

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
Il nuovo capolavoro Ubisoft

03 10

XBM

28 10 2004 € 5,00

ESCLUSIVO

DEAD OR ALIVE ULTIMATE

Il futuro del picchiaduro e' online

BURNOUT 3: TAKEDOWN VS OUTRUN 2

Electronic Arts e Sega
si sfidano in strada

RECENSITI!

- SECOND SIGHT**
- PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY**
- SPIDER-MAN 2**
- OBSCURE**
- HEADHUNTER: REDEMPTION**
- STAR WARS: BATTLEFRONT**
- CONFLICT: VIETNAM**

**XBM REGALA
GUERRE STELLARI**

- 2 copie di Star Wars: Battlefront
- Il cofanetto DVD della trilogia
- Le Action Figures
- 3 Spade Laser

> Recensioni

> Anteprime

E inoltre...

Burnout 3: Takedown, Second Sight, Conflict: Vietnam, Juiced, Spider-Man 2, Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy, Obscure, Headhunter: Redemption, Samurai Warriors, Ghost Master: Memorie da Gravenille, Terminator 3: The Redemption, Star Wars: Battlefront, Outrun 2

Project Zero 2: Crimson Butterfly, The Bard's Tale, Psychonauts, Robotech: Invasion, Unreal Championship 2: The Liandri Conflict, Blinx 2: Masters of Time & Space

Midway Gamers Day in diretta da San Diego Electronic Arts, tutta la verità sulla software house e il suo rapporto con Microsoft Ninja Gaiden Hurricane Pack, le nostre impressioni sull'espansione online del capolavoro Tecmo Extra, tante risate e un mucchio di regali E molto altro ancora...

XBM numero 28 - Ottobre 2004

€ 5,00

PlayPress
PUBLISHING

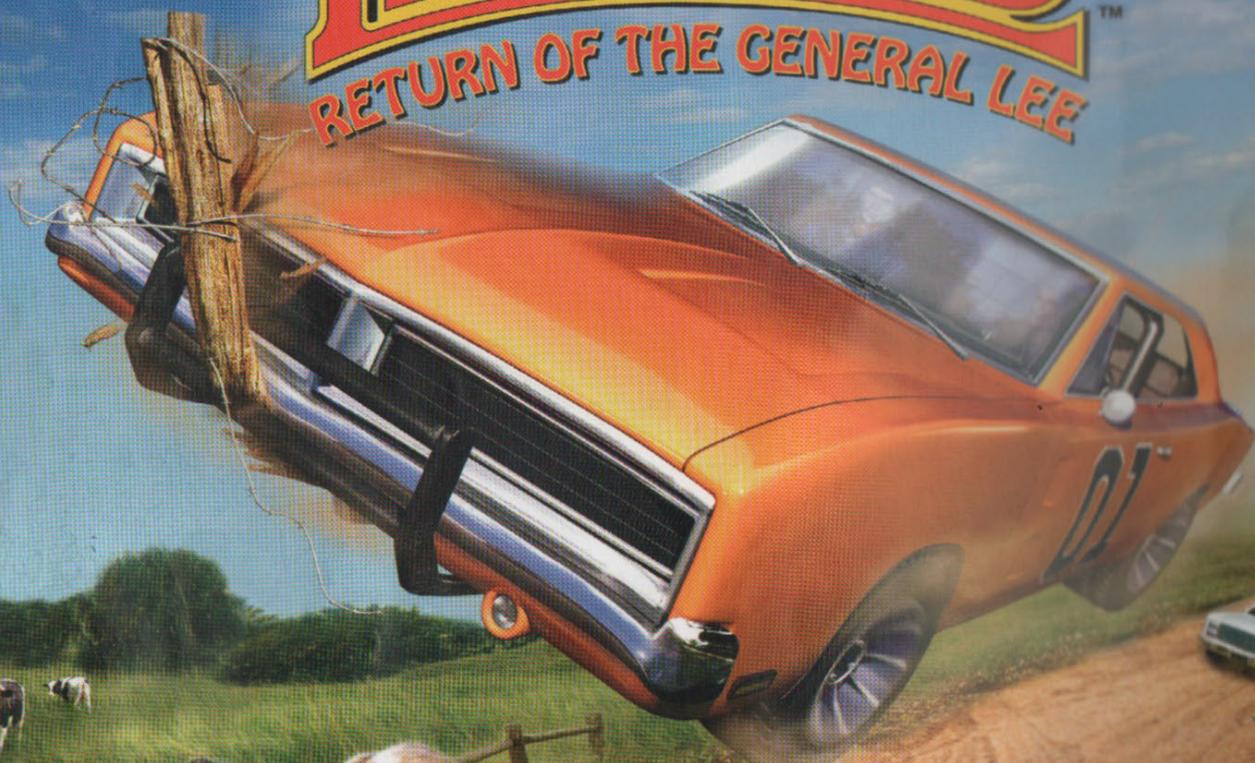


40028>

9 771594 467005

THE DUKES OF HAZZARD

RETURN OF THE GENERAL LEE™



UNA BELLA SCORRAZZATA
VECCHIO STILE!

Yeeeeeeeeeeeeehhaaaaaaaaaaaaaa!!!



Balza sul Generale Lee e infiamma le strade della Contea di Hazzard



Stai alle costole della macchina di Daisy, del pickup di Zio Jesse e del carro attrezzi di Cooter



Corri per fermare l'ultimo diabolico piano di Boss Hogg e salvare gli orfanelli



Sfida un amico e schiaccia l'acceleratore a tavoletta per sconfiggerlo in un infuocato testa a testa o nella modalità destruction derby



THE DUKES OF HAZZARD: RETURN OF THE GENERAL LEE Software © 2004 Ubisoft. All Rights Reserved. Published by Ubisoft Entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. THE DUKES OF HAZZARD and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. WBIE LOGO, WB SHIELD, TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (904)



UBISOFT



POTREI... VORREI... MA NON POSSO

Potrei cominciare questo editoriale parlandovi delle vacanze che non ho fatto oppure di quanti soldi si spendono per comprare una casa nel 2004. Potrei tentare di spiegarvi quanto è pesante passare 20 ore in aereo per una persona che ha paura di volare o di quanto sia fantastica la cucina di mia nonna Ida. Potrei spiegarvi come sia impossibile vivere senza portafogli, con carte di credito e documenti gentilmente "custoditi" a Londra, da maledettissimi inglesi che prima ci accusano di non essere precisi, poi si negano al telefono se li cerchi (grazie anche all'inutilità di Alitalia). Potrei dirvi che i problemi non arrivano mai da soli e confermarvi quanta "calma e sangue freddo" occorrono solo per far "sembrare" che tutto sia ok, nella vita e nel lavoro. Se dovessi spostare il tiro sui videogiochi, invece, potrei sottolineare la mastodontica quantità di recensioni di questo numero (13) o gridare al mondo di comprare giochi via Internet, scavalcando i prezzi gonfiati dai soliti noti nel Bel Paese. Vi potrei anche spiegare perché non troverete all'interno la recensione di Fable, che arriverà solo fra 30 giorni dopo aver esplorato Albion in lungo e in largo, nel bene e nel male (nel verso senso della parola). Potrei anche sottolineare l'importanza dell'esclusiva in copertina, per la quale abbiamo tribolato a lungo ma che siamo riusciti ad avere, riuscendo anche a far parlare sua maestà Itagaki e toccando con mano il mondo dorato degli amici della Tecmo. La cosa che devo fare è invece un'altra: dire arrivederci a tutti voi, visto che dal mese prossimo non sarò più io a darvi il benvenuto in questo spazio. La prima delle novità già annunciate, il primo passo verso la nuova XBM che troverete in edicola da qui a un paio di mesi, stavolta sul serio. Con il mio cido si chiude anche quello del buon Filippo Facchetti, del quale vi porto il saluto: potrete continuare a leggerci, di grazia, sulle altre testate Play Press. Scrivo su XBM dal numero 1 e arrivato al numero 28 posso affermare con certezza una cosa: non si arriva a più di due anni di "servizio" senza la passione, senza l'impegno, senza il cuore. È stato un immenso piacere... enjoy!

Alberto "Eldacar" Belli



XBM TEAM



» Alberto "Eldacar" Belli

SE FOSSI BILL GATES:
Brevetterei una granata contro gli stupidi e una contro le donne con la voce oltre i 100 decibel.



» Filippo "Ricciotto" Facchetti

SE FOSSI BILL GATES:
Sarei ricchissimo e avrei tanto tempo per giocare, anche se più di quanto faccio adesso credo sia difficile!



» Stefano "cpt. Costina" Vanini

SE FOSSI BILL GATES:
Farei progettare il case dell'Xbox alla Apple. Avete visto il design del mio fantastico iPod?



» Phroe Gna

SE FOSSI BILL GATES:
Al femminile? Assumerei i Chippendales come sviluppatori. Avete visto come sono tutti belli sviluppati?



» Rinn (o Linn, tanto risponde lo stesso)

SE FOSSI BILL GATES:
Potrei aprire mille milioni di listolini nei quali servile la mia prodigiosa anafia all'alancia e anacaldi!



» Roberta Stolfi

SE FOSSI BILL GATES:
Ma stiamo scherzando? Sono contentissima di essere Roberta! Malgrado quello che dice Phroe Gna, l'unica donna vera del team di XBM!

XBM

Numero Ventotto
Mensile - Ottobre 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 Ciammatti, Luca Gorello, Fabrizio Politi
HANNO COLLABORATO Marco Modugno, Gianfranco Pizzella, Lucio Bernesi, Elisa Di Fiore, Marco Turco, Cecilia Paolini, Andrea Ghironi, Roberto Nava

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 Petrucci), Atari (Federica Bianco, Rosaria Fusco, Alberto Ziello, Fabio Cerutti), Vivendi (Simone Isella), Ubisoft (Davide Latina, Stefano Celentano), Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti), Microids (Silvia Nova), Empire (Laura Maestri)

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., Brughiero (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: pubblicita@playpress.com

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

PRESIDENTE Mario Ferri
AMMINISTRATORE UNICO
Alessandro Ferri
DIRETTORE EDITORIALE
Carlo Chericoni
DIRETTORE DI PRODUZIONE
Rosanna Di Francesco
UFFICIO PRODUZIONE Giuseppina Seltembre, Iaria Patraccone, Roberta Stolfi, Enrica Corradini
ASSISTENTE ALLA DIREZIONE
Gabriella Capomagi
DIRETTORE MARKETING
Stefania Arnaldi
UFFICIO MARKETING
Costanza Barbantini, Ughetta Curto, Simone Fenu

UFFICIO AMMINISTRATIVO Carolina Marinelli, Nella Del Ciello

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

XBM utilizza parte dei materiali editoriali di XBM (c) 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 (c) 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



78 BLINX 2: MASTERS OF TIME & SPACE

Tra i platform più colorati e innovativi, il primo Blinx si è fatto notare insieme a Voodoo Vince per indiscutibile qualità e divertimento. Si è trattato anche di uno dei personaggi più simpatici (e forse sottovalutati) arrivati su Xbox dalla sua nascita a oggi, ma il gattone con l'aspirapolvere è deciso a tornare più forte e determinato di prima. Nell'esauriente anteprima che trovate a pagina 78 vi parliamo di come il titolo si sia rinnovato, di quali sorprese vi aspetteranno una volta che raggiungerà gli scaffali e di quali strampalate trovate sono stati in grado di escogitare quei matti della Artoon Co.

66 PROJECT ZERO II: CRIMSON BUTTERFLY

Il survival horror targato Tecmo, anche se forse sarebbe meglio parlare di vero e proprio thriller psicologico, giunge alla seconda puntata su Xbox, segnale che il genere prende piede tra i videogiocatori più esigenti e che la macchina Microsoft non può in nessun modo essere ignorata da alcuno. Il destino di due gemelle intrappolate in un villaggio abbandonato sarà completamente nelle vostre abili mani di... fotografi! Riuscirete a resistere alla tensione evitando gli scatti sfocati?

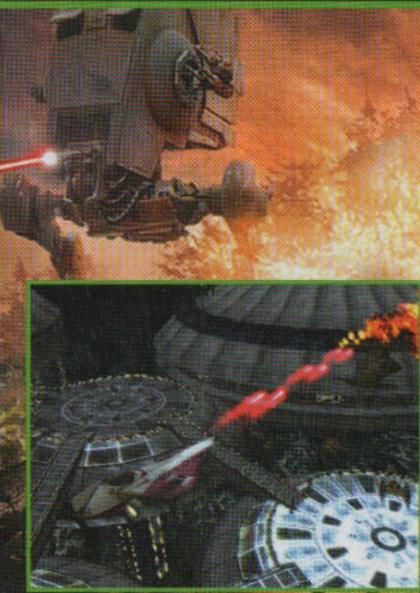
52 OUTRUN 2

Sul numero scorso avete trovato un ricchissimo antipasto di quello che vi aspetta nel nuovo Outrun che, dopo anni di assenza, torna a far parlare di sé. Puntuali come sempre, vi proponiamo una recensione accurata che valuta tutti gli aspetti e i dettagli spettacolari di questo attesissimo gioco in aperta competizione con Burnout 3. Chi vincerà la corsa per il miglior titolo racing alternativo? Correte a pagina 52 e confrontate i diversi pareri!



54 STAR WARS BATTLEFRONT

È possibile parlare ancora dei titoli della serie Star Wars su Xbox senza essere banali? Se si tratta di titoli con la qualità di quelli realizzati dalla BioWare o dalla Pandemic, poco importa se ci ripetiamo. Un titolo dal gameplay multiplayer emozionante, con un'ambientazione più che conosciuta che non mancherà di stupire persino gli scettici. Battlefront si prepara a invadere le console di tutto il mondo, forte anche di un supporto Live che non lascia prigionieri. Per la recensione, saltate nell'iperspazio e raggiungete pagina 54.



24 BURNOUT 3: TAKEDOWN

Alex Ward e la sua Criterion ce l'hanno proprio fatta! Burnout 3 è finalmente una scintillante realtà dopo mesi di spasmodica attesa per questo titolo, che prometteva di essere affilato come una lama e veloce come una freccia. Need for Speed Underground 2 può cominciare a tremare? L.A. Rush sarà un contendente adeguato? Forse è presto per dirlo, ma non per sviscerare i pregi e i difetti di Burnout nella nostra recensione a pagina 24!



18 SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Uno spotlight davvero speciale ed esclusivo tutto dedicato alle prossime e segretissime avventure del re incontrastato del genere stealth. Quattro pagine di aggiornamenti, notizie, curiosità e tutto quello che può fare la felicità degli appassionati di Splinter Cell. Ancora una volta, Sam Fisher si trova al vertice della tensione e al centro del ciclone in un'avventura dal forte sapore orientale. Per saperne di tutto e di più, incollate gli occhi alle pagine di questo numero...



12 DEAD OR ALIVE ULTIMATE

Gioco a dir poco atteso, Ultimate è stato il primo picchiaduro ad annunciare il supporto al servizio Live, ma verrà probabilmente battuto sul tempo dallo storico Mortal Kombat di Midway. XBM indaga con uno spotlight massiccio come le lottatrici di Dead or Alive lungo la bellezza di sei pagine piene di combattimenti, approfondimenti e segreti svelati.



PREVIEWS

- ▶ PROJECT ZERO II:
CRIMSON BUTTERFLY66
- ▶ THE BARD'S TALE70
- ▶ PSYCHONAUTS.....72
- ▶ ROBOTECH: INVASION74
- ▶ UNREAL CHAMPIONSHIP 2:
THE LIANDRI CONFLICT76
- ▶ BLINX 2:
MASTERS OF TIME & SPACE ..78



REVIEWS

- ▶ BURNOUT 3: TAKEDOWN24
- ▶ SECOND SIGHT28
- ▶ CONFLICT: VIETNAM32
- ▶ JUICED34
- ▶ SPIDER-MAN 236
- ▶ PSI-OPS:
THE MINDGATE CONSPIRACY ..40
- ▶ OBSCURE42
- ▶ SAMURAI WARRIORS.....44
- ▶ HEADHUNTER: REDEMPTION...46
- ▶ GHOST MASTER:
MEMORIE DA GRAVENVILLE48
- ▶ TERMINATOR 3:
THE REDEMPTION50
- ▶ OUTRUN 252
- ▶ STAR WARS BATTLEFRONT54



HEADLINES

notizie e rumors a 360 gradi

XBOX
FLASH LINES

GAME REPUBLIC VUOLE TE?

Game Republic, il team di sviluppo formato dall'ex producer di Capcom Yoshiaki Okamoto (Street Fighter e Resident Evil), sta attivamente ricercando personale per rinforzare i suoi ranghi. Fino a poco tempo fa, la compagnia di Okamoto aveva assunto unicamente tecnici e artisti versati nella programmazione e nello sviluppo di videogiochi, ma in ragione di un ulteriore sviluppo pare che ora siano necessari impiegati più "normali" esperti nell'utilizzo dei principali applicativi Microsoft per ufficio. A questo indirizzo http://www.gamerepublic.jp/recruit_002.html potrete trovare tutte le informazioni del caso. Purtroppo, in giapponese...

ATARI IN RIBASSO

Cattive acque per Atari, che ha visto i suoi profitti dimezzarsi rispetto allo stesso periodo dello scorso anno. La compagnia sostiene che questa differenza è dovuta agli ottimi risultati ottenuti all'inizio del 2003, nel periodo della pubblicazione di Enter the Matrix, ma prevede una prossima risalita grazie a giochi come Div3r, Transformers e Shadow Ops.

PIXAR E THQ RESTANO UNITE

Dopo il distacco di Pixar dalla Disney, è la volta dei nuovi accordi per lo studio. In particolare quello con THQ, stipulato inizialmente per due soli giochi, verrà prolungato ancora per diversi anni. La compagnia realizzerà infatti tutti i giochi basati sui film che la Pixar produrrà a partire dal 2006: quelli previsti per il momento sono già 4.

TECMO SI DIVIDE TRA FIERE E CD BONUS

Tecmo non perde occasione per mostrare le sue famose ragazze: in occasione del Tokyo Character Show 2004 la compagnia è stata presente all'evento con uno stand in cui gli appassionati della serie potevano rifarsi gli occhi ammirando i numerosi gadget presenti e soprattutto le magnifiche ragazze in carne e ossa vestite come Kasumi e compagnia. Oltre a questo evento mondano, Tecmo ha presentato anche il CD bonus "Digital Venus 2004", che in Giappone accompagnerà le vendite dell'attesissimo Dead Or Alive: Ultimate per Xbox. Il CD bonus offrirà ai fan una collezione di wallpaper e di immagini delle protagoniste del gioco, insieme alle loro voci ascoltabili attraverso il PC. Completeranno la collezione, purtroppo limitata al Giappone, un poster ispirato alla serie e una Action Figure di Kasumi.



UN'ORA E UN GIORNO NELLA TANA DEL LEONE MIDWAY GAMERS DAY

■ Ogni anno Midway organizza un evento, il Midway Gamers Day, per presentare alla stampa internazionale la sua line-up. Si tratta di un momento importante, che offre la possibilità di vedere in anteprima i titoli della prossima stagione, incontrare programmatori e sviluppatori annuando che aria tira in una delle case di produzione più aggressive (ma non altrettanto fortunate) dopo la Rockstar. Sugli scudi, ovviamente, il nuovo Mortal Kombat, che si ripresenta al pubblico e ai suoi fan con una nuova attitudine meno improntata al button-mashing selvaggio, il solito bagno di sangue e ben tre giochi completi al suo interno oltre al combattimento tradizionale: un gioco strategico che ricorda gli scacchi, un puzzle game Tetris o Columns-style e un action/adventure per rimpolpare il roster dei lottatori con un combattente nuovo di zecca e super personalizzato. Il vero centro dell'attenzione, in grado di calamitare sguardi e prove sul campo prolungate, è stato però Unreal Championship 2: The Liandri Conflict che, realizzato esclusivamente su Xbox, può contare su una base solidissima come Unreal Tournament, del quale eredita motore e mappe adeguatamente modificate. Notevolissime le novità inserite, dal nuovo sistema di combattimento che prevede gli scontri corpo a corpo alle armi da mischia, dall'opzionale cambio di visuale



sogettiva/terza persona al nuovo arsenale a disposizione. La Epic ha lavorato duro e i risultati sono concreti, visibili e giocabilissimi. Restando in tema di FPS, il lungodegente Area 51 (da oltre due anni in lavorazione) ha dovuto ancora una volta farsi da parte, ma si è mostrato a sua volta solido, graficamente ricco e molto interessante grazie anche alla strombazzata collaborazione di John Romero, ormai davvero uno di famiglia in casa Midway per quanto riguarda il level design. Leggermente sottotono NARC, un titolo che è andato incontro a talmente tante modifiche da rendere difficile il riconoscimento del concept iniziale. Aggressivo, cattivo e "dopato", questo action game dalla trama vivace offre diverse opzioni e buoni spunti, ma corre seriamente il rischio di passare inosservato al cospetto di Sua Maestà San Andreas. Che dire di

Midway Arcade Treasure 2? La seconda riedizione dei titoloni coin-op degli anni '80 e '90 pesa esattamente per quello che è: il gradevole compendio di un'epoca d'oro, niente di più e niente di meno. All'annuncio di LA. Rush non è seguito altro che un filmato in Computer Grafica in grado di suggerire l'idea che tra sgommate, salti mozzafiato, musica rap e corse clandestine ci troveremo di fronte a un ibrido tra Need for Speed Underground e NBA Ballers.

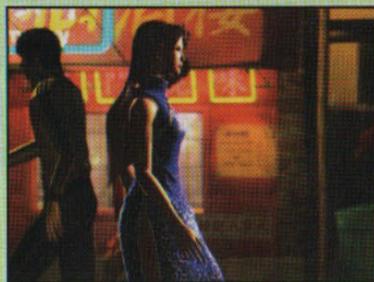


SHENMUE VA ONLINE

LA TRASFORMAZIONE DEL CAPOLAVORO SEGA

■ In seguito alla fusione con Sammy, gli interessi di Sega si stanno progressivamente spostando verso il mercato orientale e in particolare sulla Cina, considerata un promettente territorio in via di espansione. Nel corso della sua ultima conferenza stampa tenuta proprio a Shanghai, la compagnia ha presentato tre dei giochi che prossimamente verranno lanciati in esclusiva sul mercato orientale. Accanto a PSO Blue Burst, ennesimo capitolo della serie Phantasy Star Online, e al gioco di corse online CTRacer, una sorpresa ancora maggiore è stata al centro della conferenza: l'annuncio di un nuovo capitolo di Shenmue. Invece del terzo capitolo che tutti ci aspettavamo, Sega ha deciso di indirizzare la serie verso una strada

che almeno in questo caso ci convince poco, quella dei MMORPG. Shenmue Online sarà infatti un universo permanente ambientato nella Cina degli anni '80, in cui i giocatori non interpreteranno il ruolo di Ryo Hazuki ma quello di combattenti un po' anonimi che potranno utilizzare arti marziali, armi e anche magie. Dobbiamo dire che un concetto del genere non ci attira molto, ma anche in caso contrario dovremmo superare le difficoltà che Sega sta creando ai giocatori occidentali: Shenmue Online è infatti riservato al solo mercato orientale (Cina, Corea e Giappone), al solo PC e non vedrà la luce prima del 2005. Nonostante la serie sia stata snaturata, la sua riapparizione ci fa comunque piacere: chissà che prima o poi non venga annunciato su Xbox anche quel tanto discusso terzo capitolo che aspettiamo con ansia...



X04 CANCELLATO!

MICROSOFT CAMBIA STRATEGIA

■ Dopo voci ufficiali, mezze conferme e parecchie smentite, Microsoft ha deciso di annunciare ufficialmente la cancellazione dell'X04, lo show europeo che ogni anno viene realizzato per presentare tutte le novità in arrivo sul territorio PAL. Un cambiamento che la casa di Redmond ha imposto per consentire una migliore e più capillare promozione dei suoi prodotti. Non si tratta, quindi, di una politica di rinuncia all'investimento nel Vecchio Continente, ma di un ripensamento totale delle strategie di marketing. Questo nuovo orientamento consentirà, infatti, di gestire nei minimi particolari dei mini-eventi, che si svolgeranno nei singoli stati dell'unione, dopo che le varie convention per la stampa specializzata erano state tenute a Cannes (X01), a Nizza (X02) e l'anno successivo in Spagna. A quanto pare per quest'anno sono già stati confermati appuntamenti in Inghilterra, Italia, Francia e Germania. Per l'occasione verranno svelati titoli di un certo calibro come Halo 2, Fable, Forza Motorsport e Jade Empire, ovvero la line-up completa dei titoli più caldi per il prossimo inverno. Certo, la mancanza di un appuntamento come l'X04 porterà quasi sicuramente a un posticipo dell'annuncio dell'Xbox Xenon, che tutti noi invece attendevamo per quest'autunno. A questo punto tutto potrebbe essere rimandato per il Consumer Electronic Show (CES) che si terrà a Las Vegas nel gennaio del 2005 e durante il quale il nostro caro Bill Gates potrebbe farci qualche interessante dichiarazione sul prossimo futuro del mondo Xbox.



ACTIVATE 2004

ANCORA CONFERME DA ACTIVISION

■ Come succede nel corso di ognuna delle ultime estati, Activision ha ancora una volta approfittato del sole, del mare e di un magnifico scenario per tenere il suo evento Activate. Quest'anno l'importante incontro si è svolto nella zona costiera di Barcellona, all'Hotel Arts. Oltre a rilassarci nella fantastica atmosfera vacanziera del luogo, noi di XBM ci siamo sacrificati per voi sottoponendoci a ore di stanze buie per dare un primo sguardo alla line-up Activision, che mai come quest'anno è stata così ricca di titoli e di progetti. Anche se non ci sono state vere e proprie novità o annunci a sorpresa, la compagnia ha comunque confermato le promesse già fatte lasciandoci prevedere un anno carico di ottimi titoli. Tra i giochi di punta dell'evento figuravano Star Wars: Battlefront, Doom 3 e The Movies. Il primo in particolare, che sarà pubblicato nello stesso giorno dell'uscita del DVD della trilogia originale, è stato annunciato da un gruppo di Stormtrooper capeggiati da Lord Fener che hanno interrotto il discorso di Scott Dodkin, capo della divisione europea di Activision. Vedere in azione questo sparattutto a squadre si è dimostrato ancora una volta soddisfacente, grazie al motore Unreal Engine e alla possibilità di ospitare fino a 16 giocatori in multiplayer. L'universo di Star Wars era presente anche con lo sparattutto in prima persona Republic Commando e con l'attesissimo KOTOR 2, di cui sono stati svelati nuovi poteri della Forza. Tra gli altri titoli dedicati alla nostra Xbox c'erano anche il violento Mercenaries, il GdR X-Men: Legends basato sull'universo Marvel e l'immane successo annunciato Tony Hawk's Underground 2: World Destruction Tour.



CAPCOM VOLA ALTA

I primi tre mesi del nuovo anno fiscale, quelli che vanno da aprile a giugno, sono stati molto positivi per Capcom, che ha visto una crescita dei suoi guadagni superiore al 70%. Onimusha 3 non ha venduto quanto sperato, ma le maggiori entrate sono dovute invece alla pubblicazione di Resident Evil Outbreak in America e di Grand Theft Auto in Giappone.

SEGA IN CATTIVE ACQUE

Il primo trimestre del nuovo anno fiscale si è concluso anche per Sega, e in modo non proprio positivo. L'utile della compagnia per il periodo compreso tra aprile e giugno è stato praticamente dimezzato rispetto a quello realizzato nello stesso periodo del 2003. La causa potrebbe essere l'abbassamento di prezzo di numerosi giochi Sega in Nord America, che resta comunque il mercato più redditizio per la compagnia. Le cose potrebbero comunque cambiare in seguito all'imminente fusione di Sega con Sammy.

VIVENDI NON SI PREOCCUPA

Malgrado i risultati finanziari della divisione Games del gruppo siano stati addirittura peggiori di quelli dello scorso anno (111 milioni di euro in negativo contro gli 83 del 2003), la direzione di Vivendi non è particolarmente preoccupata. Pur trattandosi infatti dell'unica branca della multinazionale francese che non ha riportato utili, la fiducia sul futuro a breve termine non manca, visto e considerato che Half-Life 2 viene stimato essere un prodotto da 2-300 milioni di dollari. Nel complesso, inoltre, il peso specifico della divisione ludica di Vivendi sul bilancio globale è solo dell'1,6%, un dato che con HF2 e World of Warcraft alle porte consente al nuovo CEO della compagnia, Jean-Rene Fourtou, di dormire sonni piuttosto tranquilli. A questo si aggiunge la riorganizzazione in atto che dovrebbe portare ulteriori numeri positivi a bilancio.

XENON PIÙ VICINO

Precedono secondo i piani i lavori per lo sviluppo della nuova Xbox. La società TSMC è stata contattata per la realizzazione del chipset del progetto Xenon, tra cui spicca anche l'ATI GPU. A quanto pare Microsoft starebbe pianificando di lanciare la nuova console verso la fine del 2005, in netto anticipo rispetto alle più dirette concorrenti, ormai orientate verso il 2006.



