 14 SPIRITO VENDICATIVO

RITROVATE DOKU E LIBERATE UNA VOLTA
PER TUTTE IL MONDO

Entrate nel Labirinto dalla porta a sud-est e proseguite per il percorso sino a trovare un Punto di Salvataggio, un Elisir del Grande Spirito e un Negozio. Sbarazzatevi di altri pipistrelli, quindi usate il circolo di pietra per raggiungere una nuova area con altri Demoni. Uccideteli e avrete una Chiave Grifone. Ritornate da dove siete venuti, sbloccando il cancello nell'area erbosa. Qui vi ritroverete faccia a faccia con i Pesci Volanti. Potete ucciderli con un colpo solo, ma sono molto rapidi e possono infliggere molti danni se attaccano in gruppo. Quando vi raggiungono premete ripetutamente i pulsanti sino a liberarvi. Usate quasi sempre il Ninpo delle Ruote di Fuoco per uccidere i Pesci e portate il Braccialetto della Fortuna per mantenere le vostre magie operative. Se terminate il Ninpo, passate ai Flagelli Vigooriani sperando per il meglio. Svolgate al primo incrocio che trovate per ottenere una Vita degli Dei. Procedete e giunti in cima alla prima serie di scale girate a destra. Prendete il Diario di Ger il Grande Elisir Diabolico prima di ritornare allo snodo e imboccare l'altra via. Uccidete i Demoni Neri e proteggetevi dai Pesci con il Ninpo delle Ruote di Fuoco, quindi aprite le casse in fondo per ricevere l'Essenza e la Chiave del Leone. Fatto questo, tornate sui vostri passi e usate la chiave per accedere alla piccola stanza laterale. Lungo il percorso di sinistra prendete lo Scarabeo Dorato, quindi rigiratevi e seguite l'altra via. Salite le scale e frugate l'area per trovare un Elisir del Grande Spirito, quindi dirigetevi al percorso a sud, dove alcuni Pesci Volanti vi attendono dietro l'angolo. Uccideteli e proseguite, poi prendete ancora lo Scarabeo e l'Elisir del Grande Spirito prima di sconfiggere i Pesci a guardia della Chiave della Leonesa. Ora superate i Pesci e girate a destra, scendendo la larga scalinata. Uccidete altri Pesci e anche un Demone Nero, quindi aprite le doppie porte e incontrerete per la seconda volta DOKU.

boss

ALMA

Sarà la fortuna a dire se questo boss sia facile o difficile. Avvicinatevi e usate l'Arte dell'Inferno per procurare forti danni. Il boss resterà stordito per qualche istante e potrete infliggergli alcuni colpi di spada. Qualche volta comunque Alma riesce a eludere questo attacco, e quindi vi occorre anche una certa dose di fortuna. Saltate e rotolate per evitare le sue fireball, quindi fuggite quando avanza verso di voi. Questo boss possiede i soliti colpi e attacchi ravvicinati, così non dovete andarle vicini a meno che non usiate i Ninpo. Se terminate il potere magico, ricorrete all'attacco della Rondine Volante.



Alma è più difficile da battere la seconda volta.



Scegliete il tempo giusto per usare il Ninpo Inferno.

CAPITOLO 15

IL NUCLEO

LA MALEDIZIONE DI DOKU RISCHIA DI TRASFORMARE RYU IN DEMONE! RIUSCIRÀ IL NINJA AD AVERE LA SUA VENDETTA PRIMA CHE FACCIA EFFETTO?

Uccidete i Pesci che vi attaccano con la Magia delle Ruote di Fuoco, quindi varcate la porta aperta e dal cadavere del ninja prendete la Mappa. Nel vicolo cieco impossessatevi dell'Elisir del Grande Spirito, quindi affrontate il sentiero. Uccidete i Demoni nell'area aperta, prendete un altro Elisir del Grande Spirito e avanzate sconfiggendo altri Pesci sulle scale orientali. Superata la porta eliminate altri Demoni, quindi frugate il corpo del ninja per avere la Chiave dello Spirito Corrotto e il Diario di Dai. Fatto questo, ripassate la porta e superate i Pesci Volanti, svoltando a sinistra quando avete la possibilità di entrare nel Palazzo. Appena passata la porta, uccidete i Demoni rossi e usate il piedistallo sul pilastro centrale per aprire la strada davanti a voi. Procedete e usate le Ruote di Fuoco contro i Pesci sulle scale, prendendo poi in cima l'Elisir del Grande Spirito. Avanzate di camera in camera, eliminando i Demoni e sistemando le statue. Giunti alla prossima cassa con l'Elisir, dovrete andare in fondo alla piattaforma e scendere su una sporgenza rocciosa. Qui trovate l'ultimo Scarabeo Dorato del gioco. Ora è anche possibile raccogliere i precedenti titoli di Ninja Gaiden da giocare poi sulla macchina del bar di Han, a Tairon. Recatevi così nella città e portate gli Scarabei al Negozio, parlando con il proprietario. Se li avete tutti e 50, riceverete il gioco originale di Ninja Gaiden. Preso questo, procedete sulla passerella sopra il Negozio, dove sbloccherete la porta della Strada del Piacere già vista nel capitolo 4. Sparate al centro del volto dell'orologio della torre, e farete apparire una cassa nell'edificio: frugatela e troverete Ninja Gaiden II. Attenzione, però: dovete aver già preso il primo Ninja Gaiden per avere gli altri due capitoli

della serie. Attraversate Dworku e introducetevi nell'Acquedotto, proseguendo sino al Passaggio del Peristilio. Saltate sul muro sino in cima al pilastro dove avete trovato lo Scarabeo del capitolo 10: qui è il pezzo finale della collezione, Ninja Gaiden III. Ora ritornate nel Cuore del Palazzo Imperiale e arrampicatevi in cima alla torre. Aprite le casse e troverete Elisir del Grande Spirito e un Grande Elisir Diabolico, potendo poi usare il Punto di Salvataggio. Non appena pronti, varcate il portale del circolo di pietra per iniziare una delle più dure battaglie del gioco. Da principio è facile: si tratta solo di uccidere i Demoni Porpora che vi attaccano. Poi però si rifa vivo il Mostro Tentacolare del capitolo 5. Affrontatelo come prima, quindi entrate nel portale per battervi contro un altro gruppo di Demoni Porpora. Questa volta sarà più dura perché l'avversario distante vi scaglia contro delle fireball: rotolate lontano quando lo sentite ridere e muovetevi il più possibile.

Morti tutti i Demoni, dovrete misurarvi ancora con la Bestia di Ghiaccio del capitolo 12. Anche lui ora è più tosto, ma il principio è simile: occorre solo più tempo per sconfiggerlo. Curatevi e quindi andate al portale per scontrarvi con RE DEMONE. Dopo averlo sconfitto prendete al centro dell'arena Demone, Divinità della Distruzione. Passate per un paio di passaggi e usate il portale per raggiungere il Punto di Salvataggio. Qui fate uso del piedistallo e quindi arrampicatevi sui muri, varcando poi il cancello per incontrare l'IMPERATORE. Prima della battaglia è bene raccogliere molti oggetti: è l'ultima possibilità per farlo! Abbattete il boss e sarete al capitolo finale.

Inizio

negoziario

Legenda

-  ESSENZA
-  VITA DEGLI DEI
-  GRANDE ELISIR DELLO SPIRITO
-  SACRABEO DORATO
-  PUNTO DI SALVATAGGIO
-  CHIAVE
-  DIARIO DI GEN
-  GRANDE ELISIR DIABOLICO

boss

DOKU

Gli attacchi di Doku variano da singoli colpi a elaborate combo. Queste ultime vanno evitate perché dopo aver parato un colpo o due perderete equilibrio. L'attacco più pericoloso del boss è comunque quando vi impala con la sua spada: una mossa che procura seri danni e che allo stesso tempo lo rafforza. Colpite i pulsanti più veloce che potete per liberarvi. Sconfiggere questo boss potrebbe rivelarsi un vero e proprio test d'abilità: usate la Spada del Dragone e bersagliatelo con potenti attacchi premendo il pulsante Y. Provate anche con un attacco della Rondine Volante, e tenete premuto Y mentre volate in aria, rilasciandolo in fretta dopo l'atterraggio per infliggere un Haze Straight Slash, cui deve seguire una combo (ICONA FRECCIA SU)+ Y,Y. Quindi rotolate via e ripetete l'operazione. Naturalmente, mentre fate tutto ciò, Doku non resterà passivo: tenetevi sempre pronti alla schivata!