CLASSIFICA EUROPEA



▲ BURNOUT 3



▲ NINJA GAIDEN



▲ FULL SPECTRUM WARRIOR

4. Driv3r
5. Fight Night 2004
6. Splinter Cell: Pandora Tomorrow
7. Spider-Man 2
8. GTA Double Pack
9. TOCA Race Driver
10. Headhunter: Redemption

CLASSIFICA AMERICANA



▲ MADDEN NFL 2005

2. ESPN NFL 2K5
3. Rainbow Six 3 Black Arrow
4. Spider-Man 2
5. Halo

CLASSIFICA GIAPPONESE



▲ NINJA GAIDEN

2. Guilty Gear XX Reloaded
3. Project Gotham Racing 2
4. Breakdown
5. Sudeki

AL PACINO SCARFACE



VIVENDI RIPROPONE AL PACINO

DOPO IL PADRINO, È IL TURNO DI SCARFACE

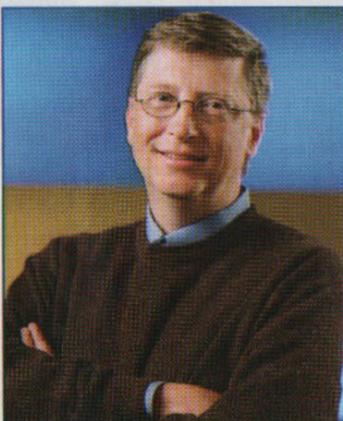
■ Se gli spunti per i videogiochi mancano, si può sempre ricorrere al cinema. Dopo l'annuncio di Electronic Arts, che qualche tempo fa ha dichiarato che avrebbe sviluppato un gioco basato sulla serie cinematografica Il Padrino, ora è il turno di Vivendi, che propone un film non meno celebre, Scarface. La compagnia, che detiene i diritti per molti film della Universal, ha ingaggiato la software house Radical Games (gli autori di The Hulk) per la creazione di un gioco ispirato al capolavoro di Brian DePalma del 1983, in cui compariva un giovane e indimenticabile Al Pacino. Il titolo sarà un gioco d'azione/sparatutto in terza persona che promette di ricostruire gli scenari e le atmosfere della Miami dei primi anni '80. Nel gioco vestirete i panni di Tony Montana, il personaggio interpretato da Al Pacino, e dovrete darvi da fare per costruire un potente impero criminale sulla base di una sceneggiatura originale che si allontana da quella del film. Se l'accoppiata criminalità/anni '80 vi piace e avete già finito Vice City, sperate che Scarface non deluda le aspettative.



BILL GATES NON MOLLA NINTENDO

ANCORA OFFERTE DI ACQUISIZIONE PER IL GIGANTE GIAPPONESE

■ Di tanto in tanto Bill Gates ama tornare su un argomento che evidentemente lo tormenta, quello dell'acquisizione della rivale Nintendo. Dopo un periodo di silenzio, Gates è tornato alla carica approfittando di un'intervista concessa a una rivista finanziaria tedesca, nel corso della quale ha dichiarato di essere ancora disposto a comprare l'intera compagnia nipponica se solo fosse contattato telefonicamente da Hiroshi Yamauchi, ex presidente della Nintendo. Yamauchi infatti è ancora l'azionista di maggioranza del colosso, pur essendo andato in pensione circa due anni fa. La telefonata in questione comunque non c'è stata e difficilmente ci sarà. I portavoce della Nintendo si sono anzi affrettati a dichiarare che la compagnia non è in vendita e che non ha bisogno di alcun aiuto finanziario a causa dei forti profitti dovuti alle vendite del GBA. A questo punto non ci resta che aspettare l'ennesimo tentativo di Bill, che dovrebbe riprovarci puntuale tra qualche mese beccandosi un altro "no"...



TOMB RAIDER 7 IN AUTUNNO

CRYSTAL DYNAMICS

■ Secondo alcune recenti comunicazioni ufficiali, il nuovo capitolo di Tomb Raider sarà presentato alla stampa il prossimo autunno. Ormai da qualche tempo si è tornato a parlare del settimo episodio della saga che, passata nelle mani dei Crystal Dynamics dopo i deludenti risultati ottenuti dall'Angel of Darkness firmato da Core Design, non avrà vita facile nel tentativo di risolvere le sorti della serie. A quanto pare, una porzione ristretta della stampa britannica avrebbe già avuto accesso a una porzione del materiale attualmente in lavorazione, riportando impressioni diverse e contraddittorie. Da un lato, infatti, il gioco in embrione sembrerebbe orientato a un ritorno alla tradizione delle prime uscite con una Lara notevolmente più mobile e atletica, dall'altro i livelli si sarebbero finora rivelati deboli e poco convincenti. Nel comunicato ufficiale di Eidos si fa ancora riferimento a una pubblicazione entro il termine dell'attuale "anno fiscale", quindi



nel mese di giugno, chiaro segnale che la politica non è cambiata più di tanto e - a dispetto di tutto quanto è successo - è più importante tenere sotto controllo il bilancio (e le prenotazioni che inluiscono notevolmente su di esso) che rilasciare un titolo quando effettivamente "it's done".



IL NUOVO PROGETTO DI NEVERSOFT

LA COMPAGNIA LAVORA SU UN NUOVO BRAND NON SPORTIVO

■ La Neversoft, la compagnia che ha creato la celebre serie di skateboarding Tony Hawk, è al lavoro su un nuovo e ancora segretissimo progetto. Il recente annuncio è stato dato da Activision, che detiene completamente i diritti della software house. La novità vera e propria è che per una volta tanto il gioco non sarà un nuovo episodio della serie Tony Hawk, ma qualcosa di completamente diverso, che non appartiene nemmeno al genere dei giochi sportivi. Il progetto prenderà forma nei mesi a venire e non sarà pronto che entro l'anno fiscale del 2006, periodo in cui dovrebbe essere pubblicato anche un nuovo episodio di Tony Hawk. La serie di skateboarding ha finora realizzato oltre 800 milioni di dollari di incassi, perciò da Neversoft non possiamo che aspettarci un grande successo anche da questo nuovo franchise.



DAY 1 STUDIOS NASCONDE QUALCOSA

LO SVILUPPATORE È DI NUOVO AL LAVORO SULLA XBOX

■ Dopo aver regalato ai possessori di Xbox una meraviglia come MechAssault, ora lo sviluppatore Day 1 Studios annuncia di avere ancora in serbo altre sorprese per questa console. Secondo il suo capo Jon Kimmich, infatti, è ancora presto per parlare di next-generation, mentre la Xbox ha ancora tanto da offrire. Lo studio sta completando i lavori per la pubblicazione di MechAssault 2, ma ha già annunciato la sua intenzione di voler creare qualcosa di specifico per il servizio Xbox Live. Al momento non sappiamo ancora se si tratterà di un nuovo gioco o di un'espansione a MechAssault 2, ma

pare comunque che vedremo ancora qualcosa firmato da questo sviluppatore prima del suo passaggio alla prossima generazione, e questa notizia non ci dispiace affatto.



CALENDARIO DELLE USCITE

SETTEMBRE

Spider-Man 2 Activision



Psi Ops Midway



Ghost Master ..Empire

Terminator 3 ...Atari

Conflict Vietnam ..SCI

Second Sight ..Eidos



NHL 2005EA

Madden 2005 ...EA

ObscureMicroïds

Headhunter:

Redemption ...Sega

Outrun 2Sega

Star Wars: Battlefront

.....Activision

OCTOBRE

FableMicrosoft



Kingdom Under Fire ..

.....Microsoft



Rocky

.....Ubisoft

Silent Hill 4: The Room

.....Konami



OBSIDIAN E BIOWARE DI NUOVO INSIEME

LE DUE COMPAGNIE ANNUNCIANO NEVERWINTER NIGHTS 2

■ Dopo aver firmato qualche mese fa l'accordo in base al quale svilupperà il secondo episodio di Star Wars: Knights of the Old Republic, ora la software house Obsidian Entertainment si è aggiudicata anche un altro importante lavoro: la creazione di Neverwinter Nights 2, celebre GdR per PC basato sull'universo di Dungeons & Dragons: Forgotten Realms. Lo studio di sviluppo, fondato da appena un anno, sfrutterà il sistema Aurora Toolset offerto dalla BioWare per la realizzazione di questo attesissimo sequel. Gli appassionati della serie dovranno comunque aspettare a lungo, dato che il secondo capitolo è previsto non prima di una data imprecisata nel

2006, ma in compenso potrebbe esserci una buona notizia: come l'originale, anche Neverwinter Nights 2 è stato annunciato per il momento per il solo PC, ma qualche portavoce della Atari si è lasciato scappare che la compagnia sta pensando anche a una console next-generation per questo gioco. Che si tratti forse del successore della Xbox?



INTERVISTA A MICHAEL CAPPS, PRESI

IL PAPÀ DI AMERICA'S ARMY AL TIMONE DELLA EPIC GAMES...



Pochi giorni prima della convention di San Diego nella quale Midway andava a presentare la sua line-up di titoli per la prossima stagione, è giunta la comunicazione che ha sancito il matrimonio tra la Epic Games

e la casa della storica Emme rossa. Primo frutto di questa unione è Unreal Championship e in attesa di scoprire quali saranno le ulteriori sorprese provenienti dal violentissimo universo di Unreal abbiamo colto l'occasione per intervistare Michael Capps, fresco di nomina a Presidente della stessa Epic.

XBM: Buongiorno Michael e congratulazioni per la tua nuova carica! Ci è però impossibile evitare subito una domanda che ti avranno già rivolto in molti e che riguarda le motivazioni inerenti la fine del vostro rapporto con Microsoft Game Studios...

Michael Capps: Grazie. Che volete farci? Il peso del comando si porta anche rispondendo a domande scomode! Per dire la verità non si è trattato di una nostra scelta al 100%. L'accordo con MGS era per lo sviluppo e la continuazione del brand Unreal nel tempo. Epic Games è una realtà

che gode di una reputazione considerevole e che cerca sempre di garantire ai propri prodotti il miglior supporto possibile, per questo motivo il nostro accordo con Microsoft era sul lungo periodo. A un certo punto, però, hanno cambiato idea e ci hanno lasciato liberi di scegliere un nuovo partner. Da tempo Midway ci aveva mostrato il suo interesse, ci siamo quindi incontrati nuovamente e siamo andati immediatamente d'accordo!

XBM: Da dove siete partiti per cominciare il nuovo Unreal Championship?

MC: Per quanto attiene al motore, abbiamo deciso di utilizzare quello di Unreal Tournament. È stato quasi divertente perché in uno dei primi meeting di programmazione abbiamo fatto un po' di conti e ci siamo accorti che oltre 40 compagnie utilizzano i nostri tool di sviluppo e il nostro motore grafico. Così ci siamo detti: "Beh, se così tanta gente ha deciso di lavorare con i nostri strumenti significa che forse non sono tanto male" e allora ci siamo messi immediatamente al lavoro per migliorarlo, questo è stato il primo passo...

XBM: UC2 presenta alcune innovazioni interessanti come la possibilità di passare alla visuale in terza persona e l'introduzione delle armi da mischia, senza parlare della presenza di qualche personag-



gio preso direttamente da Mortal Kombat. Sembra che abbiate voluto davvero celebrare la vostra unione con Midway nella maniera più spettacolare...

MC: La nuova visuale permette innanzitutto di godere della realizzazione grafica dei modelli che lascia senza fiato e quindi di non avere mai incertezze sull'uso



CHESSMASTER ANCHE SU XBOX

LA SERIE DI SCACCHI ARRIVA SULLA CONSOLE MICROSOFT

■ La famosa serie di scacchi che imperversa sui PC di tutto il mondo ormai da anni arriverà presto anche su Xbox, grazie all'interessamento di Ubisoft. Come gli altri giochi della serie, anche la versione per Xbox presenterà numerose modalità, diversi livelli di Intelligenza Artificiale impostabili e tanti altri contenuti speciali. Potrete migliorare le vostre abilità grazie al training e metterle poi alla prova contro 180 avversari creati dal computer, ognuno con il suo diverso stile di gioco, e prendere parte a oltre 60 tornei. La novità della versione per Xbox è costituita dal servizio Live, che permette di sfidare altri giocatori online e di prendere parte alle classifiche internazionali. La prima apparizione di Chessmaster su Xbox è prevista in America per il prossimo ottobre.



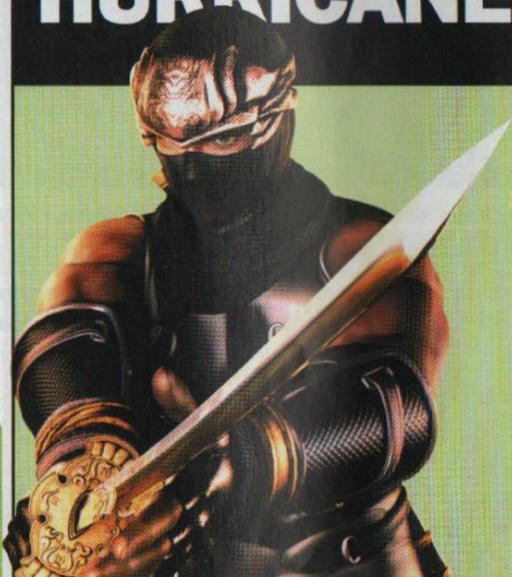
FINAL FANTASY SU XBOX?

STAVOLTA SEMBRA PROPRIO DI SÌ

■ Square/Enix è al lavoro per lo sviluppo di un lungometraggio in computer grafica basato sull'universo del celebre Final Fantasy 7, che vedrà la luce nel 2005 e che verrà distribuito per il mercato dei DVD. Una simile operazione permetterà, a prescindere da qualsiasi discorso di esclusiva, di ospitare le avventure di Cloud e compagni sulla console Microsoft, per la gioia di tutti gli appassionati del genere. Certo, non si tratta di un gioco, ma potrebbe comunque creare un interessante precedente in vista dell'arrivo delle console di nuova generazione. Vi terremo aggiornati in caso di eventuali sviluppi.



HURRICANE



DENTE DI EPIC GAMES

delle telecamere, una parte del gioco che in uno shooter così adrenalinico non può e non deve avere alcun difetto. Parlando delle nuove armi da mischia e quindi della scelta di arricchire il combattimento con quello a distanza ravvicinata, posso dire che è nata immediatamente dopo il passaggio alla visuale in terza persona. Quando sei armato di un lanciaraazi, gli ambienti angusti possono diventare pericolosi e spesso può essere più utile servirsi di un'arma da mischia. Messe insieme le due cose e visto come funzionavano bene abbiamo cominciato a focalizzarci sul roster dei personaggi, scoprendo che ce n'erano alcuni che proprio non sopportavamo. Abbiamo fatto un paio di telefonate incontrando il favore di Midway e così...

XBM: Quali sono i cambiamenti più evidenti rispetto al passato?

MC: A parte il combattimento ravvicinato e le armi relative che giocheranno un ruolo fondamentale, i personaggi saranno molto più al centro dell'attenzione e avranno differenze importanti, sia nel bene che nel male. Le loro statistiche avranno influenza diretta sul gameplay, e nel multiplayer questo rende il tutto decisamente più strategico. A ciò si aggiunge il fatto che, trattandosi di una serie di incontri, non ci sarà lo spawn delle armi stesse, ma i giocatori dovranno scegliere il loro arsenale prima di scendere nell'arena. Riducendo le opzioni a disposizione sarà fondamentale essere oculati per non finire maciullati dopo pochi secondi di gioco.

XBM: Hai citato Unreal Tournament e il fatto che si può finire male se non si sceglie l'arsenale con attenzione. Come mai, dal punto di vista grafico, avete scelto di abbassare il livello di violenza diminuendo gli effetti splatter?

MC: Può sembrare una decisione poco coraggiosa ma, considerando il catalogo di Midway, avremmo potuto mostrare quello e altro ancora! In realtà abbiamo deciso di andare in questa direzione meno... sanguinosa per una questione legata alla trama. La Liandri (la corporazione che ha indetto il Campionato, NdR) non può permettersi di far morire realmente i propri atleti, se così vogliamo chiamarli. Quindi, appena qualche decimo di secondo prima che esplodano, vengono teletrasportati da un'altra parte per riapparire poco dopo. Mi rendo conto che questo non spiega fino in fondo i brandelli di carne che rimbalzano in giro... ma questo è tutto!

XBM: Unreal è da sempre sinonimo di scontri all'ultimo sangue sulla Rete. Avete intenzione di supportare il Live?

MC: Certamente! Sarebbe davvero impossibile pensare ad Unreal senza il multiplayer in Rete. Al momento non abbiamo ancora deciso esattamente quale sarà il supporto dedicato al Live. Certamente avremo ladder, statistiche e tutto quello che conta, ma vogliamo fare le cose per bene! Sicuramente, prima o poi, metteremo del materiale da scaricare, magari si tratterà di nuove mappe, skin o nuovi personaggi... come si dice in questi casi, ci stiamo lavorando!



XBM: Riguardo alle mappe si nota la consueta cura maniacale e qualche citazione da UT. Cosa ci aspetta entrando nel campionato della Liandri?

MC: Tutte le arene sono mappe che chi ha giocato Unreal Tournament può riconoscere, ma solo in parte. Infatti abbiamo lavorato moltissimo su questo aspetto e le abbiamo modificate, in qualche caso fuse, in generale possiamo dire che siamo stati piuttosto creativi!

XBM: Insomma, nessun pericolo di porting...

MC: Con tutte le novità che abbiamo inserito? Direi proprio di no! La possibilità di lavorare su mappe pre-esistenti e di dover migliorare un motore che era già potente ci ha consentito di lavorare più in fretta, ma UC2 è un gioco tutto nuovo, ve l'assicuro!

PACK VOLUME 2

ANCORA UNA VOLTA NINJA

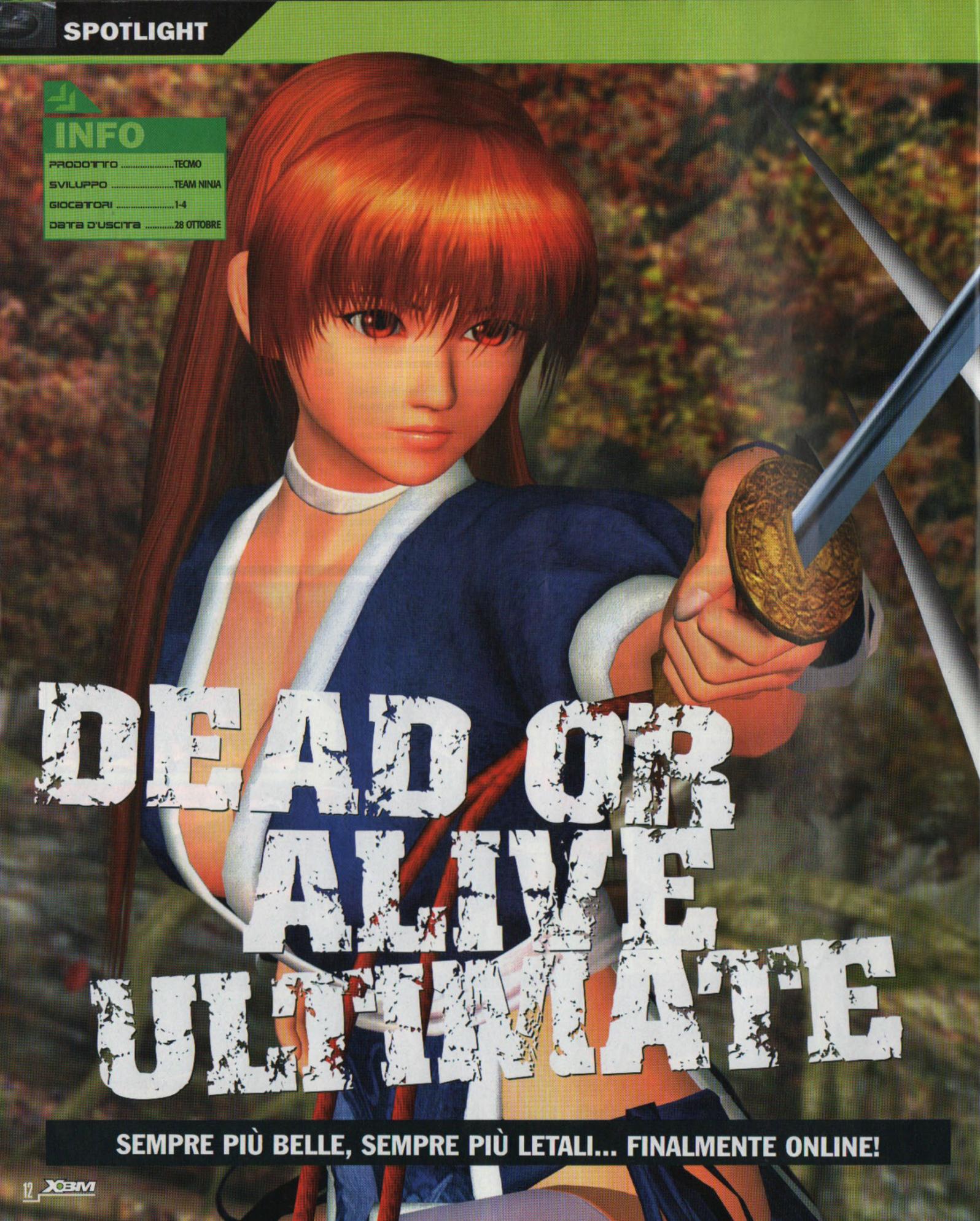
■ Ryu Hayabusa continua a dare enormi soddisfazioni al Team Ninja e ai possessori della console Microsoft. Nonostante ci siano ancora molte persone impegnate nell'arduo tentativo di portare a termine il primo hurricane pack, Tecmo ha diffuso le prime immagini della seconda espansione del gioco più giocato per Xbox. Non contenti dei già ottimi risultati ottenuti, i programmatori continuano a creare nuovi elementi da aggiungere al loro capolavoro, oltre a ritoccare ulteriormente dettagli di ogni genere. Ma la cosa più bella è che, a differenza di quanto è accaduto con il primo Hurricane Pack, questo nuovo episodio conterrà uno scenario inedito della durata approssimativa di 40 minuti, dove oltre a una serie di nuove creature, Ryu dovrà vedersela con il misterioso Shadow, capace di attaccarlo con tecniche mai viste prima. A detta dello stesso Itagaki, inoltre, la quantità e la qualità dell'azione raggiungeranno livelli mai visti prima. A quanto pare non verranno inserite nuove armi o tecniche, visto che questa nuova espansione sarà focalizzata principalmente sullo sviluppo di nuovi mostri e sull'evoluzione di quelli già visti. Il nuovo pacchetto scaricabile verrà messo a disposizione dei possessori di Xbox Live a settembre, in concomitanza con il terzo round del Master Ninja Tournament. Per tutti i fan del ninja Tecmo privi di Internet, inoltre, sembra che Itagaki stia pensando a un modo per far avere anche a loro le due espansioni. Crazie, Tecmo.





INFO

PRODOTTOTECMO
SVILUPPOTEAM NINJA
GIOCATORI1-4
DATA D'USCITA28 OTTOBRE



DEAD OR ALIVE ULTIMATE

SEMPRE PIÙ BELLE, SEMPRE PIÙ LETALI... FINALMENTE ONLINE!

Da quanto tempo aspettavamo un altro capitolo di Dead Or Alive? Sembra sia passata un'eternità dal terzo episodio uscito insieme all'Xbox, che all'epoca abbagliò i primi acquirenti Microsoft grazie a una miscela di grafica spettacolare e di raffinati combattimenti che misero in mostra l'hardware della console in un modo in cui la maggior parte dei giochi usciti da allora non è più riuscita a fare. Per creare un bel gioco, però, non basta colpire una palla avanti e indietro, collezionare bikini e fissare delle pupe (anche se non ci dispiacerebbe poter vedere più spesso cose del genere in televisione), quindi ecco nuovamente le pettorute lottatrici

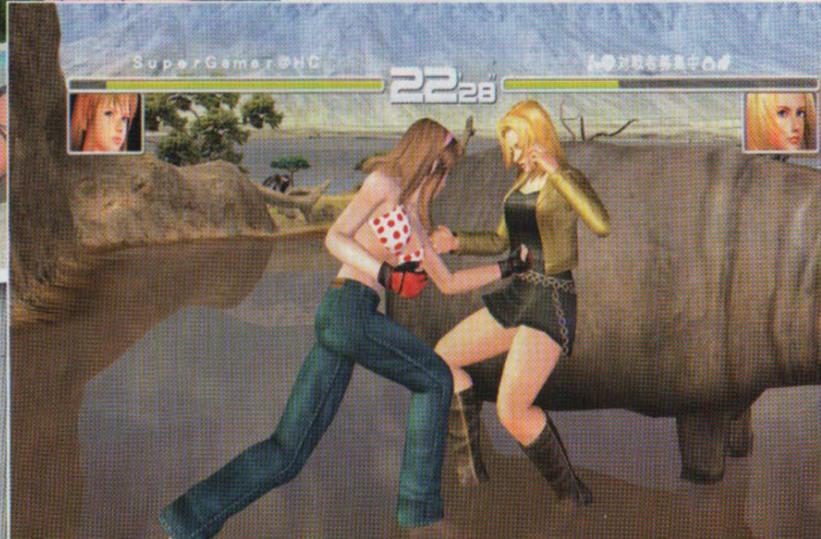
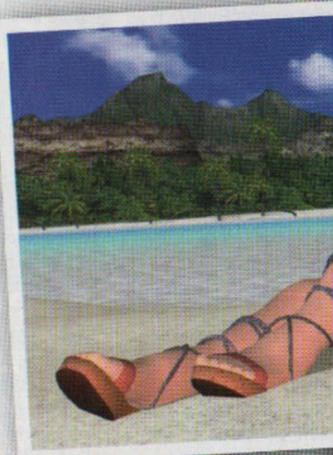
Tecmo tornare alle origini dopo l'escursione vacanziera sull'isola delle meraviglie. Nella softco nipponica hanno la simpatica abitudine di assicurarsi che i loro giochi siano perfetti prima di farli uscire, ecco quindi perché Natale sembra sia una data plausibile, ma non è mai detta l'ultima parola quando si parla di Tomonobu Itagaki e compagnia. La critica si fece quattro risate quando il progetto Ultimate (all'epoca semplicemente Dead or Alive Online) venne presentato al pubblico, con orde di addetti ai lavori e non che affermavano sfacciatamente "l'impossibilità di giocare per bene un picchiaduro 3D online". Tante le problematiche esposte: framerate sicuramente sotto il limite di decenza, problemi di lag, ritardo nella risposta ai comandi e molto altro ancora. Questioni che avrebbero potenzialmente potuto far naufragare anche un prodotto ben realizzato, cose vere, problemi tangibili. Per tutti forse, ma non per il Team Ninja: DoA Ultimate è realtà.

Una realtà che gira a 60 frame al secondo fissi, avvolta da un'aura mistica che ricopre tutti i progetti made in Tokyo di questo gruppo di geni. Ma cosa significa Ultimate? Il nuovo DoA è due giochi in uno. Per prima cosa va segnalata la conversione diretta del titolo originale uscito su Saturn, accompagnata da una rivisitazione di Dead Or Alive 2: Hardcore, rifatto per intero con lo stesso motore grafico di DoA: Xtreme Beach Volleyball. Un vero piacere da guardare, con fondali e animazioni dei personaggi che riportano in voga come non mai la concezione del videogame come forma d'arte. La stessa cura amorevole che ha reso la serie DoA un tale successo fino a questo momento è stata riservata anche al neonato Ultimate, primo picchiaduro online in 3D della storia.

Il gioco che "non poteva essere realizzato" vanterà il supporto fino a otto giocatori in Rete, entrando di diritto in prima linea all'interno della line-up Xbox Live, spalla a spalla con i vari Halo 2, Fable e compagnia. Combattimenti rigorosamente uno contro uno, Team Tag per quattro e tante altre sorprese (allestimento di tornei compreso) per otto lottatrici contemporaneamente. La Tecmo ha concentrato la propria attenzione nel tentativo di allargare

il fattore "community", con il quale il Live sembra crescere rigoglioso. Chiunque abbia avuto modo di provare le gioie di un titolo online per Xbox si renderà conto dell'unicità di questo tipo di esperienza, che comprende anche la conversazione con i "colleghi" giocatori, la competizione con gli amici, la possibilità di dibattere su quanto siano scarsi gli americani a Project Gotham e via dicendo. Ultimate offrirà diverse nuove modalità che permetteranno ai giocatori esclusi dal match di passare in

modalità Osservatore per gustarsi l'azione e di parlare mentre altri giocatori se la stanno dando di santa ragione. Tante le opzioni di gioco: Arcade, Team Battle, Tournament, One-on-One, Kumite, Loser Stays On, Training e Survival. Facile ipotizzare per la maggior



レイトアップ 修行中

NEW YORK NINJA

51'66"

"LA STESSA CURA AMOREVOLE CHE HA RESO LA SERIE DOA UN TALE SUCCESSO FINO A QUESTO MOMENTO È STATA RISERVATA ANCHE AL NEONATO ULTIMATE"



CALCIO D'INIZIO: A pensarci bene forse non è stata poi una buona idea quella di rubarle la cioccolata.



parte di queste il modo in cui otto giocatori possano essere inclusi nell'azione, per altre la cosa non è altrettanto scontata. Come la modalità Torneo si distinguerà dalla Kumite è da vedere, proprio come l'integrazione nelle lobby Live. Comunque, idee originali come la modalità Loser Stays On e il Team Battle dovrebbero funzionare molto bene online e di sicuro non ci metteranno molto a conquistare la già scalpitante community. Una cosa interessante è la possibilità di votare in real time la modalità successiva da giocare, contribuendo così a eli-

minare il problema di certi server che rifiutano sempre di variare il tipo di modalità (qualcuno ha detto Pandora Tomorrow?). Anche l'allenamento online è un'altra piccola trovata azzeccata che potrebbe servire come una specie di chat room Live interattiva per far divertire i possessori di Ultimate senza le complicazioni derivanti da un feroce scontro o da un'accanita competizione. A questo proposito Ultimate sarà, come il titolo suggerisce, una versione finale di questa serie di picchiaduro. Tutti i personaggi del secondo episodio faranno il loro gradito ritorno e ognuno di essi sarà accompagnato da almeno tre nuovi tipi di mosse. Purtroppo ciò significa che mancheranno diversi volti noti del terzo capitolo, tra cui Christie, Brad Wong e Hayate. La buona notizia è che la Tecmo ha confermato l'inclusione di Gitomi, la grintosa diciottenne esperta di karate che ha dimostrato di essere molto gradita ai fan della serie. Alcuni personaggi del terzo capitolo pare che vengano resi disponibili in futuro come materiale scaricabile. Altra novità è l'introduzione di mosse speciali (Humiliation o Slope Move) con cui poter spingere gli avversari lungo un piano inclinato a mo' di skateboard, potendo tra l'al-

tro riempirli di calci e pugni a piacere. Il secondo nuovo tipo di mossa mostra davvero il potenziale delle ambientazioni in 3D: i giocatori adesso saranno in grado di lanciare e prendere a calci o a pugni i loro avversari contro il soffitto per farli arrivare in sezioni di livelli circostanti, sviluppando realmente il gameplay oltre quella che era la semplice mossa per scaraventarli oltre il bordo del ring, tanto imitata da allora dai vari Tekken e Virtua Fighter.

Gli alberi diventeranno atroci pali per scorticare la schiena degli avversari nel modo più doloroso possibile, le colonne verranno usate per spaccare le teste e i muri crolleranno quando i lottatori ci verranno scagliati contro con un attacco ben mirato. Ultimate darà un significato tutto nuovo all'espressione "scenario interattivo", soprattutto nel livello della Savana Africana. Anche dettagli minimi, come fiori di ciliegio che fluttuano attraverso lo schermo o nubi di polvere in mezzo a un combattimento, saranno renderizzati sia online che offline, tutto nel tentativo di imporre DoA come il gioco dalla grafica più bella mai vista su qualsiasi console. Ma allora cosa c'è di nuovo? Beh, cosa ne dite di una nuovissima serie di filmati per ognuno dei personaggi, che speriamo servano a fare un po' di luce sulle storie personali che molti di essi sembrano ancora covare. A giudicare dalla qualità del



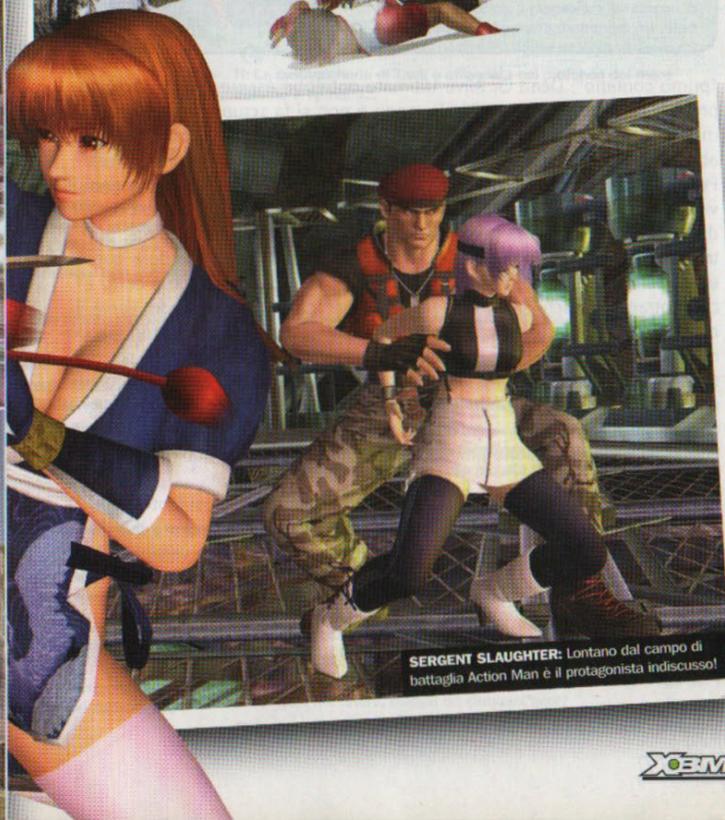
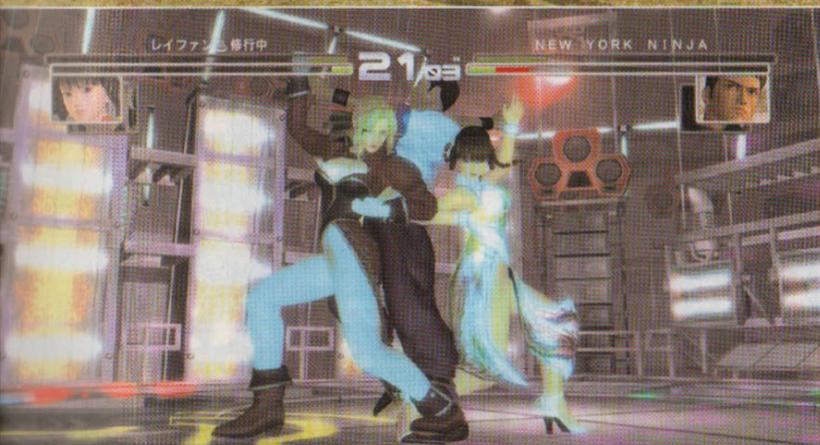
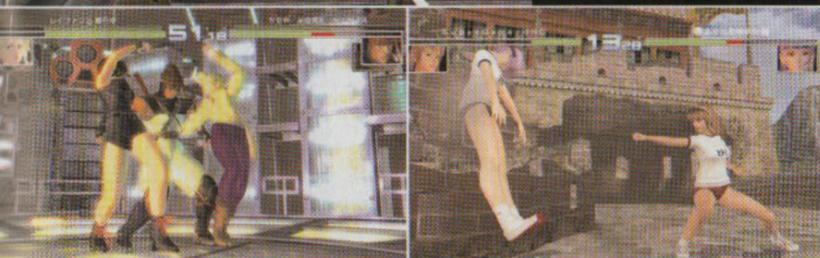
LUNGO LO SCIVOLOSO PENDIO

IN DEAD OR ALIVE ULTIMATE CI SONO ALCUNE NUOVE MOSSE, COME ZACK CHE UMILIA JAN-LEE LUNGO I PENDII DI UNA MONTAGNA INNEVATA

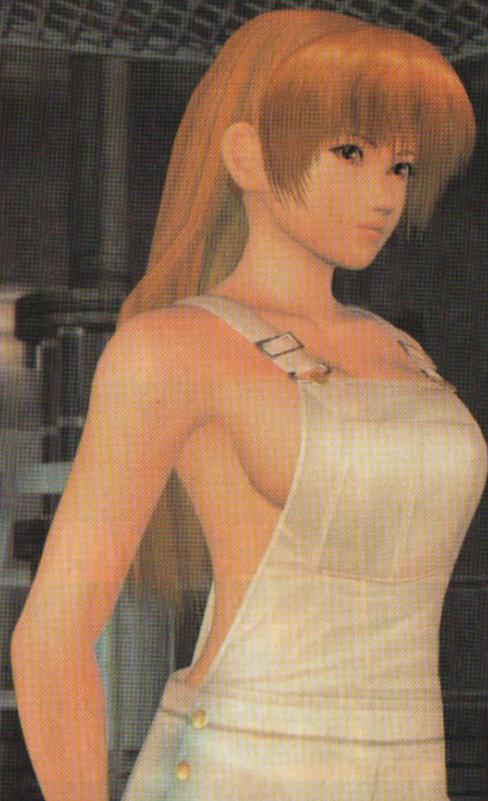
Una delle nuove caratteristiche più interessanti è la Slope Move, destinata ad aggiungere una componente extra di umiliazione alla sconfitta. Invece di spintonarlo giù da un alto dirupo o scaraventarlo fuori da una finestra, la Slope Move permette a un giocatore di lanciare l'avversario dall'altra parte dello scenario per poi usare il suo corpo per scendere a valle, proprio come con una tavola.



MANOVRE ACROBATICHE: Cosa non si farebbe per avere una bella inquadratura del didietro di queste signorine...



SERGEANT SLAUGHTER: Lontano dal campo di battaglia Action Man è il protagonista indiscusso!



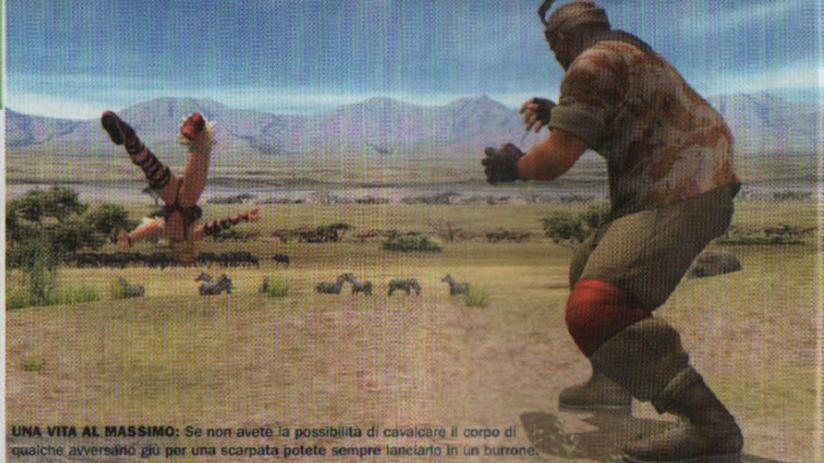
UN PO' DI RETROGAMING

L'originale Dead Or Alive, un gioco che per molti ha rappresentato una svolta nel genere dei picchiaduro, è incluso nella confezione di Dead Or Alive Ultimate. Il gioco uscì nel 1997 per il Saturn e un anno più tardi per PSone. La modalità principale tuttavia è basata su Dead Or Alive 2: Hardcore ed è quello che può essere scaricato online in versione aggiornata. Il primo titolo è stato incluso come bonus per permettere ai giocatori dell'attuale generazione di console di conoscere il gioco da cui è nato tutto, senza tentare di nascondere i difetti.



"primo contatto", Dead Or Alive Ultimate potrebbe essere più che una sorpresa. La Tecmo non nasconde la mano e non si fa scrupoli riguardo al modo in cui i suoi personaggi femminili vengono percepiti (come chiunque abbia portato a termine Dead Or Alive 3 con Christie potrà testimoniare). Per assecondare il virile maschio che è in ognuno di noi, che ha bisogno di vedere le pixellose bellezze, si parla anche di alcuni concept art sbloccabili e di una versione in edizione limitata a due dischi che verrà distribuita, purtroppo, solo in Inghilterra. Anche se non esistono dettagli riguardo a questa edizione speciale, a parte quello della sua esistenza, quello che è certo è che entrambi i dischi saranno pieni di "curve" da studiare a fondo. Forse il cuscino di Kasumi che ha dato così tante soddisfazioni ai possessori giapponesi dell'Xbox diventerà finalmente disponibile anche per il mondo occidentale. Non si può negare che la Tecmo e la Microsoft siano entrambe colpevoli di aver "viziato" un pubblico giapponese quasi indifferente a campagne con gadget promozionali invidiati qui da noi. Si parla già anche di un bundle con la console in edizione limitata (la Kasumi, quella blu) addirittura a meno di 150 euro...

Prima ancora di pensare agli infiniti contenuti scaricabili (così tanti bikini, così poco tempo), è bene ricordarsi che questo prodotto conterrà due favolosi giochi su un solo disco scintillante. Il classico e la nuova versione: il picchiaduro per eccellenza per i milioni di possessori di Xbox che sono stati lasciati a digiuno per troppo tempo. È stato perfezionato, perfezionato e ancora perfezionato per scaramanzia in modo da rendere l'esperienza Live il più impeccabile possibile. Non mancate l'appuntamento, speriamo, per le prossime festività!



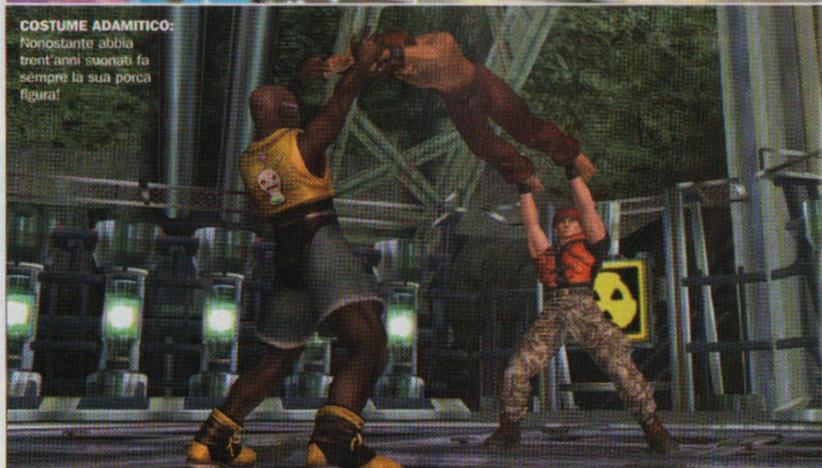
UNA VITA AL MASSIMO: Se non avete la possibilità di cavalcare il corpo di qualche avversario giù per una scarpata potete sempre lanciarlo in un burrone.



PIEDINI DI FATA: A un controllo più accurato si è scoperto che la sua verruca non era nient'altro che un capriccioso Choco Pop!



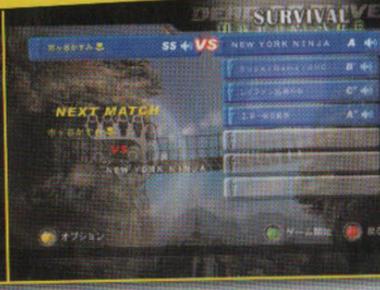
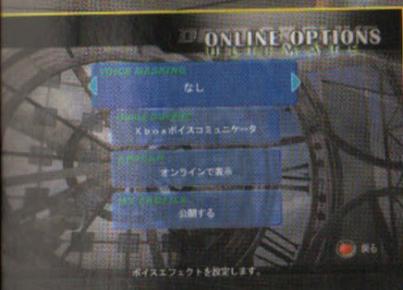
COSTUME ADAMITICO: Nonostante abbia trent'anni suonati fa sempre la sua porca figura!





NATURA SELVAGGIA

Un'altra interessante aggiunta riguardante gli scenari di Dead Or Alive è il modo in cui le ambientazioni possono arrecare danni a un lottatore. Anche se si tratta solo di una componente marginale rispetto a un titolo già di per sé sbalorditivo, alcuni livelli come l'African Safari possono vantare quell'elemento extra che sembra veramente far vivere il gioco di vita propria, un effetto che gli sviluppatori di picchiaduro hanno desiderato realizzare fin da quando Street Fighter II "inaugurò" la cosa, con quel tizio che strangolava il suo pollo nel quadro di Chun-Li. Ultimate offre al giocatore la possibilità di scaraventare il proprio avversario contro la flora e la fauna circostanti, le quali reagiranno di conseguenza. L'elefante emetterà un barrito se verrà usato come un muro improvvisato ed è sicuro che alla Tecmo avranno sfruttato a dovere anche i leoni!



VITA DA NINJA



XBM SCAMBIA QUATTRO CHIACCHIERE CON IL CREATORE DI DEAD OR ALIVE E NINJA GAIDEN, MR. TOMONOBU ITAGAKI

XBM: Abbiamo giocato con moltissimi titoli online... giochi di corse, giochi di combattimento, ma quando si tratta di "picchiaduro"

sono poche le software house che hanno sperimentato una simile modalità sulla Rete. Come mai? È così difficile realizzare un beat'em up online? Quale aspetto del gioco ha richiesto più lavoro?

Tomonobu Itagaki: Per i giochi online sono previsti due sistemi di comunicazione: sincrono e asincrono. Naturalmente si utilizza il sistema asincrono per giochi come MMORPG ai quali partecipano tanti giocatori contemporaneamente. I giochi di combattimento, che al contrario richiedono dei comandi precisi, non sarebbero divertenti con il sistema asincrono.

DoAU, anche se adotta il sistema sincrono, può ospitare fino a 8 persone. È stato difficile realizzarlo, ma in compenso è riuscito molto bene. Potete aspettarvi molto da DoAU.

XBM: Quanto del motore grafico di Ninja Gaiden è presente in questo Dead Or Alive Ultimate?

Ti: È difficile fare una quantificazione precisa al riguardo. Vedrete con i vostri occhi la bellezza di DoAU.

XBM: Abbiamo visto il mitico Zack usare il suo avversario come uno snowboard... è una semplice presa o una mossa particolare attivabile solo in un determinato stage?

Ti: Se ci sono delle superfici in pendenza, si può realizzare in qualsiasi livello.

XBM: Quanti livelli, presi tra i vari Dead Or Alive, saranno presenti nella versione online e quanti saranno quelli realizzati appositamente per questo nuovo capitolo?

Ti: Troverete più di 20 livelli.

XBM: Enormi arene interattive in cui combattere, personaggi sempre più belli e dettagliati, un sistema di contromosse al limite della perfezione, ora persino il gioco online... quale sarà il prossimo passo del Team Ninja per migliorare la serie di Dead Or Alive?

Ti: Terrò il segreto fino al DoA4 (sorride). Comunque non si tratta di un futuro troppo lontano.

XBM: Avete mai pensato di realizzare un titolo basato sul combattimento all'arma bianca?

Ti: Francamente non ho mai pensato di creare un gioco come Soul Calibur. Se vogliamo adottare la spada, è meglio fare un gioco d'azione che di combattimento. È così che Ninja Gaiden è stato concepito!

XBM: Sarà possibile giocare online nel tag match?

Ti: Certamente! Però si può giocare in due e non in quattro.

XBM: Come Ninja Gaiden, anche per DoA Ultimate rilascerete extra upgrade e aggiunte scaricabili?

Ti: Per adesso no. Metteremo tutto il meglio sul game disc e lo spediremo sugli scaffali dei negozi.

XBM: Sarebbe bello incontrare una decina di amici in Rete e partecipare a un piccolo torneo a eliminazione, prevedete una simile opzione?

Ti: È possibile creare un vostro gruppo privato e per riunirsi. Questo è uno degli elementi che rendono eccezionale DoAU.

XBM: Potremo sfogare tutta la nostra rabbia via microfono nel corso del combattimento? Magari urlando il nome delle mosse a squarcialoga?

Ti: Senz'altro. La chat esiste per questo. Potrete fare il tifo o insultare il nemico come vorrete.

XBM: Potremo utilizzare gli oggetti sbloccati in Dead Or Alive Extreme Beach Volleyball sulle eroine di Dead Or Alive Ultimate?

Ti: La fantascienza di Zack è affondata nel profondo del mare insieme a Tsunami...

XBM: Due parole su Code Cronus!

Ti: Cronus è ancora un sogno remoto...

XBM: E ora concedeteci una domanda sul vostro futuro! Un nuovo DoA Extreme con più cose da fare sarebbe gradito, un nuovo Ninja Gaiden naturalmente ci farebbe saltare di gioia, diciamo che ogni cosa proveniente dal Team Ninja, se di questa qualità, ci renderebbe felici come bambini. Anche dei progetti completamente nuovi, naturalmente... in che direzione pensate di muovervi? Finalmente un GdR?

Ti: Ho intenzione di continuare la serie Extreme e Ninja Gaiden, ma il genere del GdR non mi interessa molto. Io prediligo uno stile dinamico a uno statico.

XBM: Finora avete concentrato i vostri sforzi sulla console Microsoft. A cosa è dovuta questa politica?

Ti: È stata una pura coincidenza. "Per caso" esiste un team di sviluppo che ama la potenza della tecnologia più di ogni cosa e per caso c'è una console dotata della più alta tecnologia disponibile.

XBM: In che modo la Tecmo approva o meno un progetto?

Ti: Se ha senso crearlo lo facciamo...

XBM: Quante persone lavorano nel Team Ninja? Cosa è cambiato dal vostro primo gioco a oggi?

Ti: È un team che lavora assieme da circa 10 anni. Sono successe tante cose e ne accadranno molte altre. Ma il team è rimasto immutato e questa è la nostra filosofia.

XBM: Qual è l'obiettivo che vi ponete quando cominciate a lavorare a un nuovo progetto? Come vi piacerebbe venisse ricordato uno dei vostri titoli nel futuro, magari tra cinquant'anni?

Ti: Non ho mai pensato a quello che succederà tra 50 anni. (sorride)

SPLINTER CELL:

INFO

PRODOTTOUBISOFT
SVILUPPOUBISOFT
MONTREAL
GIOCATORI1-2
DATA D'USCITANOVEMBRE

**IL BUIO SARÀ
IL VOSTRO UNICO ALLEATO...
ANCORA UNA VOLTA**

CHAOS THEORY

"E' CHIARO CHE LA FORMULA 'RESTA INVISIBILE' VERRA' MANTENUTA IN ALCUNE MISSIONI, MA UNO DEGLI OBIETTIVI DELLA PRODUZIONE E' STATO PROPRIO QUELLO DI FORNIRE UNA MAGGIORE LIBERTA' DI MOVIMENTO ANCHE AL GIOCATORE MENO SMALZIATO"



MUTANDE TERMICHE: Ci saranno ancora tutti i cari vecchi compagni di missione, tra cui il visore termico e quello notturno, due pezzi fondamentali dell'equipaggiamento...



Montreal: una palazzina anonima in un quartiere anonimo. Una calma apparente che nasconde invece un tripudio di creatività ed entusiasmo, luci e colori. Dopo la visita dello scorso anno per la presentazione di Prince of Persia, XBM torna nuovamente in Canada negli studios Ubisoft. Una calma apparente, dicevamo, di quelle che traggono in inganno. Il piccolo edificio, infatti, nasconde un'immensa fucina di idee, di teste pensanti e di geni al lavoro. Uffici sconfinati, una sorpresa per ogni piano, centinaia di persone alacremente al lavoro per mettere insieme quei codici che puntualmente diventeranno i titoli dei sogni. Una puntatina tra le scrivanie dove è stato appena concluso il nuovissimo Black Arrow, quattro chiacchiere con chi sa qualcosa di Ghost Recon 2, una battuta con i volti "noti" nascosti dietro alla nuova avventura del Principe di Persia.

L'obiettivo è comunque un altro e persino i cartelli che guidano fino ai bagni non lasciano dubbi: Splinter Cell: Chaos Theory. La prima comparsata di Sam Fisher sulle pagine della nostra rivista risale al quarto numero. Un amore a prima vista, la sensazione di trovarsi davanti a una svolta nell'affollato panorama degli action stealth, sulla scia del successo di Metal Gear e della sua prole più o meno legittima. Un amore continuato nel tempo, grazie



"UNA CARATTERISTICA CHIAVE DI CHAOS THEORY SARA' IL GAME-





soprattutto alla qualità del lavoro del team franco canadese da cui, in tempi non sospetti, avevamo già annunciato una sorpresa per la fine dell'anno. E la sorpresa è appunto arrivata, con il terzo episodio della saga presentato in pompa magna davanti a un esercito di giornalisti eccitati provenienti da ogni angolo del pianeta. A fare gli onori di casa tutta la truppa Ubi, visibilmente fiera e soddisfatta del proprio giocattolo, da esibire per benino. Qualcuno in verità (noi compresi) aveva storto il naso (giusto un poco) dopo Pandora Tomorrow all'idea di trovarsi di fronte a un add on più che a un sequel vero e proprio. Tanto per stare tranquilli, vi basti sapere che questo "effetto riciclo" è svanito dopo qualche secondo di filmati, parole e, ovviamente, dopo una lunga sessione di gioco. Intendiamoci: Chaos Theory è il "solito" Splinter Cell con tutti i suoi pro (tanti) e i suoi contro (pochi), ma questa volta lo "stacco" con i precedenti episodi risulta decisamente marcato sotto qualsiasi punto di vista. Tecnicamente si parla di un balzo significativo soprattutto per quel che concerne l'engine grafico, ancora più poderoso e in grado di stupire, tra texture micidiali ed effetti luce fuori parametro. Certo è che i valori aggiunti vanno ricercati nel gameplay, intuitivo come sempre e impreziosito da un gran numero di novità. Forse la più importante riguarda l'utilizzo del coltello, con cui potrete farvi largo tra orde di nemici in maniera decisamente più "diretta" rispetto al normale, assaltandoli frontalmente senza dover ricorrere a estenuanti nascondini, talvolta frustranti. È chiaro che la formula "resta invisibile", verrà mantenuta in alcune missioni, ma uno degli obiettivi della produzione è stato proprio quello di fornire una maggiore libertà di movimento anche al giocatore meno smaltiziato. Ecco quindi dei livelli costruiti in "blocchi", completamente esplorabili e che non vinceranno in nessun modo la spia in erba che è in voi, non più costretta a muoversi sui tanto odiati binari tipici del genere. Ogni missione potrà quindi



▶ CI VORREBBE UN AMICO

▶ MA È DURA LA VITA DI COPPIA

4 missioni non saranno tantissime, ma come inizio non c'è male, anche in prospettiva "aggiornamenti" scaricabili dai server Xbox Live. 4 immensi livelli da girare in coppia, coordinandosi e coprendosi le spalle a vicenda. Alcune aree saranno accessibili solo utilizzando delle mosse speciali (attivabili tenendo premuto il grilletto sinistro), spettacolari da vedere e per nulla fini a se stesse. Ecco quindi altissimi muri finalmente valcabili o giganteschi "vuoti" oltrepassabili con un lancio da parte del compagno. La morte di uno dei due ovviamente significherà game over. Nel corso di ogni uscita sarà possibile "curare" l'amico ferito un massimo di due volte prima della fine...



ASCENSORE IN COOPERATIVA: Lavorando in coppia nella modalità Cooperativa potrete collaborare per scalare muri che altrimenti non sareste riusciti a superare da soli.



SCALATA CON LA CORDA: Dalla cima di un muro o dopo aver scalato un alto edificio vi basterà semplicemente calare una corda e tirare su il vostro compagno per permettergli di raggiungervi.



RIFLESSI DI LUCE: Oltre al maggiore livello di dettaglio, anche la riproduzione dell'illuminazione è stata migliorata, come può dimostrare questo pavimento sconnesso.

INCONTRI RAVVICINATI: Oltre al coltello, tra le vostre mosse per il corpo a corpo ci saranno anche un pugno da KO e una ginocchiata ai reni.

▶ LIBERTÀ DI MOVIMENTO

▶ UNA SOLUZIONE PER TUTTO

La missione nella sauna che abbiamo avuto modo di giocare poteva essere affrontata seguendo differenti approcci. Noi abbiamo fatto irruzione nella stanza centrale, facendo a brandelli le guardie con una mitragliatrice. Abbiamo strisciato furtivamente all'interno dell'uscio di una porta sparando alle candele e procedendo a stento tra il vapore. Abbiamo abbattuto uno a uno tutti i nemici che si trovavano negli spogliatoi e poi abbiamo rigiocato il livello da capo per provare a capire quale approccio fosse il migliore. Non siamo riusciti a deciderci, ovviamente. Meglio massacrarli tutti o passare inosservati?



NASCONDIGLIO: Nonostante il vostro prudente passo felpato, i percorsi alternativi e le abilità per il corpo a corpo, avrete sempre bisogno di trovarvi un buon nascondiglio.

PLAY AMPLIATO CHE NON OFFRIRÀ PIÙ IL SISTEMA RELATIVAMENTE LINEARE



► IL NUOVO PROTAGONISTA

20 CENTIMETRI PER CAMBIARE UN GIOCO

In passato, gli attacchi di soppiatto dipendevano in gran parte da una buona scelta dei tempi, per cui la minima mossa sbagliata significava una reazione da parte della guardia, una serie di ingiurie urlate da Lambert e la scritta "Missione Fallita". Chaos Theory, però, ci offre in dono il tanto sognato coltello. Mentre ci avvicinavamo di nascosto alle spalle di un nemico siamo stati avvistati dalla guardia che stava per gridare per dare l'allarme, ma con una coltellata ben assestata nello stomaco l'urlo le si è strozzato in gola...



SCINTILLANTE LAMA: Una delle novità più apprezzate del vostro armamentario sarà il coltello, che vi permetterà di far fuori i nemici in maniera silenziosa quanto letale.



essere completata in maniera differente, potendo puntare dritti all'obiettivo principale senza curarsi dei secondari, che ritroverete magari più avanti in una nuova uscita top secret per conto dell'agenzia (capitanata al solito dal sempreverde Lambert). Decantare le lodi di Chaos Theory è obbligatorio poi parlando di online e gioco in Rete. L'introduzione della modalità Cooperativa apre di fatto una nuova strada, dopo il già rivoluzionario (più o meno) sistema inaugurato con Pandora Tomorrow, perfetto per un action stealth. Questa volta l'interazione con il partner non sarà limitata alla mera conversazione via communicator, ma soprattutto a una serie di movimenti in sincrono, fondamentali per districarsi tra camere di sorveglianza e attentissimi terroristi. Terroristi "rivisti e corretti", con una I.A. (bollata come uno dei pochi punti deboli della serie) migliorata nettamente. Reazioni differenti a seconda delle sollecitazioni, laddove per sollecitazioni intendiamo rumori, suoni (potrete continuare a fischiare come sempre) e ombre. Ulteriori aggiornamenti nei prossimi numeri di XBM, uscita prevista per il prossimo novembre! Tenete duro.

► UCCIDI CHE TI PASSA

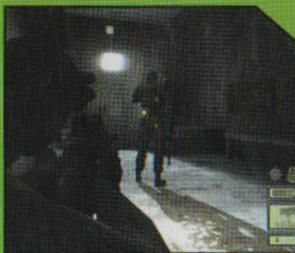
UNA NUOVA MOSSA SPETTACOLARE PER SAM FISHER & FRIENDS...