■ Doku è tornato...e stavolta è furioso.



■ Il boss può parare la maggior parte dei vostri attacchi.

Key

-  CHIAVE
-  GRANDE ELISIR DIABOLICO
-  GRANDE ELISIR DELLO SPIRITO
-  PUNTO DI SALVATAGGIO
-  DIARIO DI DAI

al nucleo del palazzo imperiale

mappa

BOSS

RE DEMONE

Questo boss può invocare Demoni Porpora e mandarli all'attacco contro di voi. Uccidetene più che potete perché in questo modo lo stesso Re alla fine diventa vulnerabile. Quando cade a terra, dopo il suo attacco rotante, è il momento. Rotolate lontano e quindi eseguite una combo prima di ritirarvi, perché il boss cercherà di colpire. Mantenetevi sempre lontani dal Re finché non atterra e schivate più che potete. Fortunatamente avrete modo di sapere quando mettervi in salvo. Le fireball sono probabilmente più difficili da evitare, perché dovete usare una combinazione di salti e capriole per trarvi d'impaccio.

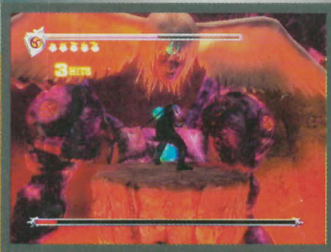


■ Dopo certi attacchi dovrà tirare il fiato.

BOSS

IMPERATORE

Nella sua prima forma questo boss non potrebbe essere più facile da battere. Usate la magia dell'Inferno, ormai potenziata al massimo: se non ne avete a sufficienza, la lotta sarà più dura. Muovete la piattaforma dove vi trovate con lo stick analogico sinistro e spingete (ICONA FRECCIA SU) o (ICONA FRECCIA GIU') mentre tenete premuto L per controllare l'elevazione. Dovrete avvicinarvi al vostro nemico ed evitare i suoi laser mentre colpite le parti delle statue che contengono globi verdi. Si tratta dei punti vulnerabili del boss e vanno distrutti perché egli passi alla seconda forma. Fate attenzione ai suoi attacchi ravvicinati, di cui farà uso se gli state vicini troppo a lungo. Scagliate le Freccie Esplosive, i Nuclei AFSDS e gli Shuriken Incendiari per contrastare la seconda forma dell'Imperatore, e difendetevi dai teschi che vi spara addosso con i Flagelli Vigooriani o con la Magia delle Ruote di Fuoco. Quando vedete arrivare il teschio più grande correte a perdiffiato: il suo morso fa parecchi danni. Fortunatamente distruggendo i teschi danneggerete lentamente ma sensibilmente anche il boss. Alla fine l'imperatore non vagherà più nella lava ma si sposterà a terra. Appena avviene ciò, avanzate e colpitelo, proteggendovi con le Ruote di Fuoco. A questo punto mancherà poco alla sua fine.



■ Avvicinatevi se terminate le Magie.



■ La seconda lotta può risultare un po' caotica.

CAPITOLO 16

LA SPADA DEL DRAGONE NERO

L'IMPERATORE È MORTO, MA LA CAMERA CROLLA! FUGGITE E PRENDETE LA SPADA DEL DRAGONE NERO PRIMA DI ESSERE SCHIACCIATI A MORTE.

Usate il Punto di Salvataggio e dirigetevi poi alle piattaforme per raggiungere la Spada del Dragone Nero. Prendetela (01) e proseguite. Dovrete però essere rapidi, perché d'ora in avanti c'è un tempo limite. Se non riuscite a completare una sezione in tempo cadrete nella lava e vedrete la fatidica scritta Game Over. Dopo aver preso la Spada, saltate e dal muro raggiungete le piattaforme che avete visto nel filmato, quindi balzate ai rami che sporgono dal muro. Oscillate in avanti e correte sul muro sino alla piattaforma successiva, quindi proseguite sino a vedere un altro filmato.

Arrampicatevi e sospendetevi a una sporgenza, quindi scivolte verso sinistra e tiratevi su. Salite ancora un poco e sporgetevi dal bordo della piattaforma più alta per vederne un'altra al di sotto. Scendete qui e avanzate prima di spostarvi a sinistra della grande piattaforma da cui siete venuti. Vedrete Rachel appesa al soffitto: correte verso di lei e vi metterete in salvo (02).

È ancora presto per fare festa, perché è

rimasto MURAI, il vostro 'amico' della Fortezza Ninja. Scontratevi una seconda volta con lui per avere e distruggere la Spada, e completare il gioco!



■ Non potrete usare la Spada.



■ Tenetevi pronti: è ora di incontrare il boss finale.

Sequenza finale

boss finale MURAI

Non preoccupatevi di usare a ripetizione cure e oggetti: questo è lo scontro finale del gioco. A ogni modo Murai è meno duro di altri boss precedenti. Tutto quel che dovete fare è usare in continuazione l'attacco della Rondine Volante. Murai può colpire in molti modi, anche invocando un Dragone che vi assale, ma generalmente i suoi attacchi non sono nulla che già non abbiate visto o che non possiate facilmente contrastare. In effetti, se avete ancora un buon numero di oggetti curativi, questo boss non dovrebbe crearvi troppi problemi, però ricordate che, anche se non colpisce molto spesso, quando lo fa sono dolori. Al primo scontro sopravvivere sarà difficile: gli attacchi normali non funzionano contro di lui. Quando lo vedete attaccare dovrete schivare e difendervi con L, quindi contrattaccare con una combo. Siate lesti perché non resta vulnerabile a lungo. Cercate di non avvicinarvi troppo a meno che non stiate attaccando, perché vi scaglierà lontano procurandovi forti danni. L'altro modo per colpire Murai è premere i pulsanti non appena le vostre armi si incrociano. Il boss barcollerà se ne uscite vincitori e potrete sfruttare la cosa a vostro vantaggio. Non fatevi scrupoli di usare gli oggetti curativi in caso di necessità e per la maggior parte dello scontro pensate ad evitare i suoi colpi. Ci vorrà un po' ma ce la farete.



Murai può sembrare arrogante....



...ma per difesa vale meno di prima.

VECCHIO STILE



Nel capitolo 3 l'abbigliamento è normalmente un altro...

Non vi piace la modernità e vorreste vedere il costume originale di Ryu? Allora evidenziate 'Nuovo Gioco' sullo schermo dei titoli, quindi tenete premuto L + R e premete A. Dopo il capitolo 2 avrete il costume, che però non apparirà durante i filmati. Un urlo conferma il corretto inserimento del codice.

PASSWORD TITOLI CLASSICI

Iniziando uno dei classici giochi di Ninja Gaiden selezionate 'Continua' e inserite una delle seguenti password:

NINJA GAIDEN	NINJA GAIDEN II	NINJA GAIDEN III
Atto I: L, X, A, Y, A, X	Atto I: A, A, B, X, Y, R	Atto I: B, Y, R, L, X, A
Atto II: A, X, X, R, Y, A	Atto II: X, L, R, B, B, A	Atto II: A, R, R, Y, A, L
Atto III: X, Y, B, R, L, X	Atto III: L, Y, B, A, R, R	Atto III: L, B, R, Y, L, Y
Atto IV: B, R, A, B, Y, Y	Atto IV: A, L, X, Y, Y, B	Atto IV: R, R, B, A, Y, X
Atto V: X, A, Y, X, L, L	Atto V: R, A, A, B, X, L	Atto V: Y, A, B, X, R, X
Atto VI: R, Y, R, L, A, X	Atto VI: Y, L, R, A, Y, R	Atto VI: B, X, X, A, X, Y
	Atto VII: B, B, X, Y, A, L	Atto VII: X, R, X, Y, Y, L



SBLOCCABILI

In Ninja Gaiden ci sono alcuni bonus sbloccabili, alcuni dei quali solo dopo aver completato il gioco.