In principio era arrampicarsi sulle tubature... poi si è cominciato a sparare. Nella terza uscita il nostro alter ego è persino in grado di calarsi a testa in giù giusto in tempo per "svitare" il collo al cattivone di turno...

01. IL BOIA: Indubbiamente si tratta di una delle migliori mosse silenziose mai viste nel mondo delle console: questa mossa spezza-collo della modalità in Cooperativa mostra cosa può succedere lavorando in coppia...

02. A TESTA IN GIÙ: Con due giocatori rannicchiati in alto in un condotto di ventilazione basta un rapido colpo su ognuno dei grilletti di sinistra per permettere a uno dei due di afferrare le gambe dell'altro e usare la levetta analogica sul pollice per calarlo verso il basso.

03. PRENDI, TIRA E SPEZZA: Con il collo della guardia che sembra gridare "prendimi, prendimi", date semplicemente un colpetto al tasto A come se doveste effettuare una normale mossa alle spalle e lo avrete afferrato. Ancora un altro colpetto e smetterà di gridare...



A SENSO UNICO DEI CAPITOLI PRECEDENTI



BOTTA E RISPOSTA



PIERRE RIVEST UBISOFT

NEL BEL MEZZO DI UNA PESANTE SESSIONE DI TESTING SIAMO RIUSCITI A OTTENERE UN MOMENTO PER FARE DUE CHIACCHIERE CON IL DESIGNER CAPO DEL GIOCO, PIERRE RIVEST.

XBM: Andando subito al nocciolo, con Pandora Tomorrow ancora sugli scaffali dei negozi perché la gente dovrebbe spendere altri soldi per Chaos Theory? **Pierre Rivest:** La differenza principale consiste nel modo in cui il giocatore percepirà il gioco e come completerà i diversi obiettivi delle missioni. Di fondo ci si ritroverà ancora nei panni di un agente intento a infiltrarsi tra le linee nemiche per portare a termine diverse missioni, ma con maggiore libertà d'azione. Questo è l'elemento che rende ancora più affascinante questo capitolo di Splinter Cell.

XBM: E adesso ci saranno anche obiettivi multipli... **PR:** Nei primi due capitoli si affrontava una missione alla volta, mentre per ora abbiamo progettato una struttura di missioni non lineare, che permetterà di avere molteplici obiettivi contemporaneamente. Quelli secondari, anche se non molto importanti e non obbligatori, potranno diventare primari nella missione successiva se non dovessero essere portati a termine strada facendo...

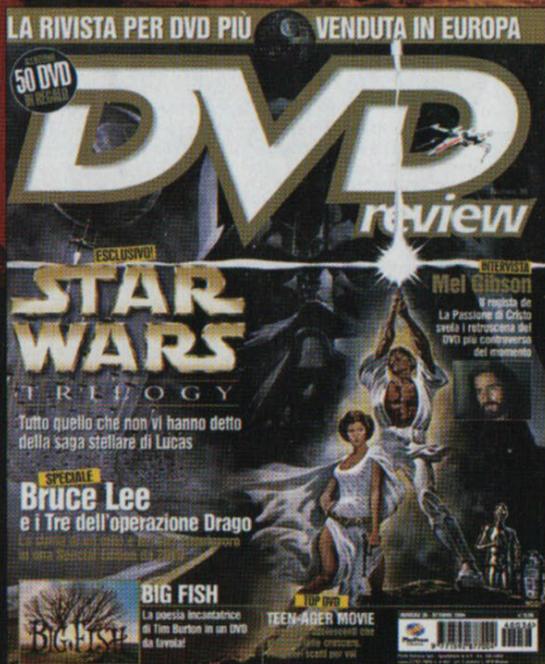
XBM: Pandora Tomorrow aveva una pesante impronta stealth e venne criticato perché risultava inavvicinabile al giocatore occasionale... **PR:** Credo che nell'insieme questo sarà un gioco molto più accessibile. Non riuscendo a completare una missione secondaria, come dicevamo, questa si ripresenterà come obiettivo primario nella missione successiva, ma non ostacolerà mai il raggiungimento dei vostri scopi. Non vogliamo che il giocatore si ritrovi davanti la scritta "game over", vogliamo dargli una seconda possibilità e allo stesso tempo fare in modo che aumenti il realismo del gioco. Non è la fine del mondo se per sbaglio si spara a un computer nel quale erano contenute delle informazioni importanti in fondo... sarà per la prossima volta!

XBM: Cosa ci dici dell'I.A.? **PR:** Se il giocatore dovesse compiere qualche movimento sbagliato, i nemici cominceranno a guardarsi in giro, a insospettirsi e a considerare la gravità della situazione in base all'errore commesso. Potrebbero allarmarsi e capire che c'è qualcuno nei paraggi, magari potrebbero chiamare dei rinforzi mentre se invece si tratta di qualcosa che non ha molta rilevanza reagiranno più tranquillamente. Il lavoro svolto sull'I.A. è stato eccezionale.

XBM: Un po' come sentirsi Sam Fisher in persona piuttosto che qualcun altro a cui è stato detto di prendere il controllo di Sam Fisher... **PR:** Credo che sia la cosa che conta di più in Chaos Theory, l'impressione complessiva di fare veramente parte di quel piccolo mondo. Sei Sam Fisher e puoi fare quello che ti pare, fai solo in modo di portare a termine le tue missioni o te la dovrà vedere con Lambert!

Non perdetevi il numero 36 di

DVD review



In allegato il film in DVD

LINEA DI SANGUE

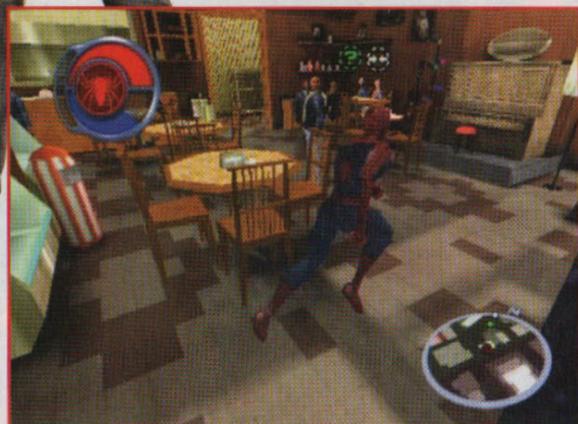
“OGNI DELITTO UNA FIRMA... OGNI FIRMA UNA TRACCIA”

IN EDICOLA A € 9,90



BITTERSWEET SIMPHONY?

Alla fine, in un modo o nell'altro, tutto torna alla normalità e tutti ritornano dalle vacanze. Ci aspettavamo un inizio d'anno monumentale, ravvivato dai fuochi di mille giochi spettacolari, e invece dobbiamo ancora una volta lamentarci per la pochezza di alcuni titoli. Non che manchi la carne al fuoco e i sapori forti: Burnout 3 è riuscito meglio di quanto si potesse immaginare ed è divertimento allo stato puro - il voto testimonia la qualità del prodotto - così come Outrun 2, Obscure e Battlefield sono l'eccellenza del mese che stiamo vivendo. Spider-Man 2 diverte molto senza entusiasmare, Psi-Ops e Second Sight si comportano benone pur senza esplodere nelle nostre Xbox. Dov'è allora il pelo nell'uovo che ci infastidisce tanto? Nelle delusioni causate da Juiced, Ghost Master e parzialmente persino da Samurai Warriors, forse troppo legato a uno stilema che - oggi più che mai - sa di vecchio. Scendendo più in basso ritroviamo quella che è ormai una vera e propria maledizione: dopo Montezuma ecco quella di Terminator, che colpisce ancora una volta Atari e le regala un gioco povero, quasi raffazzonato. Un consiglio? Ripensare con maggiore attenzione alla strategia di acquisizione delle licenze. È un mese così, ragazzi, non mancano le soddisfazioni ma nemmeno quel briciolo di amaro che ce le fa apprezzare di più! Allez!



- BURNOUT 3: TAKEDOWN24
- SECOND SIGHT28
- CONFLICT: VIETNAM32
- JUICED34
- SPIDER-MAN 236
- PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY40
- OBSCURE42
- SAMURAI WARRIORS44
- HEADHUNTER: REDEMPTION46
- GHOST MASTER: MEMORIE DA GRAVENVILLE48
- TERMINATOR 3: THE REDEMPTION50
- OUTRUN 252
- STAR WARS BATTLEFRONT54

REVIEWS SYBERIA

LA MORTE DI ANNA VONALBERG SARÀ PIENA DI SOLI AUTOMI...

QUESTO SFORZO È REALIZZATO IN UNA SQUISITA GRAFICA BIREAZIONALE E I PERSONAGGI SONO COMPLETAMENTE POLIGONALI

FATTORE AMERZONE

UN'AVVENTURA CHE CONTINUA

VERDETTO

VOTO FINALE 7.5

PIÙ

- Grande atmosfera
- Graficamente ispirato
- Sonoro e doppiaggio perfetti

MENO

- Molto facile
- Lineare
- Interfaccia scomoda

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 accorate discussioni redazionali tra più recensori. E soprattutto è un voto imparziale: se un gioco merita due, state tranquilli che non ci faremo problemi a darglielo...

VERDETTO SYBERIA

Grafica 8.0

Sonoro 8.5

Giocabilità 7.5

Longevità 7.5

PIÙ

- Grande atmosfera
- Graficamente ispirato
- Sonoro e doppiaggio perfetti

MENO

- Molto facile
- Lineare
- Interfaccia scomoda

VOTO FINALE 7.5

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

COLONNA LATERALE

Ogni recensione sarà introdotta da questa lunga colonna fitta di testo e informazioni. Il suo scopo è quello di munirvi di tutti i dati necessari per comprendere al meglio il gioco di volta in volta preso in esame, senza per forza leggere 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.

BURNOUT 3: TAKEDOWN

▶ IL GIOCO GIUSTO PER BRUCIARE DITA E JOYPAD

BURNOUT 3:
TAKEDOWN
WWW.BURNOUT3.EA.COM

USCITE
 DISPONIBILE
 TBA
 DISPONIBILE

PRODOTTO ..ELECTRONIC ARTS
 SVILUPPO ..CRITERION
 GIOCATORI1-8
 GENERECORSE
 XBOX LIVESI
 LINGUAITALIANO
 SOTTOTITOLIITALIANO



FEATURES

- Decine di eventi da affrontare
- Macchine a non finire
- Modello di guida coinvolgente

DID YOU KNOW?

▶ Dopo ogni vittoria Valentino Rossi festeggia effettuando uno spettacolare Burnout con la propria moto. Fortunatamente in TV non si sente la puzza delle gomme bruciate!



Finalmente è arrivato il momento di sentire

nel naso l'odore di copertoni bruciati e di sfrecciare a folle velocità in mezzo al frenetico traffico cittadino.

Criterion è riuscita nella difficile impresa di distrarci dall'attesa di Out Run, proponendoci quello che, senza ombra di dubbio, sarà il più acerrimo rivale dell'arcade Sega.

La lotta per la palma di miglior gioco di corse arcade sarà sicuramente molto accesa da qui a poco, visto che i due più illustri concorrenti meritano una quantità impressionante di elogi, sotto ogni punto di vista. Per ora abbiamo potuto mettere le mani su Burnout 3, e vi assicuriamo che i programmatori del team Criterion sono riusciti a realizzare un prodotto di primissima qualità, capace di divertire grazie a un modello di guida eccezionale, a un concetto di gioco frenetico e altamente competitivo e a una gran quantità di sfide differenti. Se siete alla ricerca di un gioco di guida che sappia mettere a dura prova i vostri

riflessi, che possa appagare i vostri occhi con scintille, incidenti ed effetti grafici di ogni genere, che vantì un comparto sonoro gradevole e coinvolgente e che vi tenga compagnia per una marea di

tempo, avete trovato quel che fa per voi. Se avete giocato gli episodi precedenti della serie, saprete già che Burnout punta da sempre sulla spettacolarità degli incidenti e sulla velocità estrema, veri cardini di ogni capitolo, portati all'estremo in questo terzo episodio. A differenza di



▶ **FUORI DI TESTA:** La visuale in soggettiva garantisce un senso di velocità a dir poco assurdo, ma non permette di rifarsi gli occhi con le scintille e gli effetti grafici sulla nostra vettura!



▶ **COMBO:** Anche in Burnout è possibile eseguire delle combo per aumentare il punteggio. Provate a collezionare più takedown di fila!

►►► «BURNOUT È UN MODELLO DI GUIDA ECCEZIONALE, CAPACE DI DIVERTIRE GRAZIE A UN MODELLO DI GUIDA ECCEZIONALE, A UN CONCETTO DI GIOCO FRENETICO E A UNA GRAN QUANTITÀ DI SFIDE DIFFERENTI»

L'INFERNO SULL'ASFALTO

LARGA LA FOGLIA, STRETTA LA VIA... GUARDA CHE BOTTO, 'ORCAI!

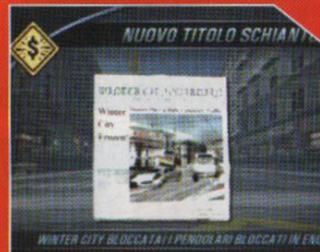
La modalità Scontro è sicuramente una delle più riuscite di tutto il gioco. Fondamentalmente il giocatore non deve far altro che causare l'incidente più grande di tutti i tempi, coinvolgendo il maggior numero di veicoli possibili e raccogliendo, al tempo stesso, i numerosi bonus sparsi lungo il tragitto. La cosa più interessante è che, dopo aver avviato l'incidente e aver coinvolto almeno un certo numero di vetture, è possibile far esplodere la macchina e controllarne, soltanto in parte, la traiettoria, per raggiungere altri bonus o occupare altre affollatissime corsie. Queste sfide sono particolarmente brevi, ma riescono a regalare emozioni così intense da coinvolgere completamente il giocatore.



Uno dei bonus fondamentali da raccogliere durante la modalità Schianto è quello che moltiplica per 4 il nostro punteggio finale!



Al termine dell'incidente viene fatto il conteggio dei danni in base alle vetture coinvolte. La moneta argentata in primo piano è uno dei tanti bonus da raccogliere.



Con un punteggio particolarmente alto è possibile perfino finire sui giornali, un po' come accade con i trick in Tony Hawk o in Amped.

PIÙ AUTO PER TUTTI

NON SOLO AUTO, A DIRE IL VERO...

In Burnout 3 sono presenti moltissimi veicoli da guidare, sbloccabili nel corso del World Tour. Se accumuleremo abbastanza punti potremo causare incidenti clamorosi perfino a bordo di giganti della strada come camion e pullman!



In una delle prove speciali è possibile utilizzare perfino una monoposto di Formula 1. Questa macchina è talmente veloce da non avere quasi bisogno del turbo!



I camion non sono molto veloci, è vero, ma nella modalità Schianto possono causare danni altrimenti impensabili!

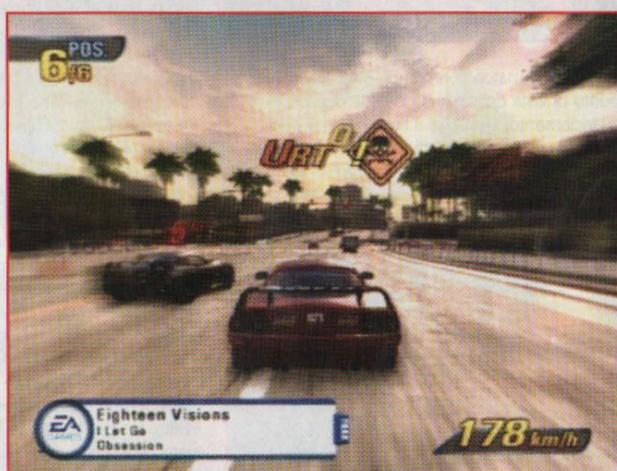


►►► **SCINTILLANTE:** Il comparto grafico del gioco è davvero incredibile, pur non vantando i dettagli di Rallisport 2.



►►► **PODIO:** Ogni missione ci permette di guadagnare la medaglia d'oro, d'argento o di bronzo a seconda dei risultati ottenuti.

vincere solo adottando uno stile di guida aggressivo. Ma le novità non si fermano certo qui, visto che, per la prima volta nella serie, è stata inserita una modalità World Tour, dove è necessario affrontare una gran quantità di sfide differenti per sbloccare nuove auto e nuovi tracciati. Tale modalità è stata realizzata



quanto accadeva in Burnout 2, dove per riempire la barra del turbo e seminare gli avversari era necessario guidare in modo spericolato evitando gli impatti per un soffio, nel nuovo capitolo tale fattore è legato alla quantità di avversari buttati fuori strada. Grazie a questa nuova opzione introdotta dai programmatori, le gare sono diventate ancora più frenetiche, tanto che è possibile

FlatOut © 2004 Empire Interactive Europe Ltd. Développé par Bugbear Entertainment. Software Technology © 2004 Bugbear Entertainment. Bugbear et FlatOut sont des marques déposées d'Empire Interactive Europe Ltd. ou de Bugbear Entertainment. FlatOut est une marque déposée de Bugbear Entertainment. Tous droits réservés. Le logo PlayStation 2 est une marque déposée de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox et Xbox Live sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux USA et/ou dans d'autres pays. Ce logo est utilisé avec la permission de Microsoft.

FLATOUT



**SETTEMBRE 2004:
PREPARATEVI A SPACCARRE TUTTO.**



PlayStation 2



PC
CD
ROM



SECOND SIGHT

▶ PER SOPRAVVIVERE GLI ATTRIBUTI NON BASTANO. CI VUOLE CERVELLO

SECOND SIGHT

[HTTP://WWW.CODEMASTERS.CO.UK/SECONDSIGHT/](http://www.codemasters.co.uk/secondsight/)

CODEMASTERS.CO.

UK/SECONDSIGHT/

USCITE	 DISPONIBILE
	 TBA
	 DISPONIBILE

PRODOTTO CODEMASTERS

SVILUPPO FREE RADICAL

GIOCATORI 1

GENERE AZIONE/STEALTH

XBOX LIVE NO

LINGUA ITALIANO

SOTTOTITOLI ITALIANO



FEATURES

- Due caratterizzazioni per lo stesso personaggio
- Armi per tutti i gusti
- 7 poteri potenziabili

DID YOU KNOW?

▶ Se siete alla ricerca di qualcosa che possa darvi gli stessi poteri del protagonista di Second Sight, non possiamo aiutarvi, ma possiamo consigliarvi il pratico ed economico (1.000 dollari!) televisore da occhio. Date un'occhiata qui! http://www.isvr.com/products_mobility_Main.html



Risvegliarsi legati a un lettino, confusi, feriti e senza alcun ricordo. Scoprire la propria identità unicamente grazie a un cartellino malamente assicurato al nostro polso. Rendersi conto di essere in grado di fare cose umanamente impossibili...e nonostante tutto mantenere il sangue freddo senza lasciarsi trasportare dal rancore.

Queste sono le premesse che introducono l'ignaro giocatore alla complessa trama di Second Sight, nuova fatica dei Free Radical (già responsabili dell'ottima serie Time Splitters) basata sullo stesso concetto di Psi-



Ops: i poteri psichici. A differenza di quanto accade nel titolo Midway, tuttavia, in Second Sight l'azione cede il passo alla discrezione, creando un prodotto che mischia sapientemente le dinamiche stealth a una profonda anima esplorativa e a una trama ingegnosa e ricca di tocchi di classe. La struttura narrativa è stata studiata sapientemente per accompagnare, passo dopo passo, il giocatore nei meandri di un mistero fatto di esperimenti e di follia, dove nei panni di John Vattic dovremo ricostruire un fitto mosaico fatto di indizi e di ricordi frammentari, perfettamente distribuiti dai programmatori attraverso l'intera esperienza. Fin dalle



CHI SI VEDE: Una volta usciti dal nostro corpo potremo vedere chiaramente noi stessi impegnati nella concentrazione.

» PARTICOLARMENTE CAOTICHE È POSSIBILE ASSISTERE A SENSIBILI RALLENTAMENTI, NON CERTO DOVUTI AI LIMITI TECNICI DELLA MACCHINA»

IL POTERE DELLA MENTE

QUANDO I MUSCOLI NON BASTANO

I poteri inseriti dai programmatori in Second Sight sono molto vari e tutti caratterizzati da una grande utilità. La telecinesi, ovviamente, può essere usata sia per attaccare che per interagire a distanza con gli oggetti. Per evitare di essere visti basta utilizzare il potere "incanto", mentre grazie alla guarigione recuperare energia non è certo un problema. Utilizzando la proiezione siamo in grado di controllare la nostra immagine spirituale per esplorare non visti le ambientazioni, possedere i nostri nemici o interagire con gli oggetti e, quando le armi da fuoco non bastano, non c'è niente di meglio di un potente attacco psichico. Cosa volete di più?



La guarigione è estremamente utile, ma per utilizzarla è necessario trovare un posto sicuro e lontano dalla sorveglianza. Gli armadietti si rivelano perfetti per questo scopo!



Grazie al potere della proiezione possiamo attivare interruttori altrimenti troppo sorvegliati per essere raggiunti "fisicamente".

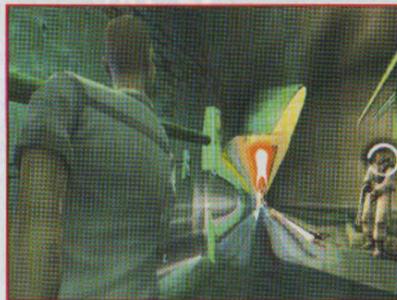
prime battute di gioco ci viene data, grazie al potere psichico della telecinesi, la possibilità di interagire profondamente con l'ambiente circostante e di organizzare, in questo modo, una miriade di strategie differenti con cui affrontare ogni sezione. La nostra capacità non si limita a



» **CUCUÌ:** Il potere "incanto" ci permette di renderci invisibili alle persone circostanti, ma dovremo fare attenzione a non lasciare impronte sul pavimento!



» **TENERSI IN FORMA:** All'inizio del gioco John è ferito, mezzo nudo e a dir poco confuso. Proseguendo col gioco indosserà nuovi abiti e cambierà notevolmente.



» **HADDOKEN:** Il colpo psichico crea un bell'effetto di distorsione delle immagini circostanti, oltre a causare gravi danni ai bersagli!

far levitare gli oggetti, ma ci permette anche di attivare interruttori e, avanzando con il gioco, di interagire direttamente con le persone.

Proseguendo con l'avventura acquisiremo poteri sempre nuovi che ci aiuteranno a superare la fitta sorveglianza del centro di ricerca e a proseguire nell'inquietante indagine che ci permetterà di chiarire come e perché siamo arrivati a una situazione simile. Fondamentalmente il nostro compito è quello di muoverci il più silenziosamente possibile attraverso le vaste ambientazioni, alla ricerca di dettagli sulla nostra identità, prima, e di un modo per ricongiungerci a quelli che un tempo erano i nostri compagni di avventura, poi. I programmatori hanno studiato un ottimo sistema per aggirare lo spettro della monotonia e mantenere sempre alto l'interesse dei giocatori, alternando livelli ambientati nel presente, dove John è già in possesso dei propri poteri mentali e cerca di riprendere il controllo della propria vita, a lunghi flashback interattivi ambientati sei mesi prima, dove il carismatico protagonista si presenta con un look decisamente diverso e dove assistiamo alla sua partecipazione a una missione militare altamente rischiosa. Grazie a queste due linee narrative parallele i programmatori hanno avuto modo di variare il gameplay e, soprattutto, di creare una convincente struttura sequenziale dove a ogni ricordo corrisponde un nuovo obiettivo nel presente. In questo modo, inoltre, per tutto l'arco del gioco non è dato modo al giocatore di capire se, effettivamente, John sia un pazzo psicopatico come tutti dicono, o se sia semplicemente vittima di un complotto più grande di lui. Al raffinato lavoro di sceneggiatura si aggiunge anche il personalissimo e accattivante design del team Free Radical, che trova la sua massima espressione nelle animazioni del protagonista e nella sua incredibile mimica. Sugli schermi dei nostri televisori John vive di vita propria, mostrando espressioni del



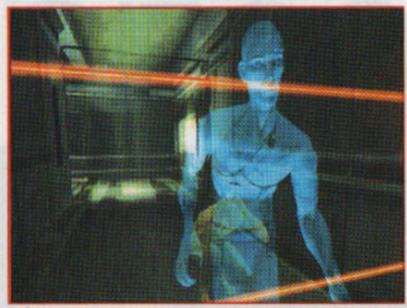
I Free Radical ci hanno sempre abituato a giochi ricchi di stile e capaci di coinvolgere e divertire. Second Sight non fa eccezione, anche se una maggior cura nel comparto tecnico avrebbe di certo giovato.



DUE AL PREZZO DI UNO?

STILI DIVERSI PER UN GIOCO UNICO

Le fasi ambientate nel presente e quelle dei flashback sono notevolmente differenti tra loro, tanto da offrire una grande varietà d'azione. Mentre nel presente è necessario un approccio più silenzioso, facilitato anche dai numerosi poteri mentali a nostra disposizione, nel passato possiamo fare affidamento unicamente sulle armi. Questo ha permesso ai programmatori di inserire, in un unico gioco, due generi differenti, senza però creare conflitti di alcun genere. Davvero niente male!



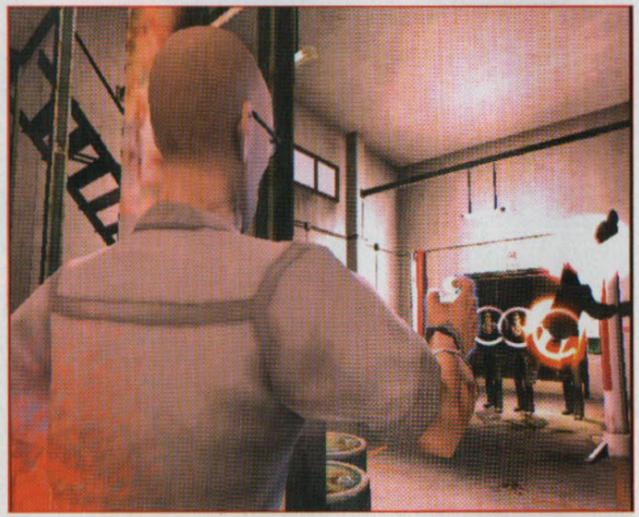
SPIRITO ERRANTE: Contro la nostra forma mentale nemmeno i laser di sorveglianza possono nulla!



Nelle sessioni ambientate nel presente è preferibile evitare il confronto con le guardie o, al massimo, portarlo a termine in fretta grazie ai nostri poteri.



Durante i flashback non saranno rari i furiosi scontri a fuoco, dove il buon sistema di puntamento mostra tutta la sua forza.



volto credibili e convincenti, accompagnate da un linguaggio corporeo minuziosamente studiato. Mani che vanno costantemente a coprire la testa dolorante o che si avvicinano incredule alla grottesca immagine riflessa dagli specchi, gambe che tremano vistosamente a sottolineare l'ansia e il nervosismo dell'animale braccato, e così via.

Questi elementi caratterizzano profondamente il personaggio, oltre a incarnare perfettamente lo spirito di Second Sight, tanto da spingere i programmatori a inserire una breve sequenza a essi dedicata, nella schermata dei titoli. Escludendo questo, tuttavia, non è possibile soprassedere su alcuni problemi tecnici che affliggono il comparto grafico. Nonostante il gioco non brilli di certo per complessità (alcune ambientazioni sono piuttosto spoglie, a dire il vero), utilizzando alcuni poteri in situazioni particolarmente caotiche è possibile assistere a sensibili rallentamenti, non certo dovuti ai limiti tecnici della macchina. Nonostante sia possibile scegliere tra una telecamera fissa (e più cinematografica) e una completamente gestibile dal giocatore, inoltre, non è raro trovarsi in situazioni in cui è impossibile trovare una visuale accettabile. Un vero peccato, visto che l'idea interessante unita all'ottimo design avrebbero meritato un voto finale leggermente più alto.

VERDETTO

SECOND SIGHT

Grafica 7.0

Sonoro 7.0

Giocabilità 8.0

Longevità 7.5

PIÙ

- ▲ Stile eccellente
- ▲ Grande regia
- ▲ Struttura di gioco coinvolgente

MENO

- ▼ Qualche problema di telecamera
- ▼ Alcuni rallentamenti
- ▼ I.A. non sempre all'altezza

VOTO FINALE

Second Sight ha saputo coinvolgerci grazie al brillante stile narrativo e a una serie di tocchi di classe davvero eccezionali. Nonostante qualche piccolo problema tecnico, rimane comunque un gioco da provare.

7.5

In tutte le
edicole dal 30 settembre a

EURO 5,50


PlayPress
PUBLISHING

Editori
per passione

La strada giusta è una sola...

PlayStation 2
Strategy Magazine
Ufficiale Italia

STRATEGIE + SOLUZIONI + TRUCCHI

ANNO I - N. 12 - OTTOBRE 2004 - EURO 5,50

PlayStation 2
Magazine Ufficiale

STRATEGY

GUIDA COMPLETA
**SILENT HILL 4:
THE ROOM**
Una stanza da cui è
impossibile evadere... o quasi!

TRUCCHI E STRATEGIE DI GARA
**BURNOUT 3:
TAKEDOWN**
Velocità e riflessi?
Forse non basteranno!