Movie Theater:

Molto Difficile:

Partita in Successione:

Test Sonoro:

Ninja Gaiden Classico:

Spada Del Dragone Nero:

Costume Futuristico:

Evil Ryu:

Completate il gioco a livello Normale o Difficile.
Completate il gioco a livello Normale o Difficile.
Salvate dopo aver completato il gioco, quindi caricate dall'inizio il file con gli Scarabei Dorati del gioco precedente. Completate il gioco a livello Normale o Difficile per sbloccare tutte le musiche del Test Sonoro nello schermo delle opzioni.
Completate il gioco con uno dei titoli di Ninja Gaiden presenti nell'inventario. Sarà comunque disponibile solo quello ottenuto nel capitolo 15.
Recatevi al Negozio nel Villaggio di Hayabusa nel capitolo 13, dopo aver completato il gioco in livello Normale o Difficile.
Completate il gioco a livello Normale o Difficile, quindi evidenziate 'Nuovo Gioco' sullo schermo dei titoli. Tenete premuto L e quindi premete A per sentire un urlo.
Completate il gioco al livello Molto Difficile.



Guradate i filmati nel Cinema-Teatro.



Con il Costume Futuristico avrete anche una nuova spada.

QUANDO UNA RIVISTA NON BASTA SE NE FANNO VOLENTIERI DUE

XBM EXTRA

SCOOP

UN GIORNO NELLA VITA
DI BILL GATES!

Scopri con noi la sua insospettabile quotidianità

INCREDIBILE

PLAFONE
TORNA ALL'OVILE!

C'è forse un lato oscuro nel
suo ritorno dal Nevada?

HEATHER LOCKLEAR

LA PUPA DEL MESE

Perché non tutte le nostre pupe hanno
appena finito le superiori...

ESCLUSIVO!

IMPARA IL LINGUAGGIO
DEGLI **SWAT**

Visto che fa caldo, solo
per voi tutti i segreti per
muoversi all'ombra!

IL CONCORSO DELL'ESTATE

SPEDISCI E VINCI UNA STATUA!
Premi esclusivi per la peggiore cartolina delle vacanze

PlayPress
PUBLISHING

9 771594 467005

4 0023 >

LA PUPA DEL MESE

FATTORIS PUPA:



EXTRA - PUPA

SCHEDE PRODOTTO

NOME:	Heather
OCCHI:	Azzurri
CAPELLI:	Biondi
MISURE:	37-24-35, 34C-23-33 dopo l'intervento. Indovinate dove?
GIOCABILITÀ:	Presupposta ma mai accertata. Malgrado il matrimonio con Tommy Lee (abituato a produrne) mancano tracce video adeguate. Infatti, grazie a un press office di prim'ordine che ha provveduto a cancellare le foto più "rischiose", su Internet non c'è assolutamente niente

Difficile trovare pettegolezzi succosi su Heather Locklear e dobbiamo dire che ci abbiamo provato con un certo impegno. Fortunatamente la sua lunga biografia (è nata nel 1961) ci consente di scavare ugualmente nella sua vita e di scoprire cose interessanti. Attrice per caso come moltissime all-american girls (leggi: bionda, mascellona e con gli occhi chiari), Heather voleva fare la psicologa ma un talent scout di Hollywood la convinse a partecipare a un corso di recitazione. Mentre dalle nostre parti i corsi di... recitazione si tenevano nelle camere d'albergo di gente tipo Gigi Sabati o Maurizio Merola, in California pare che le cose funzionino realmente visto che la nostra pupa giunge al suo primo appuntamento con la telecamera in brevissimo tempo. Si tratta di una parte piccolissima in una puntata di CHiPs nella quale deve recitare più o meno una ventina di parole. Ma oramai non c'è più niente da fare ed Heather è preda del Sacro Fuoco dell'Arte. Le comparsate in capolavori del calibro di Fantasilandia e Love Boat non si contano e le spianano la strada per la partecipazione a Dynasty nei panni di Sammy Jo e quindi al serial che tutti abbiamo amato da piccoli: T.J. Hooker, al fianco dell'ormai obeso ex-Capitano Kirk, alias William Shatner. Il successo è planetario e gli anni '80 sono all'insegna del suo sorriso abbagliante e della cotonatura più spinta dei suoi capelli. Tra i suoi flirt dell'epoca, ricordiamo il nipote sfigato di Fonzie, quel Chucky che evidentemente stanco di recitare al fianco dell'orrenda Erin Moran si risollevò il morale per un po' uscendo con la nostra Pupa. Gli anni '90 si aprono invece con l'interpretazione del personaggio che tutti hanno amato odiare in Melrose Place: Amanda, bionda e aggressiva donna in carriera per interpretare la quale Miss Locklear sente un imprescindibile bisogno di rifarsi le tette e aumentarne considerevolmente il volume. Sarà perché in quel periodo andava di moda, sarà perché al fresco marito Tommy "ti-spacco-la-faccia" Lee quelle naturali non sono mai piaciute, fatto sta che Heather buca nuovamente il video con un rumore tipo "boing". Tra le mura domestiche, invece, i rumori sono altri e hanno più del "crash-bam-boom" grazie all'attitudine pugilistica proprio di Tommy Lee dal quale, alla fine, la nostra pupa divorzia dopo ben sette anni di matrimonio e diversi chili di cerone per coprire i lividi. Attualmente Heather è nei suoi migliori -anta, è felicemente sposata con Richie Sambora dei Bon Jovi e partecipa a molte fiction in qualità di ospite.

PS:

Probabilmente non ci crederete ma nelle sue vene scorre una mistura di sangue che fa riferimento ai suoi molti e variegati antenati, dai primi che raggiunsero l'America provenendo dal Nord Europa ai pellerossa della tribù Lumbee, una tribù di nativi che si unì con schiavi afro-americani fuggiti dalle piantagioni del Sud. Cosa c'entra questa notizia con Extra? Probabilmente niente ma fa colore. Anzi, tanti colori!



EXTRA DIESEL

Sono appena scappato da Carcer City è tutto su nastro e ho scoperto di essere telegenico mentre faccio a pezzi la gente. Sono fuggito anche dalla maledetta Carnate Island. Ora invece mi accorgo che c'è una bella differenza tra essere John Malcovich ed essere Vin Diesel... Non parlo della prestanta fisica, della pelata, della voce catacombale o degli impianti nanotech che mi promettono di vedere al buio. Essere Vin Diesel significa essere Riddick, finire su un pianeta dove c'è un posto che si chiama la Baia dei Macellai che non è un collegio svizzero. È una prigione, amici miei, e di recente sembra che tutto il mondo mi voglia in gabbia, fuggiasco con un disperato bisogno di libertà. Ma sono in buona compagnia visto che nella Baia ci siete anche voi e mi dovrete dare una mano a scappare perché sono Vin Diesel, sono Riddick e sono anche un pezzo della vostra vita. Se la rivolete indietro, datevi da fare... Enjoy?



DEMENZA SENILE: Il cosplay può diventare pericoloso e vi mostriamo un esempio lampante. Eddie Malcom ha 76 anni è un appassionato naturista nonché fanatico di Flash Gordon. Detiene il record di presenze alle convention dei Gordon-maniaci ma con il sopraggiungere dell'età sta incominciando a fare un po' di imbarazzante confusione...



DEMENZA GIOVANILE: Uscire da un armadio vestito da non-morto (per altro poco credibile) è segno di sicuro quanto pericoloso squilibrio mentale. Anche perché non ci risulta affatto che, mai nella vita o nella morte, nessuna creatura dell'oscurità abbia avuto bisogno di occhiali da vista...



SAILOR... BULL! Che dire di questo? Va bene tutto, la passione per i manga e gli anime, le gonnelline svolazzanti e le bionde chiome sparse al vento ma... nessuno gli ha mai detto quanto possa essere ridicolo vestito in questo modo? Valutando meglio le dimensioni del nostro amico siamo certi che nessuno si è mai azzardato. E ha fatto bene!



PREMIAZIONI-ONI-ONI: Le gare dei dragster sono le prove motoristiche forse più inutili della Terra, ma il giro di vallette che le animano è qualcosa di fenomenale. Quella che abbiamo immortalato non è però stata selezionata per consegnare alcun premio, essendo lei stessa il trofeo che si portava a casa il vincitore... certe cose succedono solo in America.

EXTRA PORTFOLIO

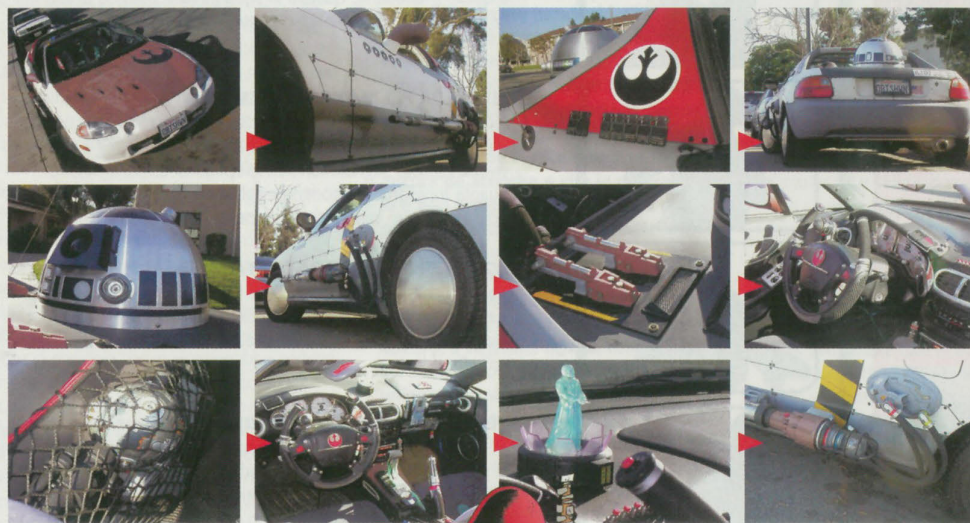
SCOOP!



PLAFONE TORNA DAL NEVADA E LANCIA UN NUOVO TREND: LA CRX-WING!

Mistero sui motivi che hanno costretto il filosofo ad abbandonare Las Vegas per tornare nel nostro Paese

Dopo mesi di felice permanenza nella capitale del vizio e del gioco d'azzardo, il liserigico Prof. Augusto Plafone è finalmente rientrato in Italia dal deserto del Nevada. Secondo una nota diramata dall'ufficio stampa del faunistico, si sarebbe trattato di una decisione maturata per la difficoltà di trovare un caffè espresso decente, ma secondo i soliti ben informati sarebbe stata una vera e propria fuga. A quanto pare, infatti, l'ugola d'oro del blues sarebbe stato rapito dagli extraterrestri o dagli agenti del fisco e trasportato nell'Area 51, dalla quale sarebbe poi riuscito a evadere dopo essersi impossessato di un veicolo alieno. Dopo aver studiato il reperto perfettamente funzionante, l'economico ha stretto immediatamente un accordo per la realizzazione di una versione limitata di un noto modello di spider, stringendo un accordo multi-milionario con una notissima casa motoristica nipponica. Il modello, esclusivo oltre ogni dire, è dotato di tutti i confort, è protetto dall'assicurazione Forza(tm) (una variante della Casco che copre anche l'impatto casuale con i meteoriti) e verrà venduto con l'omaggio del corso in CD-Rom "Diventa Jedi con George". La notizia ha colto di sorpresa anche John Carmack che ha deciso di partecipare a una delle più strampalate ed entusiasmanti avventure scientifiche di cui si abbia notizia: la costruzione del primo vettore spaziale destinato al trasporto civile, inventando di fatto il concetto di turismo spaziale. Interpellato sulla questione, il verbale Plafone ha sentenziato con la solita flemma "Carmack chi?" ponendo, di fatto, fine alla polemica.



XBM CONTEST

Come era lecito aspettarsi, la nostra redazione è stata invasa da mail e lettere di aspiranti vincitori del contest dedicato al bellissimo Full Spectrum Warrior. Approfittiamo di questo spazio per comunicarvi le risposte esatte e i nomi dei fortunati vincitori (selezionati, per correttezza, in parte dalle mail, in parte dalla lettere ordinarie, per non penalizzare eccessivamente i lettori privi di collegamento a internet). Complimenti!

Ecco le risposte esatte:

- 1) Objective Individual Combat Weapon
- 2) Zekistan
- 3) 300 grammi

Ed ecco i vincitori!

Ruggero Taddei

Firenze

Gabriele Dell'Era

Lecco

Edoardo Giovanni Colombo

Milano

Danny Bernardini

Sarzana (SP)

Luca Sozzi (Milzano)

Milzano (BS)

SONDAGGIO XBM

Lo scorso mese abbiamo lanciato un sondaggio per tutti i lettori di XBM. Beh, lasciatecelo dire, il vostro entusiasmo ci ha davvero sorpresi! Le nostre caselle di poste sono state invase da e-mail ricche di pareri e la redazione è stata sommersa da decine e decine di lettere che sicuramente ci torneranno molto utili per il futuro.

Per ringraziarvi della partecipazione, XBM ha deciso di regalare a un fortunato vincitore una console nuova di zecca.

ECCO IL FORTUNATO ESTRATTO CHE SI È PORTATO A CASA UNA FIAMMANTE XBOX!

**Giuseppe Abbasta
Palermo**



UN GIORNO A CASA GATES

GRAZIE AI POSSENTI MEZZI DI EXTRA E A QUALCHE MAZZETTA PASSATA ALLE PERSONE GIUSTE SIAMO RIUSCITI A INFILTRARCI NELLA VITA DEL GRANDE BILL, REGISTRANDO MINUTO PER MINUTO LA SUA GIORNATA TIPO...

ORE 07.00 Bill Gates si alza e comincia a sorridere. Non smetterà di farlo per tutto il giorno. Va in bagno e fa quello che fanno tutti i comuni mortali appena alzati: sbadiglia.

ORE 07.20 Lavato e profumato, lo Zio Bill si siede a tavola con la sua famiglia e ricorda ai figli quanto siano fortunati a non ereditare un solo dollaro dell'immenso patrimonio di famiglia.

ORE 07.30 I figli connettono la batteria del fuoristrada direttamente al volante dello stesso.

ORE 07.45 Visto che è una bella giornata, Mr.Gates decide di raggiungere gli uffici di Microsoft con la decappottabile lasciando il fuoristrada in garage.

ORE 08.00 Bill Gates entra in Microsoft. Ha già avuto almeno tre idee rivoluzionarie che faciliteranno la vita agli utenti Windows.

ORE 08.15 Prima riunione della giornata: la Divisione Incompatibilità ed Errori Creativi ha pronta una nuova serie di messaggi di sistema che devono essere approvati. Tra essi spicca "Periferica digitale scadente, non ti vergogni?", "Mouse misterioso", "Errore esoterico! Esorcizzare l'hard-disk".

ORE 08.30 Bill Gates telefona a Ken Kutaragi imitando un borg di Star Trek e dice con voce metallica "Stai per essere assimilato".

ORE 08.30 E 15 SECONDI
Riattacca sogghignando.

COFFEE BREAK

ORE 08.45 Riunione con Allard e Moore. Gates batte Allard 6-3, 6-2 a Top Spin. Allard batte Moore 6-4, 6-1 ma si deve ritirare per infortunio.

ORE 09.15
A casa Gates il giardiniere cerca di spostare il fuoristrada per

raggiungere la tagliaerba.

ORE 09.30 Bill Gates scrive sul suo pocket-PC "contattare nuovo giardiniere e portare la macchina a lavare".

ORE 09.35 Per controllare di persona lo stato dei progetti, Bill Gates sale sull'elicottero e raggiunge la sede della Rare.

ORE 10.00 Attraverso il suo studio legale, Bill Gates brevetta il Corpo Umano(tm) e le Funzioni Fisiologiche 1(tm) & 2(tm). Il Service Pack con Stanchezza(tm), Malattia(tm) e Sazietà(tm) sarà disponibile tra poche settimane al costo di 10 dollari.

ORE 11.00 Comincia la riunione alla Rare. Gates chiede "Tutto bene?". Il capo progetto risponde "Sì capo, ci siamo quasi". Gates risponde "Ok".