TUTTE LE MAPPE
SPIDER-MAN 2
Boss e segreti della nuova
avventura dell'Uomo Ragno

STRATEGIA 1ª PARTE
HEADHUNTER:
REDEMPTION
Jack e Leeza sono pronti a
salvare il mondo, ancora
una volta

STRATEGIA 1ª PARTE
SHELLSHOCK
"NAM 67"
La "Guerra Maledetta"
torna protagonista

OLTRE
Codici
Tutti i trucchi più recenti
per i giochi del momento

Posta
Tutte le risposte alle
vostre domande

STRATEGIA COMPLETA
SECOND SIGHT
Uno splendido
gioco d'azione
dai creatori di
Time Splitters





CONFLICT: VIETNAM

► SCI RIEVOCA ANCORA UNA VOLTA L'ORRORE DEL VIETNAM

CONFLICT: VIETNAM
[HTTP://WWW.CONFLICT.COM/CONFLICTVIETNAM/DEFAULT.HTM](http://www.conflict.com/conflictvietnam/default.htm)

USCITE		DISPONIBILE
		TBA
		DISPONIBILE

PRODOTTO	50
SVILUPPO	50
GIOCATORI	2
GENERE	AZIONE
XBOX LIVE	NO
LINGUA	ITALIANO
SOTTOTITOLI	ITALIANO

PRODOTTO 50
 SVILUPPO 50
 GIOCATORI 2
 GENERE AZIONE
 XBOX LIVE NO
 LINGUA ITALIANO
 SOTTOTITOLI ITALIANO



FEATURES

- 4 soldati da controllare
- Decine di armi d'epoca
- 14 missioni

DID YOU KNOW?

► La guerra del Vietnam durò per 15 lunghi anni, dal 1960 al 1975. Molti storici la definiscono una guerra di "popolo", data l'estrema difficoltà di distinguere i guerrieri dai civili non combattenti. Questo provocò un numero altissimo di vittime sia tra i vietnamiti che tra le truppe americane, per un totale di più di due milioni di caduti.



La saga di Conflict aggiunge un nuovo tassello alla sua storia, ricreando una delle ambientazioni più classiche per un gioco di guerra. Fitta vegetazione, napalm e un mare di piombo ci attendono in questa nuova incarnazione dell'inferno del Vietnam. Che siate pronti o meno, la battaglia è iniziata! È passato poco tempo dalla nostra anteprima di Conflict: Vietnam, ma è già arrivato il momento di recensire l'ultima fatica Sci dedicata ai più celebri conflitti militari moderni. In questa occasione, in particolare, è la guerra del Vietnam a essere stata presa di mira dai programmatori che, come già è accaduto in ogni capitolo della serie, hanno cercato di catturare l'atmosfera del conflitto in questione, sia dal punto di vista delle ambientazioni che da quello delle missioni e delle situazioni proposte. Coloro che hanno già avuto modo di giocare almeno uno dei prece-

denti episodi sapranno che, come in molti altri giochi del genere, anche in Conflict è possibile comandare un gruppo di quattro soldati e passare, grazie a un semplice comando, da un membro del gruppo all'altro. I quattro eroi a nostra



► **CONDIZIONI METEO:** L'arrivo di improvvisi temporali rende la nostra missione ancora più difficile del previsto.

disposizione vantano caratteristiche diverse fra loro, in modo da garantire i migliori risultati in qualsiasi situazione. Un medico, un mitragliere, un ceccchino e un esperto di esplosivi sono costantemente a nostra disposizione per permetterci di portare a termine le pericolose missioni che ci verranno proposte nel corso del gioco. Il primo impatto con il gioco non è certo dei migliori, visto che il comparto tecnico non si avvicina neanche lontanamente a quanto ci hanno mostrato i giochi di ultima generazione della console Microsoft. Nonostante il look generale risulti migliore su Xbox di quanto non sia sulle altre console in circolazione, l'impatto generale non può certo lasciare soddisfatti, in particolar modo per via dei modelli poligonali rozzi e poco dettagliati e per la fastidiosa scelta di rappresentare i colpi nemici con uno sgradevole colore verde. Un discorso diverso meritano le ambientazioni che, pur non facendo gridare al

“IL PRIMO IMPATTO CON IL GIOCO NON È CERTO DEI MIGLIORI, VISTO CHE IL COMPARTO TECNICO NON SI AVVICINA NEANCHE LONTANAMENTE A QUANTO CI HANNO MOSTRATO I GIOCHI DI ULTIMA GENERAZIONE”

FACTOR

SOLI NELLA GIUNGLA

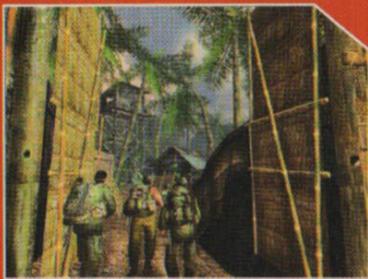
La giungla vietnamita è stata riprodotta in modo particolarmente valido dai programmatori, tanto che in più di un'occasione non è possibile vedere il cielo. Opprimente!



MUSICA PER LE NOSTRE ORECCHIE

IL PARADISO DEL ROCK

La colonna sonora è uno degli elementi più curati di Conflict: Vietnam, grazie a una godibile selezione di alcuni dei più celebri brani rock della fine degli anni '60. Purtroppo è possibile ascoltare questi splendidi brani solo in determinate località, come il campo di addestramento all'inizio del gioco (dove gli altoparlanti diffondono la musica programmata dalla radio).



Ritornando al campo di addestramento, il DJ cercherà di metterci di buon umore, con un po' di buona musica e un paio di battute, in pieno stile Good Morning Vietnam.



Una volta scesi sul campo di battaglia, però, dovrete concentrarvi sull'obiettivo. Per questo i programmi della radio lasceranno spazio al silenzio "insidioso" della giungla vietnamita.

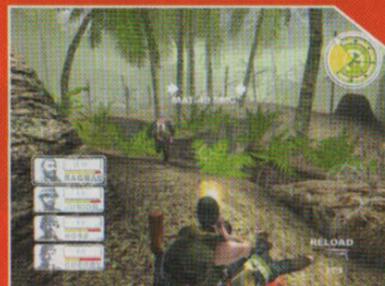
I.A., QUESTA SCONOSCIUTA

SCRIPT, SCRIPT E ANCORA SCRIPT

L'Intelligenza Artificiale che regola il comportamento dei soldati nemici non è certo delle migliori, tanto che ogni movimento delle truppe è saldamente legato a elementi già scritti dai programmatori. Non aspettatevi, quindi, reazioni o movimenti diversi ogni volta che giocherete, visto che sotto questo punto di vista Conflict: Vietnam rimane legato ai giochi del passato.



Purtroppo in alcuni casi vi capiterà di vedere le truppe nemiche muoversi in maniera poco credibile.



Un gioco che punta molto sul realismo dovrebbe avere un'IA curata a dovere fin nei minimi particolari e non una serie di reazioni "preconfezionate".



DALL'ALTO: In alcune missioni sarete "recapitati" direttamente sul campo di battaglia via elicottero.

modo più rapido e scorrevole, senza dover per forza scendere a compromessi con il sistema di controllo. La saga di Conflict è riuscita, quindi, a compiere un notevole passo avanti, mantenendo, tuttavia, una realizzazione ormai datata e inferiore agli standard attuali.

VERDETTO

CONFLICT: VIETNAM

Grafica 6.0

Sonoro 7.5

Giocabilità 7.0

Longevità 7.0

PIÙ

- ▲ Controlli migliorati
- ▲ Ambientazione curata
- ▲ Bella colonna sonora

MENO

- ▼ Graficamente insufficiente
- ▼ I.A. migliorabile
- ▼ Missioni ripetitive

VOTO FINALE

Il nuovo capitolo di Conflict riesce a inserire qualche novità interessante, soprattutto dal punto di vista dei controlli. Se avete apprezzato i precedenti episodi, rimarrete soddisfatti.

7.0

miracolo, svolgono egregiamente il loro ruolo, generando un senso di oppressione e mimetizzando perfettamente i numerosi pericoli che, in un modo o nell'altro, saremo costretti ad affrontare. In questo nuovo episodio i programmatori si sono impegnati notevolmente per snellire il sistema di controllo e per rendere più intuitiva la gestione degli ordini impartibili ai compagni. Ora, in effetti, è possibile comandare i membri del gruppo controllati dalla CPU grazie a un gran numero di comandi facilmente selezionabili. Al di là dei classici ordini di movimento e stazionamento, infatti, è finalmente possibile far eseguire a ogni membro del team un gran numero di operazioni differenti, a seconda di ciò che troveremo all'interno delle ambientazioni stesse. Imbattendoci in una trappola, per esempio, basta puntare il mirino su di essa per veder comparire il comando per mandare un compagno a disinnescarla. Lo stesso sistema può essere utilizzato per organizzare la copertura di un compagno in movimento, per far raccogliere oggetti lontani e via dicendo. Grazie a questa novità il gioco guadagna notevolmente in dinamismo, permettendo al giocatore di affrontare le missioni in



JUICED

UN TRISTE RIMPIAZZO DI BURNOUT

JUICED
WWW.JUICEDTHEGAME.COM/

USCITE

	DISPONIBILE
	TBA
	DISPONIBILE

PRODOTTOTBA
SVILUPPOJUICE GAMES
GIOCATORI1-2
GENERECORSE
XBOX LIVESI
LINGUAINGLESE
SOTTOTITOLIINGLESE



FEATURES

- Centinaia di pezzi da acquistare
- Decine di vetture su licenza
- Poco altro. Davvero!

DID YOU KNOW?

► Russ, Peggy, Doug, Norm, Darrell, Jeason. Probabilmente per voi questi sono solo dei comunissimi nomi, ma sappiate che appartengono ai membri dei Juiced, una band di Aggressive Rock in pieno stile Korn (o almeno così recita il loro sito! <http://www.juicedrocks.com/>).

 **Dopo aver perso i diritti di una delle più belle serie di guida arcade in circolazione, Acclaim chiude i tenti e lascia a anche il mondo delle corse clandestine. Siete pronti a buttarvi nel pericoloso giro delle scommesse e delle modifiche a ogni costo?**

Certo non era un'impresa facile cimentarsi contro Burnout, ma questo non giustifica la gran quantità di difetti che caratterizzano questo Juiced. Fondamentalmente ci troviamo di fronte a un done

abbastanza spudorato di Need for Speed Underground, con qualche aggiunta qua e là nascosta dalla caotica valanga di menu disponibili. All'inizio del gioco ci viene richiesto di creare un pilota, un novellino del mondo delle scommesse, che dovrà farsi un nome sul campo partecipando a sfide sempre più impegnative e creando una collezione di auto modificate degne di essere presa in considerazione. Una volta definita l'identità del nostro pilota e acquistata una macchina, si entra subito nel vivo dell'azione, partecipando a una sfida con uno dei piloti

che ci gireranno attorno per il resto della trama. Una volta superato questo episodio non ci resta che muovere i primi passi in un mondo fatto di eventi ufficiali, gare libere e raduni di appassionati, dove per accedere alle riunioni più prestigiose è necessario guadagnarsi il rispetto degli organizzatori e dei nomi più importanti del settore. L'unico modo per raggiungere un simile obiettivo è attirare l'attenzione durante le poche occasioni aperte a tutti, gareggiando in modo grintoso e, possibilmente, vincendo i cospicui premi in denaro messi in palio per il primo in classifica. Le sfide in cui è possibile cimentarsi non sono molte, ma offrono una certa varietà che permette a chiunque di trovare il proprio punto di forza. Oltre alle classiche gare contro gli avversari (che possono essere a giro unico o multiplo), meritano di essere ricordate la prova di scatto, dove auto pesantemente modificate si sfidano in una gara di accelerazione su un lungo rettilineo, e quella acrobatica, dove ogni pilota deve guadagnare punti eseguendo evoluzioni di vario genere a bordo della propria vettura. Sfortunatamente il mantenimento di una (o più) auto richiede un capitale piuttosto alto, tanto che



 **SCOMMETTIAMO?** Dopo aver puntato su un pilota, saremo costretti a sorbirci tutta la gara, vedendoci costretti a prenderci pause anche di dieci minuti!



 **TAMARRO VERO:** Eh! Guardate quel truzzo che ha fatto alla macchina! Disegni, sponsor, spoiler e compagnia bella! E senti come pompa l'autoradio!

» «FONDAMENTALMENTE CI TROVIAMO DI FRONTE A UN CLONE ABBASTANZA SPUDORATO DI NEED FOR SPEED UNDERGROUND, CON QUALCHE AGGIUNTA QUA E LÀ NASCOSTA DALLA CAOTICA VALANGA DI MENU DISPONIBILI»

JUICED

X FACTOR

QUALCHE IDEA...

Fondamentalmente in tutto Juiced sono poche le cose che colpiscono veramente, anche se alcune idee non sono affatto male. Peccato che la realizzazione generale rovini ogni cosa!



UNDER PRESSURE

L'ERRORE È DIETRO L'ANGOLO

Durante le gare è possibile mettere sotto pressione i piloti che ci precedono, seguendoli con particolare accanimento. Se eseguiamo l'operazione correttamente, un punto esclamativo lampeggiante apparirà sopra la macchina in questione, avvertendoci dell'imminenza di un errore (generalmente in coincidenza di una curva). Grazie a questo sistema è possibile scegliere il momento migliore per tentare un sorpasso.



È in situazioni come questa che gli avversari tendono a sentirsi sotto pressione e a commettere errori madornali.



Per sorpassare non è necessario attendere un errore dell'avversario. Come in tutti i giochi di guida, la grinta premia sempre!

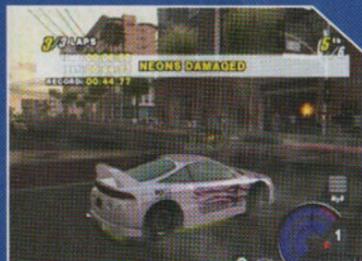
UN TEAM VINCENTE?

DIPENDE SOLO DA NOI

Nel corso della modalità Carriera è possibile convertire alcuni piloti alla nostra causa per farli gareggiare in corse a cui noi non possiamo (o non vogliamo) partecipare. L'intelligenza Artificiale che controlla i nostri compagni virtuali, però, è afflitta dagli stessi problemi di quella dei nostri avversari, seppure con qualche elemento in più davvero interessante. Facendo correre frequentemente i nostri pupilli, infatti, vedremo le loro caratteristiche migliorare notevolmente nel corso del gioco.



Quando assisteremo alle gare di uno dei nostri compagni, potremo decidere il suo comportamento usando il pad direzionale.



Premendo il pad direzionale verso l'alto richiederemo una guida più aggressiva, che metterà facilmente il pilota sotto pressione, facendolo sbagliare più frequentemente.



GUIDA SICURA: Perfino dalla visuale interna la sensazione di velocità è davvero ridotta, anche quando il tachimetro segna numeri assurdi.



VELOCE E SPERICOLATO: In una delle modalità è necessario accumulare punti eseguendo evoluzioni come testacoda, derapate e via dicendo.

spesso il fallimento di più gare di seguito potrebbe farci ritrovare in gravi difficoltà economiche. Per risolvere questo problema i programmatori hanno inserito la possibilità di scommettere sulle gare anche senza partecipare, puntando la cifra desiderata su uno dei concorrenti in pista. Purtroppo le statistiche dei piloti impegnati nella corsa non aiutano affatto a decidere su chi puntare, visto che in più di un'occasione ci è capitato di vedere il pilota più esperto e con la macchina migliore perdere inesorabilmente. A questo si aggiunge la pessima Intelligenza Artificiale e il fatto di dover assistere obbligatoriamente anche alle gare del compu-

ter, pena l'annullamento della scommessa e la perdita dei soldi puntati. Al di là del sistema di gioco, Juiced presenta anche molti altri problemi, a partire dalla realizzazione tecnica non certo entusiasmante (la velocità d'azione è minima, anche con la visuale interna), fino ad arrivare a un calcolo della fisica dei veicoli troppo approssimativo. Se questa è davvero la risposta a Burnout, evidentemente non si è proprio capito il valore del capolavoro Criterion...

VERDETTO

JUICED

Grafica 7.0

Sonoro 6.5

Giocabilità 6.0

Longevità 7.0

PIÙ

- Qualche idea interessante
- Corse, scommesse e gestione piloti!
- Le auto si danneggiano

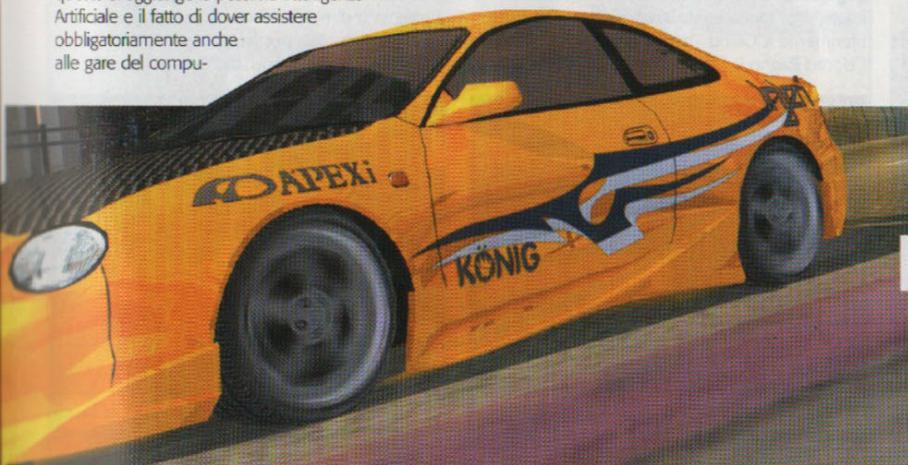
MENO

- Scarsa sensazione di velocità
- Intelligenza Artificiale elementare
- Poco coinvolgente

VOTO FINALE

Gli appassionati di tuning possono risparmiare i loro soldi in attesa del nuovo Need for Speed Underground. Juiced non riesce a convincere né dal punto di vista tecnico, né da quello puramente ludico.

6.0



SPIDER-MAN 2

CHI NON HA MAI SOGNATO UN PAIO DI LANCIARAGNATELE?

SPIDER-MAN 2

WWW.ACTIVISION.CO
M/MICROSITE/SPIDER
-MAN

USCITE	 DISPONIBILE
	 TBA
	 DISPONIBILE

PRODOTTOACTIVISION
SVILUPPOTREYARCH
GIOCATORI1
GENEREAZIONE/AVENTURA
XBOX LIVENO
LINGUAITALIANO
SOTTOTITOLIITALIANO



FEATURES

- Tutta New York a disposizione
- Un cast di cattivi d'eccezione
- Non un semplice tie-in

DID YOU KNOW?

In un universo alternativo rispetto a quello dell'Uomo Ragno, si muove l'affascinante Spider-Girl. Figlia di Peter Parker e Mary Jane Watson, May (ogni riferimento non è casuale...) è una mutante che ha ereditato tutti i poteri paterni e che spesso si trova a combattere con i figli dei rispettivi villain di "ragnesca" memoria. Chissà se in un prossimo futuro anche per la Donna Ragno non ci sia un posto a Hollywood...



L'Uomo Ragno. Ovvero prima un uomo, poi un supereroe. Le sue continue insicurezze lo rendono molto più vicino alla gente comune di quanto lo possano essere tutti gli altri eroi in calzamaglia. Forse è proprio per questo che è conosciuto e amato anche da chi non legge le sue storie a fumetti. Adesso New York ha di nuovo bisogno di lui. E Spidey non può certo mancare all'appuntamento...

In contemporanea con l'uscita nelle sale italiane della versione cinematografica (tra l'altro in ritardo di qualche mese rispetto agli altri paesi), ecco ritornare puntuale sulla scena del tie-in il nostro amichevole Uomo Ragno di quartiere. E si tratta di un ritorno in gran forma. Anche nel primo episodio, i ragazzi della Treyarch avevano fatto un buon lavoro e in questo seguito hanno continuato sulla strada giusta, sfornando un gioco che rende giustizia a uno dei più importanti personaggi dei comics americani. A questo

ha contribuito senz'altro la scelta di attingere a piene mani da uno dei più rivoluzionari titoli degli ultimi anni. Una volta infilato il costume, infatti, ci si rende conto immediatamente che il riferimento a Grand Theft Auto è evidente. L'Uomo Ragno è libero di muoversi per le strade

di una New York ben riprodotta, tanto nelle vie principali quanto negli enormi grattacieli. Una metropoli "viva", con tanto di traffico che aumenta o diminuisce non appena superata l'ora di punta. Già, perché non dovrete limitarvi a qualche sporadica missione, ma avrete la



NEW YORK BY NIGHT: Al calare della notte, qualsiasi grande metropoli ha il suo fascino...



QUESTIONI DI PRECEDENZA: New York è riprodotta in maniera convincente, con tanto di coda al semaforo.

▶▶▶ "NON DOVRETE LIMITARVI A QUALCHE SPORADICA MISSIONE, MA AVRETE LA RESPONSABILITÀ DELL'INTERA GRANDE MELA SULLE VOSTRE SPALLE, VENTIQUATTRO ORE SU VENTIQUATTRO"

DA NERD A SUPEREROE

PETER PARKER A 360°

Spider-Man 2 non è il classico tie-in. Oltre alla trama principale ripresa direttamente dal film, c'è un buon numero di missioni secondarie. Si va dalla semplice consegna di una pizza, a qualche lavoretto da fotografo per quel pazzo di J.J. Jameson, senza dimenticare le varie richieste d'aiuto che magari vi farà qualche passante appena scippato. Dura la vita del supereroe, vero?



In questo locale qualcuno ha bisogno di voi! Fermatevi a parlare con il tipo col punto interrogativo sulla testa e dategli una mano.



Come fotografo alle prime armi, avrete anche alcuni lavoretti commissionati direttamente dal Daily Bugle.



Tra le missioni secondarie, dovrete portare per tempo in ospedale un operaio che si è infortunato sul lavoro.

responsabilità dell'intera Grande Mela sulle vostre spalle, ventiquattro ore su ventiquattro. Uno dei tanti punti di forza di Spider-Man 2 è proprio quello di non essere la classica e semplice trasposizione su console dell'originale su bobina. Certo, la trama principale riprende spunti e situazioni del film, ma come contorno piuttosto ricco ci sono tutta una serie di sotto-missioni e personaggi presi direttamente dall'universo Marvel cartaceo. Naturalmente il nostro eroe è supportato da una vasta gamma di superpoteri, che gli ha donato il famigerato ragno geneticamente modificato. Ecco allora che Spidey può compiere con grande semplicità salti di centinaia di metri, avvertire l'imminenza di un pericolo grazie al suo senso di ragno e volteggiare beatamente sulle teste degli increduli newyorkesi grazie alle sue ragnatele. Una quantità di azioni che è destinata

ad aumentare nel corso dell'avventura, grazie alla possibilità di acquistare nuove abilità presso lo "skill shop" di fiducia. Ed è proprio nel momento in cui l'Uomo Ragno dimostra tutto il suo valore acrobatico, che viene messa in evidenza non solo la bontà del motore grafico, ma anche l'ottimo sistema di controllo: dopo il breve tutorial iniziale, vi troverete subito a vostro agio nei panni dell'arrampicamuri e sarà dura resistere alla tentazione di gettarsi dal palazzo più alto di Manhattan, per poi cominciare a svolazzare tra i grattacieli di New York a colpi di ragnatela. Ma anche un buon gioco ha le sue zone d'ombra. Ritorniamo per un attimo alle missioni secondarie: sicuramente aggiungono punti alla longevità, ma già dopo un paio d'ore di gioco ci si accorge che in fin dei conti sono piuttosto ripetitive a livello di obiettivi da raggiungere. Dal punto di



TUTTOCITTÀ: In basso a destra avrete sempre su schermo la mappa della città. Il cursore giallo indica il luogo da raggiungere, quello rosso la vostra posizione.



FACTOR

MARVEL UNIVERSE

Non è facile creare un titolo su licenza che convinca a pieno. Spesso si rischia di riprodurre passo passo le scene salienti di un film, senza alcun tocco di originalità. Un altro punto di forza del lavoro del team Treyarch è stato proprio quello di inserire alcuni personaggi che non compaiono nella versione cinematografica. Ecco allora che, per tutti gli amanti del fumetto, tomeranno oltre al Dottor Octopus, la Gatta Nera, Rhino, Shocker o Misterio, per un cast di cattivoni quasi al completo.



CORPO A CORPO: Quando vi troverete accerchiati e apparentemente senza via di scampo, potrete fare ricorso a qualche bel "gomitolo" di ragnatela.

SPIDEY SESSION

POTERI "UPGRADABILI"

Portare a termine le varie missioni è necessario anche per guadagnare preziosissimi "Hero Points". Dopo averne accumulati una buona quantità, potrete tranquillamente raggiungere alcuni negozi di fumetti sparsi qua e là per la città, in cui acquistare nuove mosse o sbloccare alcuni extra.



Nelle fumetterie, oltre agli ultimi numeri usciti, possiamo dare un'occhiata alla lista completa delle abilità "in vendita".



Gironzolando per le vie di Manhattan vi capiterà di imbattervi in bande di delinquenti. Per metterli KO e guadagnare "Hero Points" potrete usare anche un utilissimo effetto bullet time.



La capacità di muoversi più velocemente con la ragnatela ci costerà un bel po' di sudati "Hero Points".

vista tecnico, poi, alcuni aspetti potevano essere curati maggiormente. Graficamente le sequenze d'intermezzo sono davvero di basso livello, con i vari personaggi che assomigliano solamente alla lontana alle loro controparti reali (quella non può essere MJ!). Stesso discorso per le collisioni, che nei momenti di puro pestaggio non sono molto precise e appaiono un po' confusionarie. Ma a parte questi difetti, che alla fine incidono poco sull'effetto coinvolgimento, Spider-Man 2 è quello che tutti i fan del tessiragnatele hanno sempre sognato e che a tutti gli effetti può essere eletto come miglior gioco sull'Uomo Ragno che sia mai stato realizzato.



CRASH TEST: Spesso sarete chiamati a inseguire bande di rapinatori in fuga. Saltate sul tetto dell'auto e verificate la tenuta della carrozzeria...



DOPPIA IDENTITÀ: Agli appuntamenti con Mary Jane o per rispondere ai vesisti edevori di fotoreporter dovrete riprendere i panni del buon Peter Parker.



VERDETTO

SPIDER-MAN 2

Grafica 7.0

Sonoro 7.0

Giocabilità 7.5

Longevità 7.0

PIÙ

- Grande giocabilità
- Missioni extra
- Localizzato in italiano

MENO

- Tecnicamente non impeccabile
- In alcuni casi un po' ripetitivo
- Alcune collisioni sono imprecise

VOTO FINALE

Una grande licenza e una grande responsabilità finalmente non disattese. Spider-Man 2 è davvero un buon gioco, divertente e coinvolgente, anche se migliorabile sotto il punto di vista tecnico.

7.5

OUT IN NOVEMBER



Tutti i marchi sono registrati e riservati

PlayStation 2

XBOX

MIDWAY



www.leaderspa.it

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

▶ NEI PANNI DI UN SOLDATO CHE USA LA TESTA

PSI-OPS: THE
MINDGATE
CONSPIRACY
HTTP://PSIOPS.
MIDWAY.COM/

USCITE
 DISPONIBILE
 JBA
 DISPONIBILE

PRODOTTO.....MIDWAY
 SVILUPPO.....MIDWAY
 GIOCATORI.....1
 GENERE.....SPARUTTO
 XBOX LIVE.....NO
 LINGUA.....ITALIANO
 SOTTOTITOLI.....ITALIANO



FEATURES

- 6 poteri mentali differenti
- 8 capitoli da portare a termine
- Numerose armi disponibili

DID YOU KNOW?

▶ Nonostante non ci siano stati contatti di sorta fra il team Midway e i Free Radicals, entrambi i gruppi hanno lavorato a due giochi basati sullo stesso principio, nello stesso periodo. Date un'occhiata alla recensione di Second Sight su questo stesso numero!



Siete stanchi dei soliti giochi d'azione tutti scontri a fuoco e niente innovazione? Volete provare un'esperienza nuova che sappia mischiare furtività, scontri a fuoco e un pizzico di innovazione? Allora continuate a leggere questo articolo, perché i programmatori Midway potrebbero aver realizzato ciò che fa per voi!

In effetti di giochi d'azione ne abbiamo visti davvero tanti, molti dei quali si sono rivelati la solita solfa priva di mordente. Fortunatamente, tuttavia, di pari passo con l'avanzamento tecnologico i programmatori riescono a concretizzare idee che, fino a poco tempo fa, non avevano speranza di uscire dal blocco di appunti scritto freneticamente in sala riunioni. La complessità dei nuovi motori



▶ **CACCIATORE PROVETTO:** Grazie all'abilità che ci permette di vedere le aure, possiamo seguire tracce recenti o individuare pericolose creature...



▶ **SENZA BENZINA:** La barra azzurra in alto a sinistra indica il nostro potere psichico. Senza di esso non è possibile usare alcuna abilità speciale.

grafici e la sempre più minuziosa cura nel calcolo della fisica nei videogiochi hanno invece permesso a un team interno di Midway di creare un titolo frenetico, divertente e, soprattutto, incredibilmente innovativo per il panorama dei giochi d'azione. In Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy siamo chiamati a vestire i panni di Nick Stryer, prestante soldato americano addestrato per anni all'uso di letali poteri psichici, temporaneamente privato della memoria (e delle proprie letali capacità mentali) per prendere parte a una pericolosa operazione contro la malefica organizzazione chiamata "Il Movimento". Una volta catturato e trascinato all'interno del quartier generale nemico come un prigioniero qualsiasi, Nick viene contattato da una sua compagna infiltrata che, dopo avergli somministrato un farmaco in grado di risvegliare la sua memoria

INNOVAZIONE

Ciò che colpisce maggiormente di Psi-Ops è il modo innovativo con cui i programmatori si sono approcciati al genere action, cercando di sfruttare adeguatamente le nuove tecnologie.