ORE 10.10 Bill Gates risale sull'elicottero pensando a chi potrebbe rivendere la sola che gli hanno rifilato. Per un po' pensa intensamente alla Nintendo. ▶

VINCI FORTE CON EXTRA!

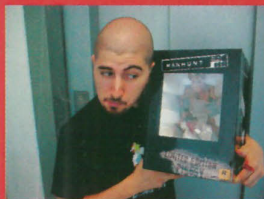
TORNA IL CONTEST PIÙ ENTUSIASMANTE DELL'ESTATE! (E NON DOVETE NEMMENO SPEDIRCI UNA PROVA D'ACQUISTO)

Non ne potete più di bere ettolitri di birra per vincere ridicoli cabriolet? Vi è venuto un fegato grosso come un melone a furia di ingozzarvi di snack e patatine dai sapori innaturali per partecipare all'estrazione di un sorpassato televisore al plasma? Siete psicologicamente e finanziariamente esauriti dalla partecipazione a lotterie, concorsi a premi e raccolte-bollini dei benzina? Avete sviluppato un tic nervoso che vi porta a cercare ipotetiche scritte sotto tutti i tappi a corona che vedete per strada? A salvarvi da tutto questo arriva il concorso dell'estate di Extra, come sempre una vera e propria garanzia in fatto di idiozia!

SPEDITECI LA CARTOLINA PIÙ BRUTTA E/O INUTILE CHE LA MENTE UMANA HA MESSO IN COMMERCIO E RISCHIATE DI PORTARVI A CASA TRE SPLENDE STAUETTE (VI SEMBRANO ACTION FIGURES NORMALI?) DI MANHUNT, IL VIOLENTISSIMO QUANTO SPETTACOLARE ACTION GAME TARGATO ROCKSTAR.

La selezione verrà effettuata direttamente dai mentecatti redazionali di Extra e sarà insindacabile, anche perché se sul concetto bellezza c'è molto da discutere, sull'orrido si fa presto a chiudere le votazioni...

COSA ASPETTATE?
Scegliete, spedite e... vincete!



ESCLUSIVO!

IMPARA A COMUNICARE COME GLI SWAT!



NESSUN SEGRETO PER I LETTORI DI EXTRA! D'ORA IN AVANTI CAPIRETE ALLA PERFEZIONE IL LINGUAGGIO MIMATO DELLE PIÙ ESCLUSIVE SQUADRE SPECIALI DEL MONDO!



È TUTTA COLPA SUA! IO NON ERO NEMMENO IN LINEA!: Si tratta di un messaggio urgente nel caso in cui qualche membro della squadra sia colpito da fuoco amico. E' utilissima in caso in cui si paventi una comparsa del militare davanti alla corte marziale.



ECCHEDIAMINE! HO SOLO SPARATO APPENA UN CARICATORE...: Questo segnale viene indirizzato al capo-squadra nel caso in cui ritenesse che il team ha ecceduto in volume di fuoco prodotto per una situazione di minaccia relativa.



QUI COMANDO IO E VEDETE DI NON FARMI GIRARE LE BALLE, OK?: Di regola, questo segnale risponde a quello precedente qualora la squadra necessitasse di un riassetto disciplinare durante l'azione.



IERI SERA HO MANGIATO PESANTE, NON STATEMI DIETRO: Molto spesso le azioni delle squadre speciali hanno luogo in spazi angusti, di per sé già poco vivibili. Questo segnale rafforza lo spirito di corpo e mostra quanta fratellanza e rispetto per gli altri membri del team ci possa essere in casi di emergenza.



COPRITEVI BENE CHE OGGI FA FREDDINO: Ogni capo-squadra che si rispetti ha a cuore la salute e la sicurezza dei suoi sottoposti. Con questo messaggio egli mostra affetto per i suoi compagni d'arme e si assicura che nessuno si buschi un raffreddore.



YEEAH! SPARO COME TEX WILLER!: In situazioni di grande frenesia può capitare che i membri di una squadra speciale perdano parte della loro proverbiale freddezza e che si lascino andare a uscite non proprio ortodosse. In questo caso paradigmatico, il volume di fuoco non perde di intensità ma soffre quanto a precisione ed efficacia...

ORE 11.00 Ancora in volo, Bill Gates telefona col cellulare satellitare a Ken Kutaragi imitando il borg di Star Trek e dice con voce metallica "Stai per essere assimilato".

ORE 10.15 E 15 SECONDI
Riattacca sogghignando.

ORE 12.40 Atterra al quartiere generale di Redmond. Nel frattempo ha avuto almeno tre idee rivoluzionarie che faciliteranno la vita agli utenti Xbox. Convoca quindi una riunione straordinaria con Allard e Moore per discuterne. Allard è ancora infortunato, Moore risente di uno stiramento agli adduttori. La riunione è rimandata a data da definire.

ORE 13.00 Pausa pranzo. Bill Gates raggiunge la mensa e pranza con i dipendenti, d'altra parte è un dipendente anche lui, forse solo un pochino più degli altri.

ORE 14.00 Bill Gates telefona a Tomonobu Itagaki per discutere del prossimo Ninja Gaiden. Dopo pochi secondi si accorge di avere sbagliato numero e di avere chiamato ancora Kutaragi. Fa l'accento svedese e riattacca.

ORE 14.05 Bill Gates telefona a Tomonobu

Itagaki per discutere del prossimo Ninja Gaiden. Questa volta il numero è esatto. Itagaki dice che vuole più soldi, un modellino dello Shuttle e una katana di Hattori Hanzo. Gates accetta la proposta.

ORE 14.15 Riunione con Cameron Ferroni per decidere il futuro di Xbox Live. Prevista anche la presenza di Riccitiello che all'ultimo momento manda una giustificazione firmata dai genitori. È al mare, in colonia.

ORE 15.00 Microsoft brevetta gli Stati Emotivi(tm). Per cominciare dovremo pagare le royalties quando siamo Innamorati(tm), Arrabbiati(tm) e Felici(tm).

ORE 16.30 Dopo avere regolato le pendenze con Ferroni (distrutto a calcio balilla, air-hockey e freccette), Bill Gates chatta un po' con Jenny McCarty grazie al Live 3.0. Non hanno molto da dirsi e la conversazione dura pochi minuti.

ORE 16.45 Bill Gates telefona a Tomonobu Itagaki per discutere le dimensioni e le caratteristiche della katana che ha appena commissionato ad Hattori Hanzo. Si accorge che ha sbagliato numero e che sta parlando con

Satoru Iwata di Nintendo. Tenta di rivendergli la Rare, aggiungendo un'opzione sulla McCarty e la proprietà per cinque anni di The Rock, con diritto di riscatto alla scadenza. Iwata attacca seccato. Gates lo richiama imitando il borg di Star Trek e dice con voce metallica "Stai per essere assimilato".

ORE 17.00 Essendo venerdì, Bill Gates lascia la Microsoft un'ora prima per andare al cinema con la famiglia. Chiama la moglie per dirle di prepararsi e si accorge che ha sbagliato numero. Dall'altro capo del filo c'è Ed Fries che ne approfitta per richiederli indietro il suo posto nel team Xbox.

ORE 17.05 Fries comincia a piangere. Gates, che è un brav'uomo, lo consola per un po' poi si stanca delle lamentele, fa l'accento svedese e riattacca. Apre quindi l'agenda del suo pocket-PC e scrive "riordinare la rubrica telefonica".

ORE 17.30-22.00 Momenti privati con la famiglia: cinema, pizza e rientro a casa.

ORE 22.30 Bill Gates appoggia la testa sul cuscino e smette di sorridere per un attimo. Si addormenta, comincia a sognare il futuro e riprende a sorridere

XCOM

Se noi di XBM vi abbiamo davvero stufato, se credete che con questo numero abbiamo superato il limite e siete troppo indignati per non urlarcelo in faccia... beh, fatelo, razza di pecoroni! XBM, con la sua faccia da schiaffi, è sempre qui, all'indirizzo xbm@playpress.com o, se siete ancora all'età della pietra, al tradizionale recapito:
XBM C/O PLAY-PRESS PUBLISHING - VIA VITORCHIANO 123, 00189 - ROMA

LUCIDA FOLLIA

Splendidi folli, ogni mese aspetto l'uscita di XBM con un certo piacere e con l'adeguata dose di apprensione per verificare i voti che darete ai titoli in uscita. Devo dire che molto spesso sono d'accordo con voi e che i vostri "consigli per spendere meglio" (come dice Maurizio Costanzo) mi sembrano sempre ben indirizzati. Ora vengo immediatamente al punto della mia lettera e non vi nascondo un certo fastidio che ho provato recentemente leggendo il numero nel quale si parlava di Xbox 2. Come sempre, avevate centrato il problema rilevando che sarà tutto bellissimo, che avremo i giochi migliori di ogni tempo ma anche che se a Redmond non si svegliano rischiano di combinare un altro pasticcio incredibile. Di che cosa sto parlando? Della presunta o meno incompatibilità con la prima Xbox. È di questi giorni la voce di corridoio che invece vorrebbe perfettamente compatibili i giochi attuali con quelli futuri e noi giocatori stiamo cominciando a non capirci più nulla. A questo si aggiunge il fatto che l'E3 (grazie ancora per la copertura della fiera, come sempre insuperabile) non ha chiarito i dubbi di nessuno e che rimaniamo ancora oggi con le idee confuse. Tutto questo per dire che sono personalmente stufo di essere trattato come un bambino deficiente e come me immagino saranno stufo molti altri giocatori che, mi sembra, sono considerati unicamente come "compratori" piuttosto che "utenti". Moore ha un bel dire sparlando di attenzione all'utenza e tutte quelle cose, perché invece non cominciano a comportarsi davvero come se avessero (ed hanno, infatti) a che fare con utenti adulti? Pietra Angolare

FILIPPO: Carissima Pietra (ma sei un maschio o una... roccia?), è partito il tormentone della prossima stagione. L'estate scorsa avevamo Chihuahua e il DJ Francesco con il suo Capitan Uncino, per il futuro avremo invece i dettagli della nuova Xbox. Che dire? Da un certo punto di vista, quello della produzione di giochi, Microsoft ci vizia con titoli spettacolari e una strategia che non mette mai il sale sulla coda agli sviluppatori lasciandogli tutto il tempo necessario per realizzare il meglio possibile, prova ne è Ninja Gaiden che, atteso a lungo, si è poi dimostrato un capolavoro. Se dietro al progetto ci fosse stata la Eidos, probabilmente l'avremmo visto sei mesi fa, ma non sarebbe stato certo così come è ora. A Los Angeles la grande M ha perso

un'occasione e ha preferito puntare sul futuro prossimo piuttosto che su quello più distante, fornendo alla sua console una serie di opzioni tutte nuove mentre i competitor si affannano per impossessarsi del mercato handheld. Chi ha sbagliato? Solo il tempo potrà dirlo, ma intanto non va dimenticato che l'Xbox è l'unica console che sembra viva, che cresce e si arricchisce di novità in maniera abbastanza costante. Dall'E3 è giunto un messaggio che ci dice quanto abbiamo ancora da scoprire e che la nostra console è ben lungi dall'essere pronta per il pre-pensionamento, un concetto che Nintendo e Sony cercano di ignorare concentrando l'attenzione del pubblico sulle loro prossime uscite portatili con una differenza bella grossa: l'Xbox è qui, ora e adesso, a regalarci novità, mentre PSP e DS sono ancora lungi a venire. Il Live è un'entusiasmante realtà che ha innovato il modo di giocare su console, e le potenzialità del 3.0 sono ancora tutte da godere, potranno espandersi ulteriormente e regalarci ancora moltissime soddisfazioni. Microsoft è entrata con tutta la sua forza nel mondo dei videogiochi e con il preciso intento di rivoluzionare il concetto stesso del "videogiocare", per il momento c'è riuscita solo in parte, ma sappiamo tutti benissimo che le rivoluzioni non sono indolori e che spesso richiedono sacrifici. Una delle lettere che seguono, quella intitolata "Interismi" come il libro di Severgnini, continua il discorso...

DADI MULTIFACCIA

Ciao a tutti!
I complimenti ve li faccio dopo, perché immagino che anche se la maggior parte delle lettere che ricevete portano lodi al vostro lavoro non credo che vi daranno fastidio. Quello che mi chiedo è se i giochi di ruolo nel catalogo dell'Xbox possono essere davvero chiamati in questo modo. Oltre a questo, mi sembra che con la fissa del futuro e della modernità gli unici che si possono avvicinare a questo genere siano giochi di ruolo



fantascientifici come KotOR che sarà pure fantastico ma non mi pare proprio che presenti i caratteri classici dei GDR come nani, elfi e creature di questo tipo. Ora mi domando se sarà mai possibile avere capolavori come i vecchi titoli per PC della defunta Black Isle (Planescape Torment o il vero Baldur's Gate) invece di quegli ibridi che voi chiamate hack'n slash che alla fine altro non sono che giochi d'azione dove invece di sparare si fanno a fette i nemici. Non è che questo tipo di giochi mi faccia orrore e nemmeno che rifugga i presunti GDR che comunque gioco, è solo che vorrei una maggiore onestà e chiarezza da parte di chi questi giochi li realizza. Ho qualche anno sulle spalle e ho giocato ai giochi di ruolo con carta e dadi e sono molto indispettito da quello che sento e cioè che i giochi di ruolo sarebbero "cose come Final Fantasy". Secondo me dovete aiutare la gente a capire che si tratta di una cosa davvero diversa.

PS Complimenti per la migliore rivista in circolazione dedicata all'Xbox. :)
Son of the Beholder

STEFANO: Con un nome del genere mi conviene rispondere con molta attenzione, nel caso in cui tu avessi anche solo la metà dei poteri del tuo illustre genitore... Ovviamente sto scherzando, ma la tua lettera appare più che seria nel momento in cui affronta un argomento con il quale vado a nozze. È probabile che all'interno di XCom si sia già affrontato

>> SONO PERSONALMENTE STUFO DI ESSERE TRATTATO COME UN BAMBINO DEFICIENTE E COME ME IMMAGINO SARANNO STUFI MOLTI ALTRI GIOCATORI CHE, MI SEMBRA, SONO CONSIDERATI UNICAMENTE COME "COMPRATORI" PIUTTOSTO CHE "UTENTI" <<



>> HO QUALCHE ANNO SULLE SPALLE E HO GIOCATO AI GIOCHI DI RUOLO CON CARTA E DADI E SONO MOLTO INDISPETTITO DA QUELLO CHE SENTO E CIOÈ CHE I GIOCHI DI RUOLO SAREBBERO "COSE COME FINAL FANTASY" <<



questo problema, ma direi che possiamo sempre ritornare sul tema perché mi sembra evidente che il vostro interesse per i giochi di ruolo non si è ancora estinto. Per cominciare posso dire che non sono affatto convinto che i giochi di ruolo (o quelli che tanto su console quanto su PC vengono definiti tali) siano reali GdR. Io ritengo che si tratti di un'altra cosa e che per comodità o necessità di trovare un'etichetta che faccia da "contenitore", si sia preferito nominarli in questo modo. L'applicazione di un regolamento specifico a situazioni che di fatto sono arcade non basta, secondo me, a comprendere questo genere di giochi nell'universo ruolistico, perché in realtà questo tipo di titoli parte dall'assunto che il giocatore ha la libertà di fare e dire esattamente quello che vuole, mentre nei videogiochi questa possibilità è preclusa da una serie di limiti (giustissimi, per carità). Chi dice che il ruolo del Dungeon Master è assunto dalla piattaforma di gioco evidentemente non ha mai giocato a un GdR pen&paper e non sa di cosa stiamo parlando perché, per assurdo e grazie a un fortunatissimo tiro di dado, ci si può gettare da un precipizio senza morire, mentre nei videogiochi o non è possibile farlo di default o si muore senza possibilità di appello. L'interazione con l'Intelligenza Artificiale, poi, ci mostra tutti i limiti di un confronto con avversari umani che è comunque improponibile. L'unica esperienza che può avvicinarsi alla reale essenza di un gioco di ruolo è quella dell'online gaming, che si limita a fornire gli scenari per l'interazione dei personaggi. Onestamente mi sembra già un buon passo in avanti, anche se credo che il fascino di una manciata di dadi a più facce che rotolano su un tavolo sia davvero impagabile!