VOLERE È POTERE

SOLO PER NICK, S'INTENDE!

I poteri che il buon Nick ricorderà nel corso dell'avventura non gli saranno utili esclusivamente per disporre dei soldati nemici. La telecinesi, per esempio, oltre a poter essere utilizzata come arma, può trasformare una semplice cassa in un bizzarro mezzo di trasporto (magari per raggiungere zone altrimenti inaccessibili). Con un altro potere potremo attraversare con la vista interiore muri e porte, per renderci conto della posizione dei nemici, mentre in altre occasioni potremo ricaricare la nostra energia psichica succhiandola direttamente dai nemici, vivi o morti che siano.



Succhiando tutta l'energia mentale da un soldato vivo gli faremo saltare la testa al termine del processo. Raccapricciate!



La pirocinesi è una delle abilità più potenti del gioco e per questo verrà "ricordata" molto avanti con l'avventura.

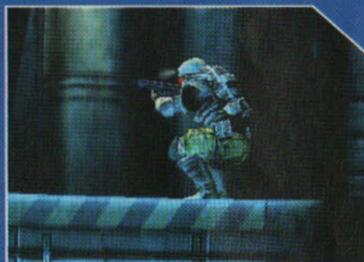
IL MOTORE DEL FUTURO...

...SARÀ BELLO E INTELLIGENTE!

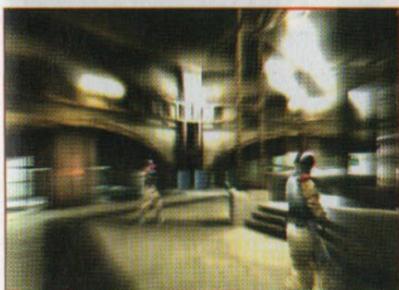
Alla base del gameplay di Psi-Ops c'è un unico elemento tecnico che sta da tempo rivoluzionando il modo di concepire i giochi. Stiamo parlando del motore grafico chiamato Havoc, capace di riprodurre fedelmente la fisica di ogni oggetto. Tale tecnologia si perfeziona ogni giorno di più, tanto che in Psi-Ops è possibile perfino rendersi conto del peso degli oggetti. Provate a sollevare con la telecinesi una cassa di legno o una di metallo!



Grazie al motore grafico i corpi sollevati reagiscono in maniera fluida e naturale, come farebbero nel mondo reale



Anche il galleggiamento dei corpi è realistico come tutto il resto. Interagire con un ambiente tanto curato è davvero coinvolgente!



GRANDE FRATELLO: Uno dei poteri ci permette di sbirciare liberamente attraverso gli oggetti.



UN CLASSICO: Una volta appresa la telecinesi è possibile sbizzarrirsi con ogni genere di combo. Questa è una delle più classiche e gratificanti.

assopita, lo istruisce sulla missione affidandogli uno dopo l'altro gli obiettivi da portare a termine. Nonostante la trama in sé non sia nulla di sconvolgente, appare piacevolmente funzionale, oltre a funzionare egregiamente come supporto all'incredibile divertimento garantito dal gameplay. Se nelle prime battute di gioco saremo piuttosto vulnerabili e dovremo fare quasi unicamente affidamento sulle armi da fuoco e su una buona dose di prudenza, appena recuperato il potere della telecinesi la musica cambia radicalmente, trasformandoci in una specie di superuomini capaci di ripulire una stanza piena di soldati in un batter d'occhi! Grazie a questa abilità si apre infatti una valanga di opzioni tra cui scegliere per abbattere i nemici che ci si parano di fronte, a partire dal classico lancio di oggetti più o meno pesanti (le casse vanno per la maggiore, ma non è raro imbattersi in devastanti bombe infiammabili pronte a esplodere alla minima sollecitazione).

Una volta soggiogata al nostro potere psichico la vittima designata, infatti, l'unico limite imposto diventa la nostra fantasia, visto che è possibile scaraventarla contro il muro, lanciarla dentro a letali fornaci, sfruttarla per abbattere i suoi compagni d'armi o tenerla buona mentre la crivelliamo di colpi. La sensazione di onnipotenza offerta dal gioco è pari solo al divertimento generato dalla gran quantità di combinazioni effettuabili. Finalmente, è proprio il caso di dirlo, ci troviamo di fronte a un gioco che spinge il giocatore a sperimentare, stuzzicando la sua fantasia e la voglia di fare ogni volta qualcosa di nuovo. Se a questo aggiungiamo un sistema di controllo versatile e ben studiato, che permette al giocatore di avere sempre sotto controllo la situazione e di passare rapidamente da un potere all'altro, ecco che il quadro finale si fa sempre più definito. Peccato che a rovinare la festa intervengano il design fin troppo anonimo del protagonista, una realizzazione tecnica buona ma non certo sconvolgente e una longevità onesta ma comunque nella media.

VERDETTO

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

Grafica	7.5	<div style="width: 75%;"></div>
Sonoro	7.5	<div style="width: 75%;"></div>
Giocabilità	8.0	<div style="width: 80%;"></div>
Longevità	7.0	<div style="width: 70%;"></div>

PIÙ

- Onnipotenza assoluta!
- Spinge il giocatore a sperimentare
- Grande Intelligenza Artificiale

MENO

- Purtroppo non lunghissimo
- Distribuzione delle guardie da rivedere
- Protagonista anonimo

VOTO FINALE

Psi-Ops riesce a essere divertente, innovativo e interessante, pur non eccellendo in nessun comparto tecnico. Se cercate qualcosa di più ragionato, tuttavia, prendete in considerazione anche Second Sight!

7.5

OBSCURE

UN DEGNO RIVALE PER SILENT HILL

OBSCURE

[HTTP://IT.OBSCURE-GAME.COM](http://it.obscure-game.com)

USCITE	DISPONIBILE
	DISPONIBILE
	TBA
	DISPONIBILE

PRODOTTO	MICROIDS
SVILUPPO	HYDRAVISION
GIOCATORI	1-2
GENERE	AZIONE/AVVENTURA
XBOX LIVE	NO
LINGUA	ITALIANO
SOTTOTITOLI	ITALIANO



FEATURES

- Cinque personaggi differenti interpretabili
- Combattimenti in real time con armi da mischia e da fuoco
- Atmosfera inedita per il genere horror

DID YOU KNOW?

► In America al titolo "Obscure" è stato preferito il comunque latineggiante "Mortifera". Secondo voi perché? Ma ve lo diciamo noi di XBMI! Per evitare che, cercando su Internet, un ignaro giocatore si potesse imbattere nel sito <http://www.obscure.org/>, dove un'organizzazione senza scopo di lucro cerca di insegnare come utilizzare la tecnologia per scopi non commerciali!

 **Nel numero doppio estivo avete letto una approfondita anteprima di questo Obscure, gioco che ha saputo attirare la nostra attenzione già nella sua versione incompleta. Bene! È finalmente arrivato il momento di spendere qualche parola sulla versione definitiva di una delle avventure horror più stimolanti degli ultimi tempi.**

Con la parziale delusione del quarto capitolo di Silent Hill sembrava proprio che gli appassionati di horror dovessero accontentarsi dell'altalenante titolo Konami per soddisfare la loro voglia di paura e adrenalina, ma fortunatamente sono intervenuti i programmatori del team Hydravision che, senza alzare polveroni, hanno

sforinato un prodotto fresco e ricco di idee interessanti. Già in sede di anteprima avevamo espresso la nostra soddisfazione verso questo titolo, impressione confermata dalla versione completa del gioco e da un'analisi approfondita

del prodotto. La trama di Obscure si sviluppa interamente all'interno di un enorme college americano, dove cinque studenti ben caratterizzati e dotati di differenti capacità, finiscono col cacciarsi in una storia macabra che affonda le

COMBATTENTI INTELLIGENTI?

NON SIA MAI!

L'intelligenza Artificiale che controlla il nostro partner è piuttosto buona, anche se nelle situazioni di combattimento gran parte dell'azione viene lasciata nelle nostre mani. Vista la natura "oscura" delle creature, per abatterle è possibile contare sia sull'attacco diretto (unica opzione contemplata dall'Intelligenza Artificiale) che su un metodo più ragionato, che permette di risparmiare colpi ed energie. Infrangere i vetri delle finestre durante l'assalto di un gruppo di mostri, per esempio, rappresenta un ottimo sistema per liberarsi di loro con il minimo sforzo, cosa che i nostri compagni non considerano affatto.



Come i vampiri, anche i mostri di Obscure sono vulnerabili alla luce, tanto da essere indeboliti dal fascio di una torcia elettrica e addirittura consumati dall'esposizione al sole.



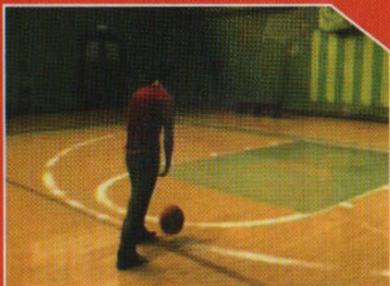
Per rallentare l'azione dei mostri è possibile contare su un breve potenziamento della torcia elettrica, davvero utile contro le creature più ostiche.

“LA TRAMA DI OBSCURE SI SVILUPPA INTERAMENTE ALL'INTERNO DI UN ENORME COLLEGE AMERICANO”

I GEMELLI DEL PAD

L'UNIONE FA LA FORZA

Una delle novità più interessanti introdotta in *Obscure* è la possibilità di affrontare l'avventura insieme a un amico. Nella modalità Multiplayer, infatti, ogni giocatore controlla un personaggio, sfruttando pienamente il sistema a coppie pensato dai programmatori. Purtroppo in tale modalità le inquadrature fisse finiscono col creare qualche problema, in particolar modo durante i frenetici combattimenti, dove il rischio di rimanere indietro durante una fuga precipitosa è davvero elevato.



Anche nella modalità Multiplayer in alcune occasioni è necessario giocare da soli (come nella breve sequenza introduttiva).



Durante una partita da soli basta premere Start sul secondo joypad per far entrare un amico appena arrivato. Comodo!

proprie radici nell'oscuro passato dell'istituto. Cosa fareste se vi trovaste soli in una scuola apparentemente deserta dopo l'orario di chiusura, e scopriste che i suoi corridoi pullulano di oscure creature sensibili alla luce del sole?

Probabilmente ognuno di noi scavalcherebbe il cancello e correrebbe a gambe levate verso la prima stazione di polizia, ma in America le cose vanno diversamente. Non a caso i nostri eroi improvvisati iniziano a esplorare ogni angolo dell'immensa scuola, alla ricerca di qualche spiegazione plausibile per la bizzarra situazione.

Fortunatamente, come in tutti i giochi di avventura che si rispettino, ogni personaggio si distingue per una caratteristica particolare, che gli permette di superare agevolmente ogni genere di situazione, a patto di far funzionare la materia



LUPIN CHI?: Le porte a vetro possono facilmente essere aperte anche senza chiave. Basta un colpo ben assestato e il gioco è fatto!

grammatori, visto che è possibile impartire in modo molto intuitivo dei semplici ordini al compagno di avventure, oltre a poter decidere in qualunque istante quale dei due personaggi selezionati interpretare (in modo da avere sempre sotto controllo la situazione). Per il resto il titolo è davvero soddisfacente, con un comparto grafico curato e un sonoro perfettamente in linea con il contraddittorio mix sbarazzino e agghiacciante che caratterizza l'atmosfera. Le animazioni dei personaggi sono varie e ben realizzate, così come

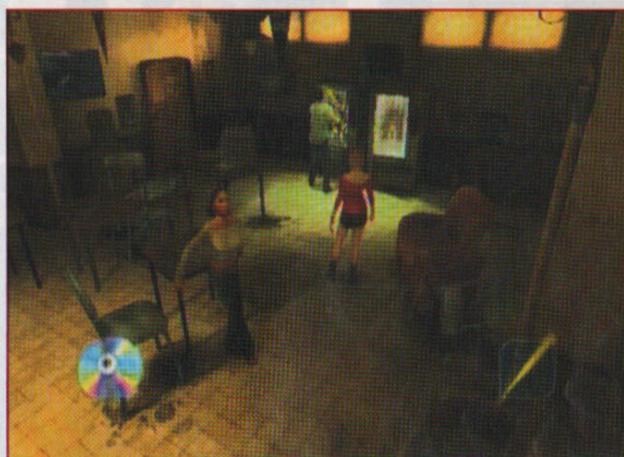


BELLE E DANNATE: Le due ragazze del gruppo non sono affatto male! La biondina, inoltre, è davvero utile durante le fasi esplorative!

FACTOR

NOVITÀ, NOVITÀ, NOVITÀ!

Obscure si distingue grazie alla gran quantità di novità introdotte dai programmatori, senza tuttavia togliere spazio agli elementi più classici del genere. Una partita a questo gioco può rivelarsi un'esperienza davvero interessante!



DANNATA MACCHINETTA!: In *Obscure* potete vendicarvi con i distributori automatici per tutte le volte che vi hanno rubato i soldi.

i modelli poligonali e, soprattutto, le ambientazioni. La progettazione dell'intero liceo è infatti molto convincente e offre una sfida graduale e bilanciata al giocatore. Se siete alla ricerca di un survival horror valido e coinvolgente date fiducia al lavoro del team Hydravision, a patto che non siate completamente allergici al tipo di atmosfera che permea serie TV come *Buffy*.

VERDETTO

OBSCURE

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

PIÙ

- ▲ Innovativo
- ▲ Multiplayer divertente
- ▲ Buon comparto sonoro

MENO

- ▼ I.A. non sempre perfetta
- ▼ Telecamere migliorabili
- ▼ Enigmi molto semplici

VOTO FINALE

La modalità Multiplayer, l'ambientazione inedita e la cura nei particolari rendono questo gioco davvero convincente sotto ogni punto di vista.

8.0

SAMURAI WARRIORS

▶ SCAMBIANDO LA CINA CON IL GIAPPONE IL RISULTATO NON CAMBIA

SAMURAI WARRIORS

WWW.KOEI.COM/

SAMURAIWARRIORS/

USCITE		DISPONIBILE
		DISPONIBILE
		DISPONIBILE

PRODOTTO.....KOEI

SVILUPPO.....OMEGA FORCE

GIOCATORI.....1-2

GENERE.....PICCHIADURO

XBOX LIVE.....NO

LINGUA.....INGLESE

SOTTOTITOLI.....INGLESE



FEATURES

- Sistema di missioni dinamiche AMS, con oltre 500 combinazioni
- Sistema di generazione casuale di castelli AFS
- Customizzazione del personaggio in stile GdR

DID YOU KNOW?

▶ La Koei ha investito moltissimo sul suo brand più forte (quello dei samurai e dei picchiaduro storici) tanto che nel suo catalogo multi-piattaforma, tra varie edizioni di Dynasty Warriors, Tactics e Kessen, si contano ben oltre dieci titoli ambientati nei periodi più violenti di Cina e Giappone.

▶ A queste serie incredibilmente "marmorizzate" nella loro forma e sostanza, si affianca uno dei titoli più strani e potenzialmente interessanti nel recente passato: G1 Jockey, un curioso simulatore ippico dall'attitudine fortemente giapponese, quindi di pieno zeppo di statistiche e numeri. Decisamente da mandarci...



Talvolta può essere difficile essere obiettivi, soprattutto quando si diventa fan di una specifica categoria di giochi come quelli della Koei che non lasciano scampo: si fanno odiare ferocemente o amare senza riserve.

Samurai Warriors appartiene a questo gruppo, prendendo tutto quello che di buono e di cattivo c'è nella serie Dynasty Warriors e trasportandolo dalla Cina al Giappone con la consueta e provata capacità. Detto questo, la recensione del gioco potrebbe anche finire qui, dato che le novità sono davvero poche, se si esclude una leggerissima tinta dark che riguarda il comparto grafico e che ridimensiona sensibilmente atmosfere luminose e solari di Dynasty Warriors, a quanto pare una scelta piuttosto comune tra gli sviluppatori di questi tempi. L'aspetto storico, come sempre, fornisce la base sulla quale si costruisce l'impianto narrativo del titolo, che risente in modo solo marginale del reale sviluppo degli eventi verificatisi durante il tumultuoso periodo Sengoku, per le cronache soprannominate quello degli "stati guerreggianti",

che vide il Giappone medievale tormentato da un'apparentemente infinita serie di guerre tra clan. In linea di massima, quindi, niente di diverso dal Romanzo dei Tre Regni da cui nasce la saga di Dynasty Warriors cui Samurai Warriors paga pesantemente dazio. Un

picchiaduro solido e relativamente poco vario, eppure, in un piano così tradizionale (quasi un template nel quale vengono cambiati solo i contenuti) spiccano alcune novità comunque interessanti, riguardanti diverse modalità aggiuntive che danno un leggero



▶ **ARCHITETTI D'INTERNI:** Un'altra differenza presente in Samurai Warriors è relativa al teatro degli scontri, che ora prevede anche azione all'interno dei castelli.



▶ **INDICAZIONI CHIARE:** Davvero poche novità anche sullo schermo, con indicatori ormai classici e ben leggibili.

“TECNICAMENTE SAMURAI WARRIORS NON DELUDE E LASCIA CHE LO SCHERMO SI AFFOLLI DI UN NUMERO INSENSATO DI NEMICI”

UN DOPPIAGGIO... CREATIVO

QUANDO SI BEVE TROPPO SAKÉ, PUÒ SUCCEDERE CHE I RISULTATI SIANO ESILARANTI

Una volta tanto vale la pena di ringraziare il parlato in lingua originale (disponibile) che, per quanto incomprensibile, risulta certamente migliore del relativo doppiaggio in inglese. Si tratta di traduzioni piuttosto libere recitate da attori che probabilmente hanno dato del loro meglio nel pubblicizzare qualche rosticceria del Texas, tanto che combinando i sottotitoli con l'audio americano a volte si resta davvero spiazzati. Meglio scegliere quindi l'impostazione della lingua sull'originale giapponese, anche considerando che visto il gameplay a poco serve sapere in che situazione ci si trova esattamente dato che - tanto - l'obiettivo è quello di realizzare un'ecatombe epocale...



MAGIA: Un'altra sicurezza proviene dalla possibilità di utilizzare le abilità magiche di alcuni dei protagonisti, niente di nuovo ma ottimo bonus per spostare gli equilibri delle battaglie.

sapere "ruolistico" al titolo. Tralasciando il Survival Mode e il Versus Mode dove non si combatte uno contro l'altro ma il confronto avviene sul conteggio finale dei morti, piuttosto piacevole è l'Officer Mode, una modalità nella quale vi toccherà addestrare un

HISTORY REVISITED

A DIFFERENZA DI TANTI ALTRI, LA KOEI NON HA PRETESE DIVULGATIVE...

Come abbiamo detto, Samurai Warriors ambienta le vicende narrate nel gioco ai tempi del periodo Sengoku. Malgrado questa ambientazione storica, va detto che in realtà si tratta più di un pretesto, di uno scenario perfetto da utilizzare come sfondo per un videogame piuttosto che di un'accurata ricostruzione che si preoccupa di seguire gli eventi reali. A conferma di ciò, giunge la possibilità di influenzare realmente lo sviluppo della Storia, una flessibilità che troppo spesso manca ai titoli belli e seri.



DUE GIOCATORI: Il multiplayer si basa sul confronto del Body Count, una modalità semplice quanto divertente.



VIVI ALLA META: Avrete sempre sott'occhio il vostro obiettivo in modo da non dimenticare cosa dovete fare e soprattutto... chi dovete uccidere!



aspirante samurai attraverso il completamento di una serie di obiettivi ed esercizi agli ordini di un istruttore, interpretando ovviamente la parte della recluta. Se riuscirete a portare a termine il percorso di formazione, diventerete un prode guerriero che potrà affiliarsi a uno dei clan disponibili. Purtroppo, sulla lunga distanza questa modalità mostra la corda e dopo avere generato quattro o cinque nuovi personaggi non avrete più lo stimolo di continuare, se non quello di addestrare il soldato perfetto con le migliori statistiche possibili. Samurai Warriors si fa però notare anche per

la crescita del personaggio scelto (quindi sono quelli disponibili fin dall'inizio) attraverso il miglioramento dell'arma del protagonista e l'acquisizione di abilità e attacchi particolari. Si tratta di un'innovazione considerevole, probabilmente necessaria per arricchire l'inesistente varietà del gameplay e il tradizionalmente quanto impercettibile spessore delle battaglie. Se pensate di andare dritti come spade verso il centro dell'esercito nemico nel tentativo di fame secco il comandante, avete fatto proprio centro, ma un fastidioso "effetto collaterale" vi colpirà con violenza: infatti completerete il livello in modo quasi inaspettato. Se invece cercherete di raggiungere le mete intermedie che Samurai Warriors vi propone conducendovi allo scontro con il boss, otterrete il power-up e nuove abilità. Si tratta di un collo di bottiglia piuttosto stretto e le alternative sono davvero poche: rischiare di vincere perdendo tutti i bonus oppure di morire nel tentativo di migliorare il perso-

naggio, un concetto semplice quanto il gameplay. Per massacrare i vostri nemici non avrete nemmeno bisogno di particolari o sofisticate combinazioni di tasti, potrete infatti affidarvi a tre bottoni con i quali compirete tutte le azioni che possono tornarvi utili e che sono la copia carbone dei controlli di Dynasty Warriors, come l'attacco speciale, l'attacco "musou" (dopo avere riempito al culmine la barra relativa) e quello normale, diverso per ogni personaggio e per ogni arma. Tecnicamente Samurai Warriors non delude e lascia che lo schermo si affolli di un numero insensato di nemici, diligentemente in attesa che venga il proprio

tumo per essere ridotti a carne tritata, il tutto senza alcun rallentamento, mentre la grafica riporta il già citato e immancabile tocco di oscurità che tanto piace oggi, proponendo una palette di colori decisamente più spenti rispetto al solito.

Difficile parlarne male e altrettanto difficile lodare Samurai Warriors, un titolo potenzialmente noioso per via del button mashing definitivo necessario o irresistibile per lo stesso motivo, dipende tutto da quello che si cerca. Il fatto che una serie di pur timide novità cominci a fare capolino ci basta, però, per promuoverlo a pieni voti, con la consapevolezza che le rivoluzioni (in casa Koei) non si verificano in un giorno... X

VERDETTO

SAMURAI WARRIORS

Grafica 7.5

Sonoro 7.0

Giocabilità 6.5

Longevità 6.5

PIÙ

- ▲ Motore grafico solido come il marmo
- ▲ Genera dipendenza
- ▲ Nessun rallentamento

MENO

- ▼ Struttura datata
- ▼ Potenzialmente noioso
- ▼ Armature quasi umoristiche

VOTO FINALE

Nel complesso un titolo tecnicamente ineccepibile che piacerà ai fan più accaniti della serie.

Per chi non ha mai giocato un episodio del brand Warriors-Koei potrebbe essere una graditissima sorpresa.

6.5

FACTOR

MILLE MILA!
Marchio di fabbrica in bella evidenza anche in Samurai Warriors: decine di nemici si ammassano pronti per essere fatti a pezzi. Motore di gioco sugli scudi dunque, come sempre d'altronde.

HEADHUNTER: REDEMPTION

▶ NON HO L'ETÀ

HEADHUNTER:
REDEMPTION
WWW.HUNT-THE-
TRUTH.COM/UK

USCITE
 DISPONIBILE
 TBA
 DISPONIBILE

PRODOTTO SEGA
 SVILUPPO AMUZE
 GIOCATORI 1
 GENERE AZIONE
 XBOX LIVE NO
 LINGUA INGLESE
 SOTTOTITOLI INGLESE

FEATURES

- Due personaggi giocabili
- 18 anni
- Due mondi unici

DID YOU KNOW?

▶ Sapevate che esiste davvero la figura professionale del "cacciatore di teste"? Per occupare con successo tale carica sono richieste capacità di analisi, esperienza nell'ambito dei contatti umani e un gran futo. Proprio come Jack Wade, vero?



Ci stiamo preparando a vivere un periodo fin troppo caldo per la nostra console preferita, grazie all'uscita di alcuni dei titoli più attesi di sempre. In una simile atmosfera, cosa potrebbe offrire un gioco come Headhunter, dalla realizzazione tecnica datata e caratterizzato da fin troppi problemi? Non molto, temiamo...

È davvero strano trovarsi di fronte a un prodotto come Headhunter, marchiato dal tanto amato logo Sega ma assolutamente privo delle caratteristiche vincenti a cui gli altri prodotti della grande S già apparsi su Xbox ci avevano abituato. In effetti Headhunter: Redemption non riesce a distinguersi in nessun campo, a partire da quello tecnico (finora sempre estremamente curato dai programmatori della casa di Sonic) fino ad arrivare alle fasi più basilari dello stesso gameplay.

La trama si sviluppa diversi anni dopo le vicende del primo episodio, riproponendoci un Jack Wade ormai invecchiato e una Leeza cresciuta e irrequieta, alle prese con il proprio burrascoso passato e con l'addestramento impartitole dal suo virile salvatore. Grazie a questo espediente, Sega è riuscita ad arricchire la serie di una protagonista ben più carismatica dell'anonimo Jack, oltre a offrire la possibilità di vestire i panni di più personaggi nel corso della trama. Al di là di questo, tuttavia, il nuovo Headhunter non aggiunge nulla a quanto avevamo visto nel precedente capitolo, a parte una grafica lievemente migliorata che comunque non regge il confronto con gli ultimi titoli usciti per la console Microsoft. Sebbene alcune animazioni appaiano curate, la maggior parte si sviluppa con una rapidità eccessiva, contribuendo a creare un effetto a dir poco innaturale. Se a questo aggiungiamo una

serie di ambientazioni spesso troppo spoglie e lineari, risollevate unicamente da alcuni sporadici



▶ QUANTITÀ SCONOSCIUTA: Non fate domande, non cercate risposte, sparate solo come bestie a tutto quello che si muove. Se non si muove vuol dire che non può rispondere al fuoco.

“IL NUOVO HEADHUNTER NON AGGIUNGE NULLA A QUANTO AVEVAMO VISTO NEL PRECEDENTE CAPITOLO”

FACTOR

MONOTONIA UNICA VIA

La struttura alla base di Headhunter: Redemption è minata da una monotonia di fondo troppo marcata per rendere il titolo appetibile per il grande pubblico.



DIETRO DI TE! UNA SCIMMIA CON TRE TESTE!

NON FUNZIONA QUASI MAI, PURTROPPO...

In Headhunter: Redemption è possibile effettuare la classica mossa silenziosa per far fuori un nemico isolato risparmiando munizioni preziose, che consiste semplicemente nello scivolare alle sue spalle per spezzargli l'osso del collo. In realtà non c'è nessun vantaggio nell'usare questa tecnica, vuoi perché si può sbrigare la faccenda molto più rapidamente con un colpo alla testa, o perché i soldati riescono a rilevare la nostra presenza fin troppo facilmente, ma è una di quelle manovre che in giochi come questi serve a farci sentire meglio.

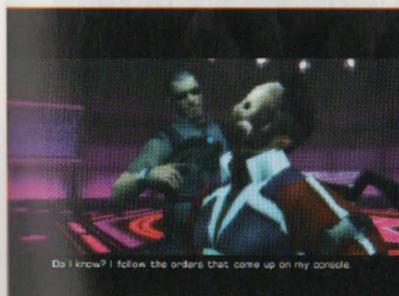


A seconda di come ci avvicineremo al nostro avversario potremo assistere a diversi tipi di attacco da parte del personaggio.



Piuttosto che rischiare un'uccisione silenziosa, la maggior parte delle volte è più utile scatenare l'inferno aprendo il fuoco con la nostra fide pistola.

picchi di design, ecco che si delinea una situazione ben al di sotto delle effettive capacità dell'hardware Xbox e della qualità media dei titoli di ultima generazione. Se dal punto di vista tecnico la situazione non è certo delle più rosee, bisogna comunque dire che i programmatori hanno cercato in tutti i modi di creare un gameplay che potesse attirare l'attenzione del giocatore e



PAGLIACCIO PAZZO: Ecco uno dei momenti di gloria di Jack. Farestes meglio a godervelo, non vi capiterà tanto spesso di rividerlo.



SPEGNERE LE LUCI: Purtroppo non c'è abbastanza spazio nella vostra cintura di servizio per una torcia di un metro.



SOTTO CONTROLLO: Fa sempre comodo sapere quello che si nasconde dietro l'angolo, per cui tenete costantemente d'occhio la mappa, che in ogni momento vi mostrerà la posizione del nemico.

garantire un coinvolgimento adeguato, senza tuttavia riuscire nella difficile impresa. Un sistema di controllo macchinoso e poco reattivo e una pessima gestione delle telecamere, infatti, impediscono al giocatore di godere dell'interessante opzione di puntamento studiata dal team di sviluppo, rendendo i frequenti scontri a fuoco un vero inferno. In più di un'occasione capita di cercare di lockare un bersaglio per poi ritrovarsi girati di spalle e completamente vulnerabili, con una conseguente perdita d'energia che costringe a una ritirata strategica dietro il riparo più vicino. Anche la distribuzione degli elementi di copertura è saldamente legata alla presenza di eventuali nemici, tanto che è possibile prevenire possibili imboscate unicamente osservando la posizione di casse e colonne, con un conseguente calo di pathos durante le fasi esplorative. A questo si aggiunge un'Intelligenza Artificiale non proprio "sveglia", che spinge i soldati nemici a prendere decisioni assolutamente folli o ad accettare la morte senza opporre la benché minima resistenza. Se sarete abbastan-



SWEET DREAMS: La piccola soddisfazione nell'imbottire di piombo un uomo inerte da distanza ravvicinata.

za temerari da superare tutto questo, vi troverete fra le mani un titolo discretamente longevo, caratterizzato da una trama semplice ma funzionale, che potrebbe offrire qualche soddisfazione. In ogni caso, vista la quantità di giochi interessanti usciti o in dirittura d'arrivo per la nostra console preferita, vi consigliamo di guardarvi intorno e di investire altrove i vostri risparmi.