GELOSIA VIRTUALE: LA RIVINCITA

Salve, redazione di XBM...

Il mio nome è Stefania ho 17 anni e sono una "videogioco-dipendente". Mi ritengo molto offesa dalla risposta che Filippo ha dato nel numero 25 di giugno ad un ragazzo, Fabrizio, che ha una ragazza con un'intelligenza al di sotto della media.

Secondo me è un comportamento da veri e propri deficienti essere gelose di un videogioco!!! E non parlare con il proprio ragazzo solo perché sta giocando ad un videogioco



con delle belle ragazze, costringendolo a portarti a cena in un ristorante romantico! Comunque ogni persona è diversa, c'è chi è deficiente, chi no! Non ho apprezzato la risposta perché generalizzava un po' troppo! La prima risposta è accettabile (90 volte su 100 i videogiochi non vanno d'accordo con le fidanzate), perché non generalizza molto... su 100 ragazze almeno 10 si salvano! Ma la seconda risposta è inaccettabile! "Le ragazze sono molto competitive nei confronti di qualsiasi esponente del loro stesso sesso, che sia reale, virtuale o irraggiungibile". Dovevate scrivere "solo ALCUNE ragazze sono molto competitive.....". Ora vi saluto e torno a giocare! Stefania

FILIPPO: Cara Stefania, mi spiace molto se ti sei sentita offesa dalle mie parole. Sappi che non avevo alcuna intenzione di offendere te o qualsiasi altra lettrice! Il problema è che, continuo a pensarlo, la maggior parte delle ragazze non ritiene i videogiochi un argomento interessante e nella quasi totalità dei casi pensa che si tratti di un passatempo per lo meno discutibile. Questo perché è un hobby che, a differenza del calcetto, della musica o altro, non coinvolge aspetti "sociali" e sviluppa un rapporto personale con la console e il gioco che ci gira sopra. Un gioco che mostri fanciulle abbronzate più o meno come la mamma le ha fatte, mi concederei, può generare una bella gelosia. Se il tuo ragazzo guardasse in TV qualche programmato tipo Bikini Beach Party o Playboy non ti darebbe fastidio? La mia era soltanto una considerazione che riguardava un concetto generale di competitività. Non dico che una ragazza

90 volte su 100 si confronta con le eroine dello schermo, ma che il senso di possesso sul proprio fidanzato può a volte fare brutti scherzi!

WAR! WHAT IS IT GOOD FOR?

Da diverso tempo mi domando cosa succede e se per caso vi siete bevuti il cervello. Ho fatto una statistica guardando le ultime 12 copertine di XBM ed ho visto che almeno 10 numeri hanno un personaggio con un'arma in mano, senza contare che più della metà fanno riferimento direttamente alla guerra. Forse che non ne abbiamo abbastanza in televisione di morti ammazzati, esplosioni, elmetti, divise e in una sola parola di guerra? I videogiochi non dovevano essere uno strumento per evadere dalla realtà, divertirsi e rilassarsi senza troppe preoccupazioni? So già che mi direte che i giochi sono quelli e che non si scappa ma a me sembra che le uscite coprano un buon numero di situazioni diverse. Provate a farvi un bel'esame di coscienza e vedete se non ho ragione. Mi auguro che in futuro le cose cambino e che vi facciate furbi. Non tutti i giocatori sono guerrafondai e una variante non può che fare piacere...

Ermanno "Deadlike" Maggiore

ALBERTO: Ciao Ermanno. Non ci siamo affatto bevuti il cervello, probabilmente ti confondi con Plafone! La mia prima esortazione è quella di non confondere la realtà con la fantasia, i videogiochi con la vita vera. Le nostre copertine ogni mese fotografano un momento preciso, portando alla vostra attenzione il titolo più meritevole, il gioco che più degli altri merita copertura per i soliti motivi tecnici, artistici e via dicendo. Questo non significa che tu abbia torto, ma piuttosto che negli ultimi dodici mesi le uscite software hanno avuto, come ambientazione comune, quella bellica e che proprio questi titoli sono stati i migliori e si sono guadagnati la cover di XBM. Le accuse che ci lanci sono forse un po' troppo forti perché, messa così, sembra che sia nostra la responsabilità delle scelte che fanno gli sviluppatori e della bontà o meno dei titoli che sviluppano.





Come detto, il nostro mensile si limita a fotografare un momento preciso del mercato ed è innegabile che in questo periodo i giochi di guerra siano quelli che riscuotono il maggiore successo di critica e pubblico. Per quanto riguarda il fatto che dovremmo "farci furbi", la situazione è profondamente diversa. Noi non siamo per niente "furbi", nel senso che non facciamo mai scelte ruffiane, nemmeno quando queste potrebbero portarci vantaggi nei rapporti con i publisher e i distributori. Se solo tu avessi una minima idea di quante pressioni riceviamo ogni mese perché il gioco X o il gioco Y finisca sulla nostra copertina, probabilmente cambieresti idea. Negli ultimi mesi ti sono sembrate furbe, forse, le copertine di Prince of Persia 2, Fable o Red Dead Revolver mentre tutti si concentravano su Sudeki, Driv3r o Ninja Gaiden (giochi che abbiamo coperto ben prima)? Io non la penso così.

INTERISMI

Premetto che non leggo solo la vostra rivista. Premetto che sono un giocatore "multi-piattaforma" e che possiedo PC, PlayStation 2, GameCube e Dreamcast. È stato un investimento che ho deciso di fare per poter giocare i migliori titoli realizzati per ogni macchina. In questi anni mi sono fatto il proverbiale mazzo (vorrei chiarire che sono uno studente universitario e lavoro alla sera per potermi permettere questi vizi quindi non sono figlio di miliardari) e che mi reputo un discreto intenditore di videogiochi. Quello che non riesco più a sopportare è lo strapotere di Sony, l'azzerramento della concorrenza anche e soprattutto quando essa è qualitativamente più forte. Vogliamo

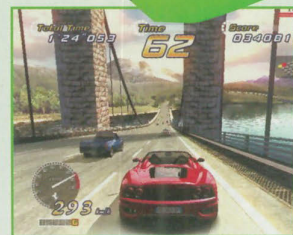
parlare della bontà dei giochi Xbox o di quelli per PC in confronto a quella dei giochi per PlayStation 2 o prima ancora per PSX? Non ci facciamo ridere! Se la Sony o qualcuno degli sviluppatori che lavorano per lei provasse a realizzare qualche gioco per PC, potremmo valutare davvero la forza e la sostanza di questi arroganti giapponesi ma così non succede. In effetti non mancano nel passato esempi della loro "grandezza": qualcuno si ricorda forse delle versioni per PC di Final Fantasy 8 o di Resident Evil 3? Vere e proprie schifezze. Eppure, quando si parla di videogiochi con gente che non ne capisce molto, la parola che viene usata per indicare l'intero mondo dei videogames è "pleistescion", sia che si parli di Xbox che di altro. È mai possibile che un colosso multinazionale come la Microsoft non sia in grado di opporre una valida resistenza e che non riesca a ritagliarsi uno spazio di visibilità pari a quello di Sony? Mi rimetto a voi per un parere...