VERDETTO

HEADHUNTER: REDEMPTION

Grafica 5.5

Sonoro 7.0

Giocabilità 6.0

Longevità 7.0

PIÙ

- ▲ Due personaggi giocabili
- ▲ Sistema di puntamento interessante
- ▲ Doppiaggio niente male

MENO

- ▼ Controlli agghiaccianti
- ▼ Telecamere inutili
- ▼ Pessima Intelligenza Artificiale

VOTO FINALE

Vedere Sega produrre un titolo del genere su Xbox quando altre case stanno sfornando veri e propri capolavori lascia l'amaro in bocca. Guardatevi intorno. Troverete facilmente qualcosa di meglio su cui investire.

6.0

GHOST MASTER: MEMORIE DA GRAVENVILLE

L'ABC DELL'INFESTAZIONE!

GHOST MASTER:
MEMORIE DA
GRAVENVILLE
WWW.GHOSTMASTER.COM

USCITE
 DISPONIBILE
 TBA
 DISPONIBILE

PRODOTTO EMPIRE INTERACTIVE
 SVILUPPO SPIRAL HOUSE
 GIOCATORI 1
 GENERE STRATEGIA
 XBOX LIVE NO
 LINGUA ITALIANO
 SOTTOTITOLI ITALIANO



FEATURES

- Conversione da PC
- 15 livelli
- Ambienti in 3D

DID YOU KNOW?

Secondo gli esperti del paranormale, i fantasmi sembrerebbero essere particolarmente abituarini, dato che ogni anno si darebbero appuntamento in determinate date e in luoghi ben precisi. I paesi anglosassoni vantano un calendario di apparizioni decisamente più folto di quello italiano: merito soprattutto della tradizione popolare...



È mezzanotte. Sul tavolo c'è curiosità, energia e scetticismo. Un brivido di freddo lungo la schiena...

L'aldilà ci sta rispondendo...

Siete stanchi di condurre truppe di soldati in enormi battaglie o di combattere contro eserciti



VACANZE IN COLLINA: Un bel casolare isolato è uno dei luoghi che si prestano meglio a una notte di terrore...

di orchi inferociti? Allora Ghost Master potrebbe fare al caso vostro. Già, perché il titolo Empire parte da una buona idea e, in un mare di produzioni che non fanno altro che rincorrersi, l'originalità è un elemento sempre e comunque da apprezzare. Stavolta, infatti, l'obiettivo principale sarà infestare e spaventare gli abitanti della tranquilla Gravenville, con una manciata di fantasmi davvero niente male. Da questo punto di vista, il ghost-tutorial che troviamo all'inizio del gioco è fondamentale per potersi muovere con una certa disinvoltura. Ghost Master, infatti, nasce in origine come prodotto per PC e quindi, trattandosi di una conversione, eravamo piuttosto curiosi di testare il passaggio su console. Il

primo impatto col sistema di controllo non è però dei più positivi: i comandi non sono così "snelli" come ci si aspetterebbe e questo va a rallentare pesantemente il ritmo del gioco. Certo, più si accumulano ore di "infestazione", più le cose sono destinate a migliorare, ma sinceramente ci aspettavamo qualcosa che garantisse una maggiore immediatezza nel gameplay. La nostra carriera da Ghost Master inesperto inizia comunque con una specie di gavetta: piccoli appartamenti da infestare e qualche inquilino da spaventare. Gli spiritelli a nostra disposizione hanno poteri paranormali diversi tra loro, che vanno usati con una certa parsimonia, per non rimanere nel limbo, senza via d'uscita. Le cose si faranno molto più difficili quando avremo come obiettivi megaville su più piani, con-



“IN UN MARE DI PRODUZIONI CHE NON FANNO ALTRO CHE RINCORRERSI, L'ORIGINALITÀ È UN ELEMENTO SEMPRE E COMUNQUE DA APPREZZARE”

GHOST MASTER: MEMORIE DA GRAVENVILLE

X FACTOR

**IRONIA
PARANORMALE**

Uno degli aspetti più simpatici di Ghost Master è senz'altro la buona caratterizzazione dei singoli fantasmi. Ogni scena può regalarci momenti di puro divertimento: provate a chiudere qualcuno in bagno...



LUOGHI DI RICHIAMO

COME TI SPAVENTO GLI INQUILINI

Come Ghost Master alle prime armi siamo riusciti a reclutare un bel numero di simpatici fantasmi, pronti a far drizzare i capelli al fionde di turno. Ma oltre alle classiche case da infestare, parecchi "lavoretti" dovremo compierli anche all'interno di scuole, ospedali, basi militari e perfino nelle stanze del manicomio cittadino! Man mano che si procede nel gioco, le cose si faranno però sempre più difficili per l'intervento di pseudo stregoni o di medium, pronti a farvi ritornare nell'aldilà.



Oltre che far sbattere porte o sollevare letti, alcuni fantasmi sono in grado di sprigionare anche qualche bella fiammata.



Questi due boyscout stanno schiacciando un bel pisolino: che ne dite di fargli un bello scherzetto?



Non mancheranno i vecchi e cari scantinati, con tanto di cassette apparentemente insignificanti, ma che a volte custodiscono spiritelli davvero niente male.

PROFESSIONE FANTASMA

UN CAST ECTOPLASMATICO NIENTE MALE

All'inizio del gioco abbiamo a disposizione un numero di spiritelli piuttosto basso, ognuno con le sue caratteristiche paranormali. Volete qualche esempio? Il Moonscream è un fantasma di resistenza, necessario per abbassare il livello di difesa delle nostre "vittime", mentre il Boo è un ectoplasma dalle "vesti" classiche, che si diverte a rincorrere i poveri malcapitati da una stanza all'altra.



È notte e il tipo sdraiato sul letto sembra dormire pesantemente. Ma Boo è pronto a entrare in azione.



Ruotando la visuale possiamo dare un'occhiata anche a quello che succede nelle altre stanze.



venti o addirittura la stazione della polizia. Parlando del lato prettamente tecnico, l'ultima fatica dei ragazzi della Spiral House non fa gridare al miracolo. Graficamente, infatti, tutto è molto essenziale, con una cura non molto esaltante per i modelli dei personaggi, peraltro animati in maniera forse fin troppo semplicistica. La possibilità di ruotare completamente la visuale, nonché quella di zoomare, risulta, invece, molto utile e indispensabile per scegliere quale strategia adottare. Anche i motivetti di sottofondo sono ripetitivi e fin troppo scontati. Ma Ghost Master non nasce, comunque, come un titolo che deve stupire a tutti i costi. Anzi, l'approccio a un gioco simile deve essere piuttosto scanzonato. In fondo, il suo vero punto di forza è proprio quello di aver rinnovato una struttura di gioco vista e rivista (quella dei classici strategici) e di porsi quindi come valida alternativa a produzioni più "serie". In definitiva, quello che abbiamo davanti è un gioco discreto, tecnicamente non esaltante e

con un sistema di controllo senz'altro migliorabile, ma comunque digeribile dopo un bel po'



PASSARE INOSSERVATI: Come ogni fantasma che si rispetti sarà una sciocchezza passare da una stanza all'altra, senza attraversare la porta.



PISOLINO POMERIDIANO: Dopo una faticosa giornata di lavoro, rilassarsi in poltrona è la miglior cosa. Ma...

di partite. Vi è rimasto qualche dubbio su un suo eventuale acquisto? Non vi resta che interpellare la vostra medium di fiducia...



VERDETTO

GHOST MASTER: MEMORIE DA GRAVENVILLE

Grafica	6.0	<div style="width: 60%;"></div>
Sonoro	6.0	<div style="width: 60%;"></div>
Giocabilità	6.0	<div style="width: 60%;"></div>
Longevità	6.5	<div style="width: 65%;"></div>

PIÙ

- ▲ Idea originale
- ▲ Buona longevità
- ▲ Divertente

MENO

- ▼ Controlli inizialmente ostici
- ▼ Aspetto "bambinesco"
- ▼ Tecnicamente niente di eccezionale

VOTO FINALE

Tecnicamente non eccezionale e con un sistema di controllo che richiede qualche partita d'apprendimento, Ghost Master si colloca come simpatica alternativa a giochi più "spessi".

6.0

TERMINATOR 3: THE REDEMPTION

LA REDENZIONE DEL TIE-IN?

TERMINATOR 3:
THE REDEMPTION
WWW.ATARI.COM

USCITE
 SETTEMBRE 2004
 DISPONIBILE
 DISPONIBILE

PRODOTTO ATARI
 SVILUPPO PARADIGM
 ENTERTAINMENT, INC.
 GIOCATORI 1
 GENERE AZIONE
 XBOX LIVE NO
 LINGUA ITALIANO
 SOTTOTITOLI ITALIANO



FEATURES

- 14 livelli
- Più di 15 minuti di filmati presi dal film
- Prezzo da "saldo"

DID YOU KNOW?

Il primo Terminator sbarcò nelle sale cinematografiche nel 1984, sotto la sapiente regia di James Cameron. Stesso regista e medesimo cast, anche per Terminator 2, giunto sul grande schermo nel 1991. La trilogia si completa nel 2003, grazie a Jonathan Mostow e al "sopravissuto" Schwarzenegger.

Ormai sembra un appuntamento immancabile. Ogni mese, puntualmente, ci troviamo a parlare dell'ennesimo tie-in, nella debole speranza che qualcosa prima o poi cambi. Già, perché si rischia di essere ripetitivi, ma ogni volta che un titolo su licenza si avvicina alla nostra console, difficilmente ci rimane più del minimo indispensabile...

Diciamoci la verità, in tutti questi anni un personaggio come quello interpretato dal buon Schwarzy non ha

trovato il giusto riconoscimento nel campo dei videogiochi, con produzioni decisamente non all'altezza. L'uscita lo scorso anno al cinema del terzo episodio, ha dato la possibilità ad Atari di rispolverare il mondo "cameroniano", con un titolo che già dalle premesse sembrava almeno accettabile. E le nostre speranze sono state in parte soddisfatte. Una volta caricato il gioco, ci troviamo immersi in una Los Angeles post-apocalittica, messa in ginocchio dall'infinita guerra tra uomini e macchine. Da questo punto di vista, i ragazzi della Paradigm hanno fatto davvero un buon lavoro, sia nella realizzazione dei modelli poligonali dei personaggi che nella ricostruzione di questa grande metropoli ridotta ormai in rovine. A livello di struttura di gioco, Terminator 3: The Redemption si presenta come un classico soprattutto in terza persona, in cui l'ampia opera di "blasteraggio" è suddivisa in diverse missioni (per un totale di 14 livelli). Ogni livello è costruito in maniera piuttosto varia: magari si parte a piedi, imbracciando un

enorme mitragliatore, e si finisce salendo al volo su un elicottero da guerra, pronti a scaricare tutta la nostra potenza di fuoco su una delle tante creature generate da Skynet. Proprio la varietà di gioco è uno dei punti di forza di T3, come del resto il sistema di controllo, che è indubbiamente semplice e intuitivo. Ma al di là dei pregi, il prodotto Atari mostra comunque anche alcuni limiti. Innanzitutto il gioco, pur



“UNA VOLTA CARICATO IL GIOCO, CI TROVIAMO IMMERSI IN UNA LOS ANGELES POST-APOCALITTICA, MESSA IN GINOCCHIO DALL'INFINITA GUERRA TRA UOMINI E MACCHINE”

TERMINATOR 3: THE REDEMPTION

FACTOR

TERMINATOR AL 100%

Terminator 3: The Redemption sfrutta a pieno la licenza ufficiale della serie, tanto che il grande Schwarzenegger è riprodotto in maniera perfetta. Anche il doppiaggio è stato particolarmente curato, con tanto di voce originale dell'attore americano (nella versione italiana riconoscerete il doppiatore ufficiale del film).



HASTA LA VISTA, BABY!

REPERTORIO POST-APOCALITTICO

Ogni missione di Terminator 3: The Redemption ci dà la possibilità di confrontarci con diversi stili di gioco. In molti casi, dalla classica missione a piedi si passa a bordo di uno dei tanti veicoli sparsi qua e là per i vari livelli. A questo punto le cose si fanno più difficili ma anche più esaltanti: dovremo infatti spingere il veicolo a manetta e allo stesso tempo prendere la mira per colpire magari la mega astronave di passaggio.



Anche alla guida dei vari veicoli ci si accorge del buon lavoro dei programmatori a livello di gameplay.



Nelle sessioni di gioco a piedi, il ritmo è decisamente più lento e richiede una grande precisione nei colpi.



Oltre a un arsenale di tutto rispetto, abbiamo a disposizione un buon repertorio di mosse per gli scontri corpo a corpo.

nella sua diversità di situazioni, è alquanto lineare, per cui le missioni potranno essere portate a termine solo seguendo un determinato iter. Inoltre, il motore grafico in certe circostanze non riesce a reggere il peso di un esagerato tot di elementi su schermo e, per esempio, numerose esplosioni in successione provocano spesso pesanti rallentamenti. Anche il sistema di telecamere dà risultati alitlenanti, con una regia virtuale a tratti convincente, ma che a momenti stenta

TATTICHE DI SOPRAVVIVENZA

COME PORTARE TUTTI I CHIP A CASA...

Come ogni sparattutto che si rispetti, anche Terminator 3: The Redemption prevede il classico schema "distruggi il nemico e recupera le forze", però con una piccola variante. Quando saremo prossimi al fatidico quanto fastidioso restart, dovremo riporre il fucilone e prepararci a sfoggiare qualche bella combo di calci e cazzottini. Soltanto in questo modo potremo recuperare utili celle di energia, indispensabili per la nostra sopravvivenza.



Anche visivamente, i proiettili nemici hanno il loro effetto: vedrete il vostro cyborg perdere letteralmente i pezzi.



Una volta alla guida dei vari mezzi a disposizione, non pensate di essere invincibili: hanno un livello di energia limitato!



Per recuperare qualche cella di energia, dovete riporre mitra e bombe ultratecnologiche: una bella scazzotata vecchia maniera non guasta mai!



A TUTTA BIRRA: Non solo dovremo stare attenti a non andare fuori strada, ma guardate come ci vogliono bene le creature di Skynet...



DOPPIA POTENZA DI FUOCO: Una volta aumentato il nostro arsenale, potremo sparare con due armi contemporaneamente.



AGGIORNAMENTO DEL SISTEMA: Il completamento di ogni missione ci dà la possibilità di acquisire un tot di megabyte per aggiornare il nostro database.

a seguire l'evolversi della scena principale, per cui si può perdere di vista il cattivone di turno da abbattere. Facendo, quindi, un bilancio finale, possiamo dire in tutta tranquillità che Terminator 3: The Redemption riesce in qualche modo a innalzare il livello medio delle produzio-

ni su licenza, facendo a pieno il suo dovere di "titolo senza troppe pretese" ma nemmeno scadente, giocabile e godibile dall'inizio alla fine. La politica di Atari di portarlo nei negozi a un prezzo ribassato (solo 29,99 euro!) ne fa, inoltre, un gioco consigliato soprattutto agli appassionati del film, che difficilmente rimarranno delusi. La tanto auspicata inversione di tendenza sembra essere iniziata...

VERDETTO

TERMINATOR 3: THE REDEMPTION

Grafica 7.0

Sonoro 6.5

Giocabilità 7.0

Longevità 6.5

PIÙ

- Finalmente un Terminator degno del suo nome
- 3 giochi al prezzo di mezzo...
- Comandi intuitivi

MENO

- Rallentamenti per affollamento dello schermo
- Trama troppo lineare
- Poche innovazioni

VOTO FINALE

Invece che avere tra le mani la solita licenza gettata all'aria, Atari ci ha sorpreso con un gioco con qualche difetto, ma che si lascia tranquillamente giocare e per di più proposto a prezzo ridotto.

6.5

OUTRUN 2

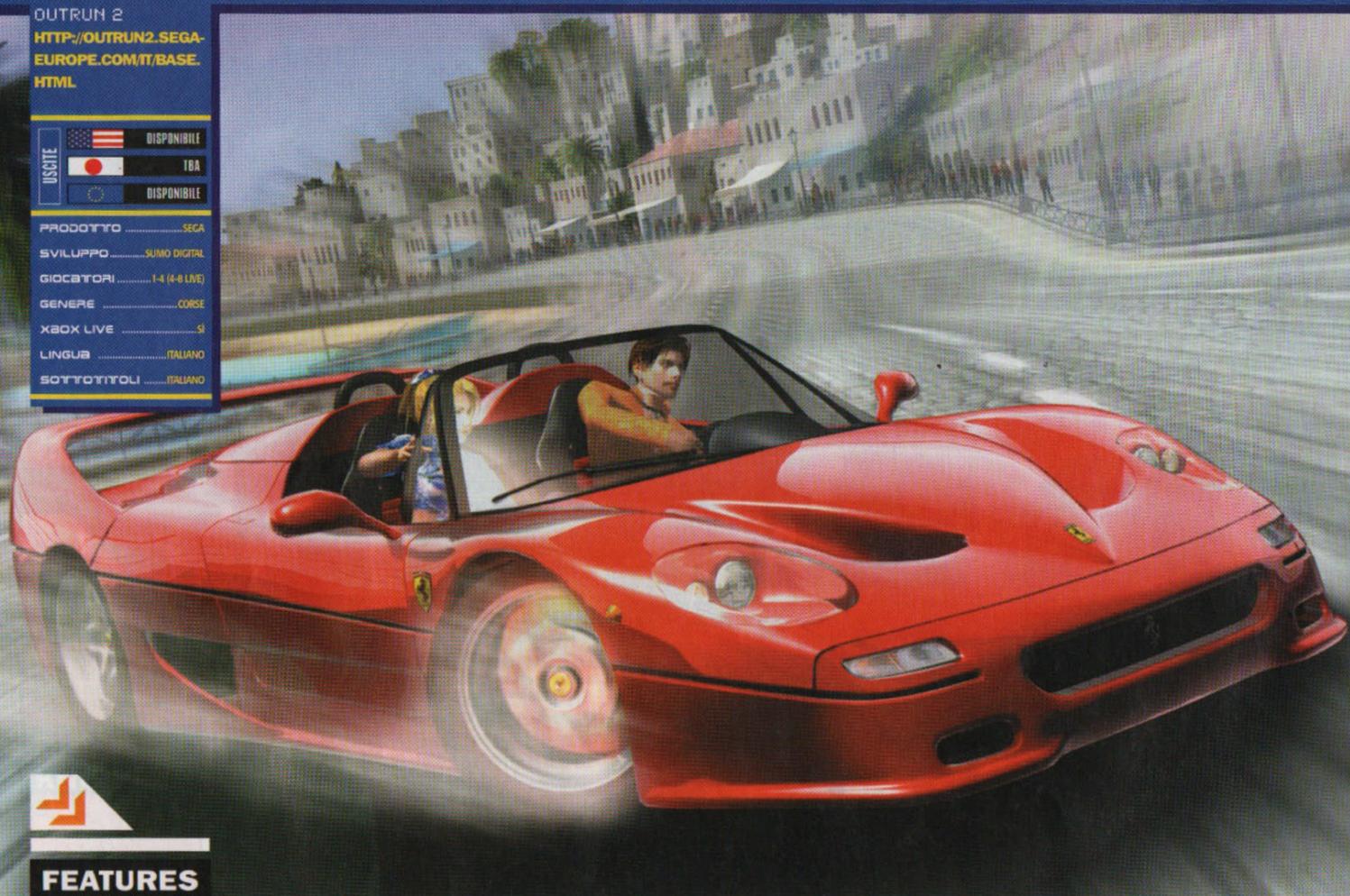
▶ UN CLASSICO SEGA ALL'INSEGUIMENTO DI BURNOUT 3

OUTRUN 2

HTTP://OUTRUN2.SEGA-EUROPE.COM/TT/BASE.HTML

USCITE
 DISPONIBILE
 TBA
 DISPONIBILE

PRODOTTO SEGA
 SVILUPPO SUMO DIGITAL
 GIOCATORI 1-4 (4-8 LIVE)
 GENERE CORSE
 XBOX LIVE S
 LINGUA ITALIANO
 SOTTOTITOLI ITALIANO



FEATURES

- Più di 100 missioni
- 8 modelli di Ferrari inizialmente disponibili
- 15 tracciati

DID YOU KNOW?

▶ Nel primo Outrun la colonna sonora veniva selezionata in una schermata con l'autoradio del nostro bolide fedelmente riprodotta. Purtroppo questo dettaglio è andato perduto in questo secondo capitolo (ma è comunque possibile sbloccare i midi originali!).



Forse non tutti aspettavano con ansia la conversione per Xbox di Outrun 2, ma qui in redazione non vedevamo l'ora di mettere le mani sul titolo Sega. Finalmente il gioco tanto atteso è arrivato, lasciandoci a bocca aperta e andando ben oltre le nostre più rosee aspettative! Leggete queste due pagine per scoprire il gioco più estivo della console Microsoft... insieme a DOA Extreme, ovviamente!!!

Chi di voi non ha mai fatto almeno una partita ad Outrun alzi la mano! Come immaginavamo! Tutti, chi più chi meno, hanno provato almeno una volta la sensazione di sfrecciare a più di duecento km orari su una fiammante Ferrari, in compagnia di una bomba sexy

pronta a lodare o criticare il vostro stile di guida. D'altra parte stiamo parlando di un pezzo da novanta della storia dei videogiochi, creato da Yu Suzuki nel lontano 1986 e recentemente risorto grazie all'apparizione in Shenmue, prima, e allo spettacolare sequel finalmente approdato sulla console Microsoft.

La qualità grafica di Outrun 2 era tale che nessun'altra console sul mercato, Xbox a parte, avrebbe potuto riprodurla fedelmente, tanto che per diverso tempo un'eventuale versione casalinga di questo prodotto eccezionale era rimasta nel limbo. Finalmente Sega si è decisa a tentare l'impresa e, grazie alle sapienti mani



▶ **PUNTI DI VISTA:** Le altre visuali inserite in Outrun 2 risultano poco adatte allo spirito del gioco originale.



▶ **QUANTO SEI BELLA ROMA:** Il percorso ambientato a Roma è assolutamente fantastico, ma dovrete sudare 7 camicie per arrivarci!



“SEGA HA FATTO IL POSSIBILE PER ESPANDERE AL MASSIMO LA DURATA DI OTRUN 2, RIUSCENDO A PROPORRE UN TITOLO DALL'ELEVATA RIGIOCABILITÀ E, SOPRATTUTTO, COMPATIBILE CON XBOX LIVE!”

OUTRUN 2

SEGA PACK?

PER I FAN PIÙ ACCANITI

Fra i numerosi extra sbloccabili inseriti dai programmatori in Outrun 2, uno dei più interessanti è rappresentato dai tracciati di Daytona e di Scud Race riadattati con lo stile sequenziale dello storico capolavoro di Yu Suzuki. La cosa impressionante è che, mentre le piste di Daytona 2 risultano arcade perfect, quelle di Scud Race non raggiungono ancora la spettacolarità di quelle del coin-op, a confermare le eccezionali potenzialità della scheda Model 3 di Sega.



I circuiti di Scud Race sono stati legati tra loro a formare un unico tracciato a checkpoint, in perfetto stile Outrun.



Nella parte delle rovine, la versione da sala presentava delle fiamme assolutamente splendide, eliminate nel passaggio su Xbox.



TIRA DI PIÙ UN...: Nella modalità Cardiopalma è necessario soddisfare i desideri della nostra compagna, nella speranza di ricevere la giusta ricompensa...



CONTROLLO TOTALE: Affrontare le curve in derapata è davvero splendido. Il controllo in queste circostanze è stato studiato ottimamente.

del team Sumo Digital, ha rinchiuso tutta la magia di Outrun e la spettacolarità della grafica di nuova generazione in un unico disco da inserire nella nostra console. Una volta avviata la prima partita, ciò che subito salta all'occhio è l'eccezionale qualità grafica, replica esatta di quella apprezzata in sala giochi a eccezione di una palette di colori lievemente diversa (un po' meno brillante, a essere sinceri, ma si tratta di una differenza davvero minima) e di alcuni rallentamenti riscontrabili nelle missioni più caotiche (ma si tratta di casi rari e isolati). I modelli poligonali delle Ferrari sono stati realizzati con una cura maniacale, tanto che ogni appassionato del cavallino rampante non potrà non apprezzare questo ennesimo paradiso digitale delle auto di Maranello. Completando le missioni della modalità Sfida è possibile sbloccare una quantità di modelli tale da soddisfare i desideri di ogni appassionato, tanto dal punto di vista estetico quanto da quello del game-

play, visto che ogni auto vanta caratteristiche di accelerazione, tenuta di strada e velocità massima diverse. Grazie a questo espediente il giocatore viene spinto a scegliere con cura il veicolo da utilizzare, a seconda del proprio stile di guida o, nel caso delle missioni, dell'obiettivo da portare a termine. Per tutti coloro che, conoscendo il gioco da sala, temessero di trovarsi fra le mani un prodotto curato ma dalla longevità ridotta, possiamo dire che Sega ha fatto il possibile per espandere al massimo la durata di Outrun 2, riuscendo a proporre un titolo dall'elevata rigiocabilità e, soprattutto, compatibile con Xbox Live! Se la modalità Classica, le numerose missioni e la corsa per la conquista della nostra avvenente passeggera (dove a suon di derapate e di sorpassi è necessario collezionare il maggior numero possibile di cuori) non vi doversero bastare, la



X FACTOR

E OTRUN, ED È LIVE!

Sicuramente l'elemento più interessante di Outrun 2 è rappresentato dalla compatibilità con Xbox Live, che permette di sfidare i propri amici in gare incredibili all'ultimo sorpasso. Tutti a bordo di fiammanti Ferrari, ovviamente!



Le gare riescono a unire lo spirito di Outrun al divertimento di Daytona, creando un cocktail davvero imperdibile.



NOSTALGIA: Ecco lo storico schemino che riassume l'andamento della partita nella modalità Arcade.

possibilità di sfidare fino a 7 amici in emozionanti gare su Internet dota Outrun 2 di una marcia in più. Se le corse classiche mantengono intatto lo spirito del titolo originale, infatti, le partite online prendono in prestito la giocabilità e la frenesia di quel Daytona che molte sale giochi sfoggiano ancora oggi con orgoglio. Il problema più grande di Outrun 2 è quello di essere uscito praticamente in contemporanea con Burnout 3. Si tratta di due giochi eccezionali, tra cui dovrete scegliere. Il nostro consiglio? Cercate di prenderli entrambi. Non ve ne pentirete!



VERDETTO

OUTRUN 2

Grafica	8.0	██████████
Sonoro	8.0	██████████
Giocabilità	9.0	██████████
Longevità	8.0	██████████

PIÙ

- ▲ Graficamente ottimo
- ▲ Relax e divertimento finalmente insieme!
- ▲ In Live sembra Daytona!

MENO

- ▼ Sporadici rallentamenti
- ▼ Per alcuni "troppo" arcade
- ▼ Visuale interna poco adatta

VOTO FINALE

Sega è riuscita a realizzare la conversione di un degno rivale per Burnout 3. Nonostante l'enorme quantità di elementi extra aggiunti, tuttavia, Outrun 2 resta comunque un arcade, con tutti i pro e i contro del caso.

8.0

STAR WARS BATTLEFRONT

▶ OGNI SAGA HA UN INIZIO... E UNA FINE!

STAR WARS
BATTLEFRONT
[HTTP://WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/SWBATTLEFRONT/](http://www.lucasarts.com/games/swbattlefront/)

USCITE	 DISPONIBILE
	 TBA
	 DISPONIBILE

PRODOTTO LUCASARTS
SVILUPPO PANDEMIC STUDIOS
GIOCATORI 1-16
GENERE AZIONE
XBOX LIVE SÌ
LINGUA INGLESE
SOTTOTITOLI INGLESE



FEATURES

- 10 pianeti diversi su cui combattere
- 20 personaggi differenti tra cui scegliere
- 25 veicoli a disposizione

DID YOU KNOW?

▶ La LucasArts non è che una piccola parte del mastodontico impero creato da George Lucas. Come dimenticare infatti la LucasFilm, casa produttrice cinematografica, o i maghi degli effetti speciali dell'Industrial Light and Magic? A parte la sua capacità di produrre, Lucas si è anche cimentato come regista. La sua filmografia comprende, però, solo quattro lungometraggi: THX 1138 (1970), American Graffiti (1973), Guerre Stellari (1977) ed Episodio I (1999).



Il prossimo anno uscirà il tanto atteso Episodio III, con cui si concluderà l'epica serie creata dalla geniale mente di George Lucas. Per alleggerire l'attesa di milioni di appassionati, ecco che LucasArts ha deciso di portarci in quell'immenso universo che risponde al nome di Star Wars, con un gioco atteso e dalle caratteristiche promettenti. Pronti a "sentire" la Forza?