Contuso e felice

STEFANO: Carissimo contuso, in tutta franchezza ti dico che mi sono rotto le scatole di sentire le specifiche tecniche della prossima Xbox, Xenon o come diavolo decideranno di chiamare la futura incarnazione della nostra console. Da un certo punto di vista hai perfettamente ragione, i samurai della Sony hanno imposto uno standard, una vera e propria pietra di paragone e da fan sfegata-ta dell'Xbox devo dire che in certi momenti mi sento un po' come un tifoso dell'Inter: Bill Gates sembra infatti una specie di Moratti con molti più soldi da spendere ma con risultati simili, da eterno secondo. Ha comprato un Ronaldo (la Rare) che passa più tempo in panchina che a mettere la palla in rete (realizzare videogiochi vincenti), ha messo in piedi una squadra che potenzialmente potrebbe dominare il mondo per doti tecniche e classe e invece deve inseguire chi, per tradizione e capacità di... "influenzare", gli sta davanti. Il punto è forse proprio qui e concerne il fatto che siamo bombardati dalla PS2 costantemente, sui cartelloni pubblicitari,



alla TV con le sponsorizzazioni delle manifestazioni più importanti, sui giornali, eccetera. Nostro malgrado, "respiriamo" PlayStation e in tutto questo viene da chiedersi dov'è la presenza di Microsoft e dell'Xbox nella nostra vita di tutti i giorni. Gli esperti di marketing possono dare risposte certamente più articolate e competenti, ma quello che salta all'occhio è la presenza costante di Sony. Non credo che si tratti di arroganza ma più semplicemente di una profonda conoscenza del mercato videoludico, unita a un'aggressività sconosciuta al quartier generale di Microsoft che, abituata a possedere in toto altri mercati come quello dei software professionali e dei sistemi operativi, ha pensato di rispondere con un fair-play decisamente fuori luogo, pensando che bastasse la forza dei suoi prodotti (diciamo chiaro: solo ora, dopo due anni, stiamo cominciando a vedere questa benedetta forza, mentre qualsiasi altro ipotetico interlocutore sarebbe stato spazzato via dagli scaffali, vedi SEGA e Nintendo). Le cose stanno cambiando, Ed Fries se n'è andato da Microsoft e David Gosen ha mollato il Nintendo GameCube al suo destino, i giochi Xbox del prossimo inverno saranno una piacevole mazzata sui denti degli increduli come l'ultimo - spettacolare - disco dei Korn, mentre le vendite della Scatola in America sorpassano quelle della PS2. Noi lo abbiamo detto e siamo fiduciosi, l'Xbox crescerà ancora. Il rapporto console/PC c'entra solo relativamente, sono piattaforme diverse. Tanto di cappello a Square-Enix, Capcom e via dicendo, massimo rispetto; noi però abbiamo Bungie, finalmente Rockstar, Bioware, Microsoft Game Studios, Molineux con le sue Teste di Leone, e in più prova a valutare un dato emblematico: nessuno si è ancora preso la briga di realizzare un tappetino per saltare come idioti davanti alla TV. L'Xbox è una console con le palle, fatta per videogiocatori esigenti. Chi vuole l'oggettivo di design vada a comprarsi il Cubo-che-muore-in-mille-colori, noi abbiamo il nostro mostro, e se non troviamo la sua effigie in metropolitana o in televisione poco male: l'importante è che ci sia...



>> QUELLO CHE NON RIESCO PIÙ A SOPPORTARE È LO STRAPOTERE DI SONY, L'AZZERAMENTO DELLA CONCORRENZA ANCHE E SOPRATTUTTO QUANDO ESSA È QUALITATIVAMENTE PIÙ FORTE <<



XBOX

X-RAY



VOLERE VOLARE

Vuoi lavorare nel mondo dei videogiochi? Accomodati, ma non pensare che sia facile. Oggi i trend sono due: da un lato le aziende che si affidano alle professionalità che si sono costruite sul campo e che meglio di altre sono in grado di interpretare un mondo, animato da dinamiche curiose e a volte incomprensibili, dall'altro le major che scelgono giovani freschi d'università e che pur non avendo una preparazione pratica, portano in dote grandi dosi di teoria. Il mercato si apre, c'è chi va avanti e chi resta indietro nella ricerca disperata del "mercato", un concetto che non abbiamo mai capito a fondo nemmeno noi e che (in Italia più che altrove) ha contorni frastagliati, irregolari ed evanescenti. Il mercato siamo noi giocatori, un popolo indipendente e fortemente consapevole che sfugge alle logiche del marketing, una comunità difficile da conquistare forse perché difficilmente si è conquistata l'indipendenza che la caratterizza. Vuoi lavorare nel mondo dei videogiochi? Accomodati, ma non pensare che sia facile. Studia, prendi una laurea ma non dimenticare da dove provieni...

NEL PROSSIMO NUMERO

IN EDICOLA DAL 30 SETTEMBRE 2004



DEAD OR ALIVE ULTIMATE

Sul numero di settembre di XBM potrete leggere un'esclusiva anteprima sul prossimo capolavoro made in Tecmo! Tonnellate di immagini e di informazioni inedite sul primo picchiaduro 3D che infiammerà gli animi sulla rete delle reti vi aspettano, ovviamente, assieme a una massiccia dose di pube da sballo! L'appuntamento è fissato per dopo le vacanze! Segnatelo sul calendario!!!



SPIDERMAN 2

Mentre voi ve la spasserete al mare o in montagna, noi di XBM testeremo a fondo il gioco che sancirà il ritorno dell'inimitabile arrampicamuri. Forte del successo annunciato della pellicola cinematografica, il gioco cercherà di soddisfare tutti i fan dell'uomo ragno. A settembre potrete sapere tutta la verità, in una recensione approfondita sotto ogni punto di vista!



BURNOUT 3 TAKEDOWN

A settembre potremo finalmente analizzare a fondo il nuovo episodio della saga di Burnout! Velocità e adrenalina allo stato puro hanno caratterizzato i primi due capitoli della serie, ma nel caso di Burnout 3 i programmatori hanno superato ogni limite, realizzando uno dei giochi di guida arcade più appaganti di sempre! Non perdetevi il numero 28 di XBM!

TOM CLANCY'S

RAINBOW SIX[®] 3

BLACK ARROW[®]

UNISCITI AL TEAM!



Guida il Team Rainbow attraverso la regione del Mar Nero in una drammatica missione per impedire che un gruppo terroristico riesca ad assemblare armi di distruzione di massa.



Ancora più avanzato. Combatti contro terroristi guidati ad una sofisticata intelligenza artificiale in 15 missioni single player totalmente nuove.

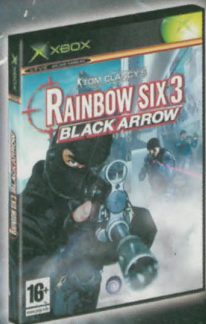


Raddoppia l'azione. Fai squadra con un amico e combatti i terroristi in missioni cariche di tensione grazie alla modalità cooperativa a schermo condiviso!



L'esperienza multiplayer definitiva. Gioca con nuove modalità multiplayer e prova per primo le nuove funzionalità di Xbox Live 3.0

29,99 EURO
PREZZO CONSIGLIATO
AL PUBBLICO



16+
TM

www.pegi.info



FARÀ IRRUZIONE NEI NEGOZI QUESTO SETTEMBRE

www.rainbowsix3.it



UBISOFT

©2004 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, the Ubisoft logo & Black Arrow are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six, Red Storm, and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Microsoft, Xbox, Xbox Live and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft.



PlayStation 2



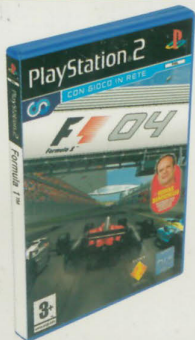
TBWA\ITALIA

Game © 2004 Sony Computer Entertainment Europe. An official product of the Formula One World Championship. FORMULA ONE, FORMULA 1, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, FORMULA ONE, FORMULA 1, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP and transcriptions thereof are trademarks of Formula One Licensing BV, a Formula One Group Company. Licensed by Formula One Administration Limited, a Formula One Group Company. All rights reserved. *copio al ritmo. IVA scattata 11,88 centesimi...festini e dopo le 18:00...75 centesimi.



FORMULA ONE 04™

Sarà difficile tornare con i piedi per terra.



FORMULA ONE 04™. FAST AND FAMOUS.

Raggiungere il tetto del mondo della velocità adesso è possibile. Comincia dal basso con le scuderie minori o lanciati subito nel grande circo della Formula Uno. Veri circuiti, vere macchine, veri piloti, vere emozioni. Tutto questo e anche la possibilità di giocare on line.

FORMULA ONE 04™. L'unico con la licenza ufficiale FIA.

E con il concorso F&F vivi la tua passione in prima fila. Partecipa, potrai vincere un pass per il GP di Monza 2004 e altri premi. Scopri come su playstationplanet.it



VELOCITA'



ABILITA'



REALISMO



COMPETIZIONE



ON LINE: ON



fun®
△ ○ × □