Riuscire a racchiudere in un unico videogioco una saga cinematografica complessa e di un certo spessore come quella di Guerre Stellari non è affatto semplice. Oltretutto prendere una licenza "pesante" e non "rimanere schiacciati" è un



▶ **A TUTTA BIRRA:** Le speeder bike sono velocissime e utili per coprire le lunghe distanze, ma allo stesso tempo sono molto difficili da controllare.

qualcosa che succede ancor più raramente. I ragazzi della Pandemic Studios sembrano aver saputo sfruttare l'occasione e hanno confezionato un titolo davvero interessante. Riprendendo il con-

cepto di "guerra totale" che era alla base della serie Battlefield, i programmatori hanno dato un'impronta action a un gioco che invece nasconde sottili e appaganti sfumature.

▶ ALLA CONQUISTA DI UNA GALASSIA LONTANA, LONTANA...

▶ PIANETA CHE VAI...

Star Wars Battlefront è in grado di esaltare tutti gli appassionati di Guerre Stellari anche per l'ottima ricostruzione di ogni singolo pianeta, per un totale di dodici diverse ambientazioni prese direttamente dalle due trilogie. Si va dai freddi ghiacciai di Hoth, passando per i boschi di Endor frequentati dai buffi Ewoks, fino ad arrivare alle terre desolate di Tatooine, luogo di nascita di Luke Skywalker.



Oltre agli spazi aperti, c'è da esplorare anche degli ambienti interni come caverne e freddi cunicoli. Questo a volte potrà servirvi per recuperare utilissime celle di energia.



Le ampie mappe di gioco vi permettono una totale libertà di movimento e una completa interazione con ciò che trovate lungo il cammino: queste torrette potrebbero tornarvi utili...

"RIPRENDEDO IL CONCETTO CHE ERA ALLA BASE DELLA SERIE BATTLEFIELD, I PROGRAMMATORI HANNO DATO UN'IMPRONTA ACTION A UN GIOCO CHE NASCONDE SOTTILI E APPAGANTI SFUMATURE"

STAR WARS
BATTLEFRONT

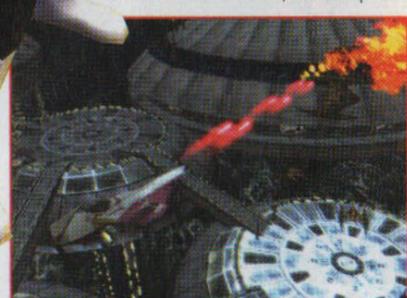


LA GUERRA DEI CLONI: Oltre alle forze dei ribelli e a quelle dell'Impero, c'è la possibilità di guidare anche l'Esercito dei cloni della Repubblica o quello dei Droidi separatisti.

ture. Partiamo dalla modalità in single player. Tre le scelte possibili: Historical Campaign, per rivivere le battaglie più esaltanti dell'intera saga con tanto di filmati originali, Galactic Conquest, per lanciarsi alla conquista del-

l'intera galassia, e Instant Action, con cui calarsi immediatamente nei panni di un simpatico Wookiee o di un soldato semplice delle truppe dell'Impero. Qualunque sia la vostra scelta, non pensate di trovarvi di fronte al classico sparattutto in terza persona. L'elemento strategico, infatti, ha una grande importanza e gettarsi a capofitto nei classici "uno contro tutti" vi porterà a inevitabili e frustranti restart. Per quanto riguarda l'atteggiamento da tenere durante la battaglia, molto dipende anche dalla scelta del personaggio. Quelli con caratteristiche d'assalto sono senz'altro più agili e veloci nei movimenti, mentre nei panni di un soldato semplice munito magari di fucile di precisione dovrete comportarvi diversamente: in quest'ultimo caso vi converrà rimanere ben nascosti nelle retrovie e colpire da lontano. Muovendovi poi sulla superficie

potrete riuscire ad accaparrarvi uno dei tanti mezzi di trasporto a disposizione, come il mitico X-Wing o le velocissime speeder bike. Un altro punto di forza di Battlefront è senz'altro la modalità Multiplayer. La Rete è un ottimo punto d'incontro per battaglie intergalattiche di vaste dimensioni, ma anche tutti quelli sprovvisti di collegamento live possono comunque impugnare le loro pistole laser in compagnia di un amico. Dal punto di vista tecnico tutto regge a dovere: ottima la ricostruzione dei vari pianeti, così come la caratterizzazione dei vari personaggi, ognuno con il proprio equipaggiamento. Il motore grafico riesce a gestire anche situazioni di eccessivo sovraccollamento, con la presenza di piccoli rallentamenti solo in casi estremi. Veramente esaltante, ma non pote-



PILOTI IMPROVVISATI: Gli inseguimenti a bordo dei fantastici caccia interstellari richiedono freddezza, una buona mira e una grande abilità nei movimenti.



FILTRO MAGICO: Battlefront visivamente fa decisamente il suo dovere, anche grazie a uno speciale filtro che va forse a coprire qualche pecca nelle texture.

va essere altrimenti, anche la colonna sonora, con tutti i "classici" a supportare ogni singolo momento di gioco. Quello che non convince appieno è una certa monotonia che si avverte dopo qualche ora di gioco, soprattutto in singolo. Anche il sistema di controllo non è semplicissimo (per la presenza dei numerosi veicoli) e richiede parecchie ore di allenamento o comunque il superamento del classico e buon tutorial, che vi spiegherà approfonditamente i vari movimenti. Ma a parte qualche piccolo problema, Star Wars Battlefront è un buon prodotto, che tutti gli amanti della saga hanno il dovere di giocare.



EFFETTI SPECIALI: Come ogni produzione di George Lucas che si rispetti non mancano esplosioni e scene altamente spettacolari.

FACTOR

NON SOLO X-WING

Uno dei punti di forza del prodotto LucasArts è senz'altro la completa interattività con ciò che si può recuperare sul campo di battaglia. Armi, torrette con tanto di cannoni laser e un buon numero di mezzi, non solo frutto dell'alta tecnologia. Date un'occhiata alla foto...



PLAY YOUR POSITION

PRONTI A RISCRIVERE LA STORIA?

In Star Wars Battlefront all'inizio del gioco dovremo decidere da che parte schierarci, scegliendo tra le due storiche fazioni: i Ribelli o le forze dell'Impero. A seconda della scelta, naturalmente, cambierà non solo l'equipaggiamento, ma anche l'obiettivo della missione. Anche se lo schema di gioco può risultare alla fine un po' ripetitivo, la possibilità di giocare dalla parte di entrambi gli schieramenti garantisce sicuramente una buona longevità.



Questo soldato dell'Impero è dotato anche di un utilissimo jet-pack: gli spostamenti sulla mappa di gioco saranno molto più semplici, ma sarete un bersaglio piuttosto facile da abbattere per le forze ribelli.



Ogni personaggio ha il suo bell'arsenale: un'arma primaria più potente e una di "scorta" per le situazioni di emergenza.

DVD REVIEW

USA LA FORZA!

Dopo anni finalmente in DVD la trilogia dei mitici primi episodi di Star Wars. Corri in Extra e il cofanetto potrà essere tuo!



VERDETTO

STAR WARS BATTLEFRONT

Grafica 8.0

Sonoro 8.0

Giocabilità 7.0

Longevità 7.5

PIÙ

- Star Wars al 100%
- Ottima riproduzione dei personaggi
- Ottima colonna sonora

MENO

- Un po' ripetitivo in singolo
- Comandi inizialmente ostici
- Livello di difficoltà elevato

VOTO FINALE

Un gran bel gioco, ottimo in multiplayer e comunque godibile anche in singolo. Un acquisto obbligato per chi ama la serie.

7.5

COME COSTRUIRE UN IMPERO

URBAN LEGENDS: STORIA DI UN NOME

COME OGNI GRANDE COMPAGNIA, MOLTE SONO LE LEGGENDE CHE PARLANO DEI SUOI PRIMI ANNI DI VITA...

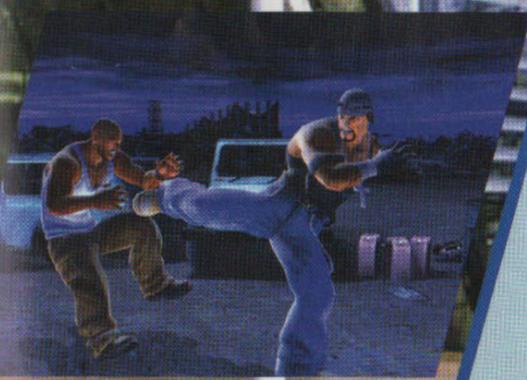
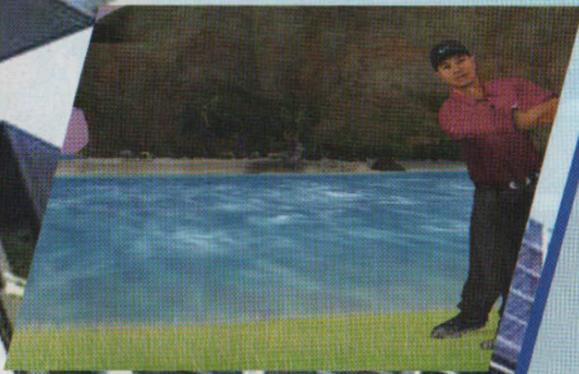
Tra il 1982 e l'83 la compagnia non aveva ancora un nome preciso. La prima scelta di Hawkins era stata Amazing Software, un nome che non piaceva a nessuno dei primi dodici dipendenti ma che era stato accettato in virtù dei 200.000 dollari di capitale iniziale che Trip aveva scucito senza fare una piega. Nell'ottobre del 1983 venne indetta una riunione informale per trovare un nuovo nome e, tra una birra e l'altra, due agenti addetti al media-buying se ne uscirono con Softart. La proposta piacque a tutti ma non a uno degli investitori, la Software Art, che pose un chiaro veto. L'addetto al marketing propose allora Electronic Artists in omaggio alla compagnia cinematografica United Artist e l'unica obiezione che venne sollevata, questa volta, fu che i veri "artisti" erano i programmatori e non chi si occupava poi di vendere i loro lavori. Il successivo passo a Electronic Arts fu praticamente immediato.



QUANDO LA SFIDA NON È TUTTO... MA AIUTA



EA
GAMES™



ono passati molti anni da quando, nel buio delle prime sale giochi e negli angoli più fumosi dei bar, centinaia di migliaia di ragazzi di tutto il mondo si facevano venire le vesciche alle mani mulinando come dannati su una track-ball, pinzandosi le carni e maledicendo inconsapevolmente il nome di Electronic Arts. Sono passati molti anni e molte sono state le piattaforme che hanno ospitato i giochi pubblicati sotto la sua insegna, alcuni baciati dalla fortuna e altri ignorati. Dalla sua nascita, più di venti inverni fa, la compagnia è cresciuta, si è strutturata e grazie ad alcuni colpi strategicamente ben assestati è diventata il primo e più importante publisher indipendente del mondo. Gli americani tengono moltissimo al concetto di indipendenza, soprattutto in un settore come quello dell'intrattenimento dove ha una reale importanza l'accesso alle varie fonti creative, un ambiente controllato completamente da multinazionali in grado di pubblicare e imporre qualsiasi prodotto, sia esso un libro, un disco, un film. O un videogioco. Si tratta di una realtà dove non basta avere denaro, contatti o diritti di sfruttamento, perché questi ingredienti, se non si fanno fruttare, non generano mai buoni risultati, come può confermare la Warner con il suo deludente Enter The Matrix. Electronic Arts, oggi, vende tantissimo e la sua quota di mercato è lievitata perché i suoi manager hanno capito che il segreto del successo sta nell'utilizzare le risorse accumulate per migliorare i prodotti, acquisire cervelli e... seguire la corrente. Questo non significa menare il can per l'aia e prendere in giro i giocatori con operazioni di marketing che lanciano titoli con poche qualità, ma piuttosto realizzare giochi che, facendo riferimento all'immaginario collettivo, riescono a essere ugualmente concreti, dotati di un grande impatto grafico e di una giocabilità accessibile a tutti. Creando team specializzati e serializzando le produzioni interne, la compagnia ha potuto costruire brand forti e riconoscibili, guardando a Oriente per la pubblicazione di vere gemme come Ominusha e Resident Evil. Strategicamente, pur non facendo mancare gli investimenti sulla stampa specializzata, EA preferisce rivolgersi alle grandi realtà come i network radiofonici o televisivi, affidandosi a testimonial noti anche a chi non pratica i videogiochi coinvolgendo nelle sue realizzazioni attori e musicisti tradizionalmente estranei a questo mondo. Ultimi in ordine di tempo i Black Eyed Peas e i D-12 di Eminem, i primi coinvolti nella composizione della colonna sonora di The Urbz: Sims in the City e i secondi testimonial del secondo episodio di Def Jam. Nel 1997, però, le cose stanno in modo leggermente diverso. Pur essendo già uscita dal limbo delle compagnie che cercano di imporsi, EA non ha ancora guadagnato le dimensioni odierne e da un paio d'anni "clona" gli sport americani per antonomasia (football, basket e hockey) in titoli seriali che hanno notevole successo grazie all'acquisizione di licenze finalmente complete, senza buchi nei roster delle squadre e una qualità ottima per l'epoca. È anche l'anno che segna il primo colpo grosso di mercato, con l'acquisizione della Maxis (Sim City rings a bell?) per la bellezza di 125 milioni di dollari. Ma i videogiochi

NBA LIVE

NOVITÀ SOSTANZIALI

■ Uscita: Disponibile ■ Sviluppo: EA Canada

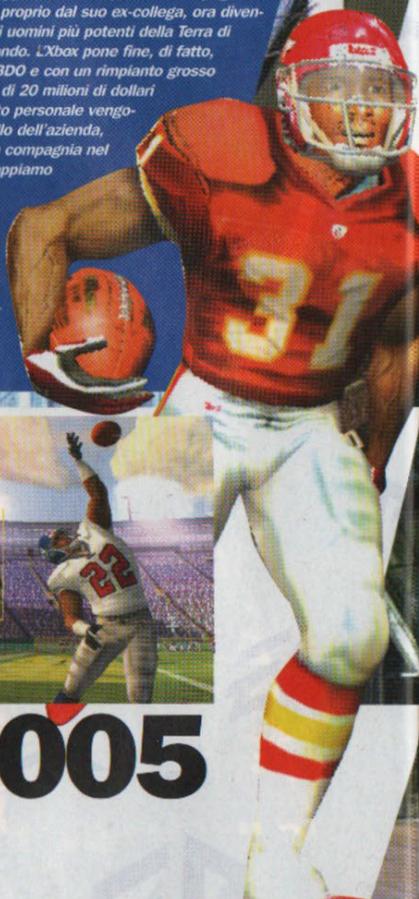
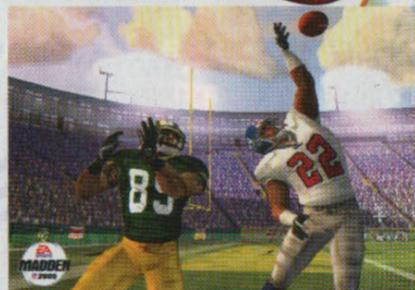
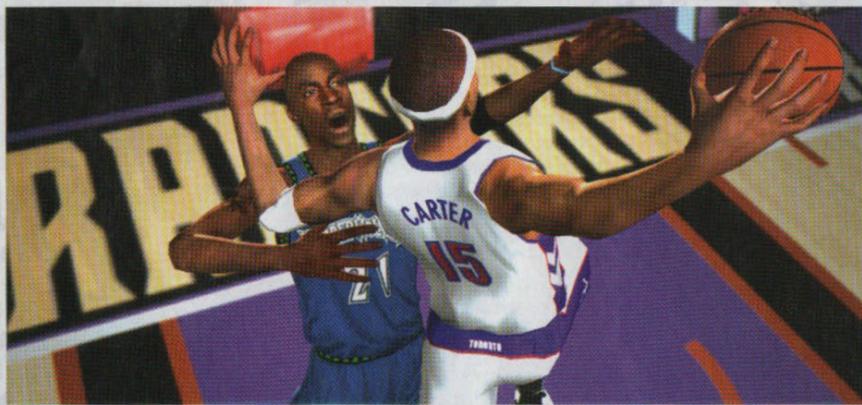
L'edizione targata 2005 di NBA Live non si fa notare unicamente per il supporto al servizio Live (quale titolo più adatto?), ma anche per il carico di novità di rilievo che la caratterizza. Chiunque, infatti, fosse pronto a criticare NBA Live 2005 dicendo che nulla offre in più rispetto alla scorsa stagione dovrà ricredersi poiché, oltre alle nuove implementazioni della modalità Freestyle, al gioco senza palla, alla nuova Intelligenza Artificiale che complicherà notevolmente le cose sia in attacco che in difesa, NBA Live 2005 torna a regalare tutte le emozioni dell'All Star Weekend. Dalla partita tra le rappresentative di Est e Ovest fino al Rookie Challenge, dalla gara del tiro da tre punti a quella delle schiacciate, i momenti migliori di questa tre giorni di follie con la palla a spicchi sono tutti presenti. A farsi notare è proprio la gara delle schiacciate, finalmente resa in modo completo grazie a un sistema di controllo che senza essere troppo complesso riesce comunque a regalare grandi soddisfazioni. Finalmente sarà davvero possibile dirigere tutti i movimenti del nostro prescelto che, in base alle sue statistiche, potrà esibirsi in movimenti più o meno complicati. Un'iniezione di realismo ben calibrata che investe anche il gameplay "normale", riproponendo comunque lo stile spettacolare delle stelle NBA più note. Sicuramente una delle edizioni più riuscite di NBA Live.

SU E GIÙ PER BEVERLY HILLS

MISERIE E FORTUNE DELL'UOMO CHE HA INVENTATO L'INDUSTRIA

A dispetto di un nome che non sfiorerebbe tra i personaggi di Baywatch o Harry Potter e di una somiglianza impressionante con Bruce Campbell (l'Ash di Evil Dead), W.M. Hawkins III è un eclettico miliardario americano di circa cinquant'anni che ha semplicemente rivoluzionato l'industria videoludica dandole l'impronta odierna. Laureato ad Harvard Magna cum Laude in Strategy and Applied Game Theory, fu tra i primi dipendenti della Apple quando Bill Gates non era ancora diventato la mano destra di Sauron. Nel 1982 Trip abbandona la compagnia della Mela per fondare la sua prima azienda: Electronic Arts. Se messa così può sembrare una cosa da niente, aiuterà sapere che nei nove anni che lo vedono al timone, la sua creatura scala le classifiche di vendita, mentre lui si arrampica come uno stambecco su quelle di Forbes e Fortune che ogni anno pubblicano l'hit-parade dei ricchi e quella dei ricchissimi. Affascinato dalle nuove

tecnologie che si vanno affermando (come dargli torto? Impossibile resistere alla maledizione dei nuovi specchietti rotondi col buco in mezzo...), nell'alba dell'affermazione del CD-ROM, W.M. Hawkins III lascia Electronic Arts per fondare una nuova compagnia. Obiettivo della neonata entità, quello di realizzare una console mai vista prima i cui giochi avrebbero girato sul nuovo supporto. Nome della macchina e dell'azienda: 3DO. Un'idea niente male, in teoria, che ha dalla sua anche il supporto di una strategia innovativa legata alle royalties: la 3DO intende infatti applicare tariffe di molto inferiori rispetto a quelle di Nintendo e Sega, una pacchia per gli sviluppatori. La coperta, però, è troppo corta e malgrado investimenti e partnership prestigiose come quelle di AT&T, Matsushita, MCA, Time Warner, senza dimenticare gli amici che ha ancora in EA, la console esce con un cartellino agghiacciante: "700 dollari", praticamente il triplo dei vari avversari. Sony, SEGA e Nintendo, nel frattempo, cominciano a suonarsela di santa ragione e il timido 3DO finisce per prenderle da tutti per via dell'unica portajoy pad (!), il catalogo asfittico, la diffusione risibile e ovviamente il prezzo inarrivabile. Malconcia e con pochi tifosi dalla sua, la console di Hawkins giace esangue all'angolo. È il 1996 e la nuova console muore uccisa dalla scatoletta della Sony. Ma il coraggioso Trip, che non ha ancora subito l'affronto più grande, si ricicla e 3DO diventa un team di sviluppo. L'ultima e più dolorosa pugnalata gli giunge proprio dal suo ex-collega, ora diventato uno degli uomini più potenti della Terra di Mez... del mondo. L'Xbox pone fine, di fatto, all'esperienza 3DO e con un rimpianto grosso quanto il flusso di 20 milioni di dollari che dal suo conto personale vengono versati in quello dell'azienda, Hawkins chiude la compagnia nel 2003. A oggi, lo sappiamo felice CEO della Digital Chocolate, impegnato in una serie di progetti legati all'intrattenimento su cellulari, anche se mancano notizie certe sui prodotti e sulle date d'uscita. Rags to riches or so they say...



EA WORLDWIDE

TUTTI GLI STUDI PROPRIETARI IN GIRO PER IL MONDO...

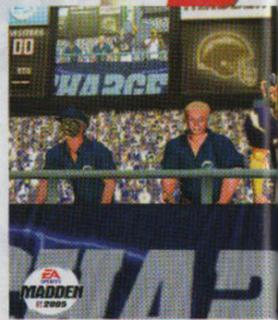
Con un'ovvia prevalenza delle sedi poste all'interno dei confini statunitensi, va ricordato come Electronic Arts abbia installato vere e proprie basi produttive anche in Inghilterra, Canada e persino in Australia, dove hanno sede ben due team di sviluppo che lavorano ai brand EA Games ed EA Sports. Noti gli uffici di Austin in Texas, quelli della Origin ex feudo di Lord British e quelli di Vancouver dove viene realizzato FIFA, è solo recentemente che la sede di Maitland in Florida è balzata agli onori della cronaca grazie all'ottimo lavoro svolto dai Tiburon con la serie Madden. Una menzione speciale va sicuramente agli uffici di Milano dove, accanto alla tradizionale attività per quanto attiene al marketing e alle pubbliche relazioni con la stampa specializzata e non, ha sede il reparto addetto alla localizzazione dei prodotti nel nostro Paese.

MADDEN 2005

QUANTE FMV IN UN GIOCO SPORTIVO...

■ Uscita: Disponibile ■ Sviluppo: Tiburon

Il football americano da noi, salvo cicliche fiammate che scaldarono i cuori degli appassionati a cavallo tra gli anni '80 e i primi '90, non ha mai attecchito definitivamente a dispetto di una lega che ben figurava in Europa. Malgrado tutto, qualche amante di questo vero sport americano ancora è rimasto, e Madden 2005 sembra essere diretto proprio a chi non riesce a dimenticare Joe Montana e oggi si scalda per Rohan Davey o J.T. O'Sullivan. Tutti i colossi della lega americana sono stati riprodotti con fedeltà assoluta grazie allo splendido lavoro del comparto grafico della Tiburon, ma non è certamente questo il fulcro di Madden 2005. Oltre all'update grafico, anche le animazioni e il gameplay sono stati rivisti e il gioco sfoggia ora ben 150 nuovi tackle e un'Intelligenza Artificiale nuova di zecca, molto più reattiva in difesa. Tra le peculiarità di Madden 2005 spicca una nuova opzione che fa il verso alla realtà. Non solo potrete creare il vostro giocatore di fantasia, ma persino il tifoso ideale, uno di quei pittoreschi pazzi su cui le telecamere delle varie reti televisive americane indugiano durante gli inevitabili tempi morti delle partite e su cui le stesse telecamere del gioco non mancheranno di spendere del tempo. Dal punto di vista strategico, il nutrito "libro dei giochi" del mitico Madden presenterà la consueta messe di schemi a disposizione, offrendo un ampissimo ventaglio di scelte ai coach virtuali.



TIGER WOODS PGA TOUR 2005

COME SI FA A MIGLIORARE UN GIOCO DI GOLF?

■ Uscita: **Disponibile** ■ Sviluppo: **EA Sports**

La domanda deve essere stata posta non poche volte agli sviluppatori della serie Tiger Woods, che da qualche anno sembra aver raggiunto la perfezione virtuale. Una volta che tutti i green più famosi sono stati replicati in maniera così precisa, ogni sfumatura di swing è stata catturata dal codice, era infatti impossibile trovare qualche area del gioco sulla quale intervenire ancora. Giocoforza sorvoliamo sull'adeguamento grafico e i piccoli aggiustamenti di fisica e meteorologia, ma la dinamica del golf non poteva certamente cambiare. Per questo, probabilmente, Tiger Woods PGA Tour 2005 presenta piccoli tocchi che rendono il gameplay più ricco e preciso, come l'influenza e l'importanza che riveste la posizione dei piedi rispetto alla pallina. A tutto questo si aggiunge un ricco editor di tracciati che sembra fatto apposta per solleticare la fantasia del più malato golfista e la possibilità di sfidare le vecchie glorie del passato. Un titolo per gli appassionati di questo esclusivo sport.



NHL LIVE 2005

IN ITALIA VENDERÀ SOLO A MERANO E BOLZANO, PERÒ...

■ Uscita: **Disponibile** ■ Sviluppo: **EA Canada**

Mutuando l'esperienza e la gestione off-the-ball da FIFA (qui rinominata Open Ice Control), la tredicesima edizione di NHL Live lascia pochi dubbi sulla sua qualità. L'aspetto relativo alle migliori grafiche può essere infatti lasciato in secondo piano grazie all'introduzione di un nuovo motore grafico che enfatizza le accelerazioni e l'inerzia; questi elementi, combinati con un ridefinito sistema di movimento e rilevazione delle collisioni che permette ai giocatori di pattinare all'indietro come nella realtà, libera moltissime opzioni difensive e offensive, allargando i confini del gameplay. Tutte le altre opzioni, Dynasty mode incluso, che permette di assumere il ruolo di un general manager accedendo a tutte le decisioni che contano (prezzo dei biglietti, trattative di mercato e così via), sono al loro posto per il gioco di hockey più sofisticato e giocabile disponibile sul mercato.



Wrenna dei Nine Inch Nails a comporre la colonna sonora), e The World Is Not Enough, basato sulla prestigiosa licenza di 007. Il 2000 è però un anno cruciale: la Maxis rilascia The Sims, il gioco che con oltre 64 milioni di copie vendute in tutto il mondo brucia ogni record precedente. Il famelico marketing di EA vince la corsa alle licenze, aggiudicandosi quella di Harry Potter e della trilogia cinematografica de Il Signore degli Anelli, dividendo poi il suo brand in tre etichette: EA Games, EA Sports ed EA Big. All'esordio con SSX, la linea Big si guadagna immediatamente 5 premi dell'Academy of Interactive Arts and Sciences, inclusi quelli per Console Game of the Year, Outstanding Achievement in Visual Engineering, Outstanding Achievement in Gameplay Engineering, Racing Game of the Year e Sports Game of the Year. Omai la compagnia è diventata un colosso con fatturati strabilianti, ma nel panel delle console presenti sul mercato manca ancora all'appello il mostro di Microsoft. Fedeli alla linea, i manager di EA stringono immediatamente rapporti con la casa di Redmond ed entrano a far parte dell'Xbox Advisory Board (XAB) come membri fondatori. "Electronic Arts è considerata l'azienda leader a livello mondiale nel settore dei videogame" si affretta a dire Robbie Bach. "Il supporto che offrirà a Xbox contribuirà ulteriormente a rafforzare la nostra piattaforma sul mercato. Sono certo che Electronic Arts sarà in grado di offrire ai giocatori esperienze ludiche mai viste prima". Malgrado la sicumera di Bach circa un futuro di relazione e di scambio e la fornitura di ben 500 kit di sviluppo, le relazioni tra i due golem dell'intrattenimento non vanno oltre il catalogo, perché quando Microsoft lancia il servizio Live, Electronic Arts nicchia: non parteciperà, e i suoi giochi non offriranno alcun supporto all'innovativo sistema di gaming onli-

stanno andando forte anche in Europa e l'anno successivo EA apre due sedi operative di supporto alle vendite, in Svizzera e in Austria. Allo stesso tempo, si muove sicura acquistando da Virgin Interactive Entertainment la Westwood Interactive e il suo brand più forte, quel Command & Conquer che ancora oggi occupa un posto speciale nel cuore di molti videogiocatori. Continua, quindi, firmando un contratto di otto anni con la FIFA, un atto epocale che di fatto spacherà in due il mondo degli appassionati di calcio su console. Il biennio successivo segna anche l'inizio di un ciclo del quale ancora non si vede la fine, con il primo milione di copie vendute da Sim City 3000, la firma di un contratto stellare con Michael Jordan che porterà la serie EA Sports a essere l'unica a presentare ufficialmente Air Mike, l'acquisizione dei diritti di sfruttamento del motore grafico di Quake III: Arena per lo sviluppo di diversi titoli, incluso l'acclamato American's McGee Alice (da notare un'altra collaborazione incrociata, con Chris

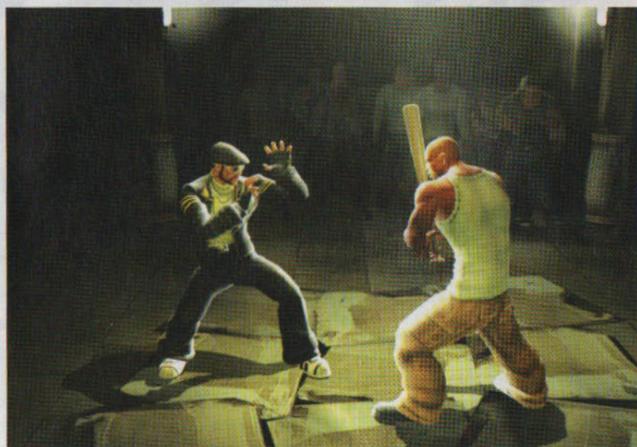
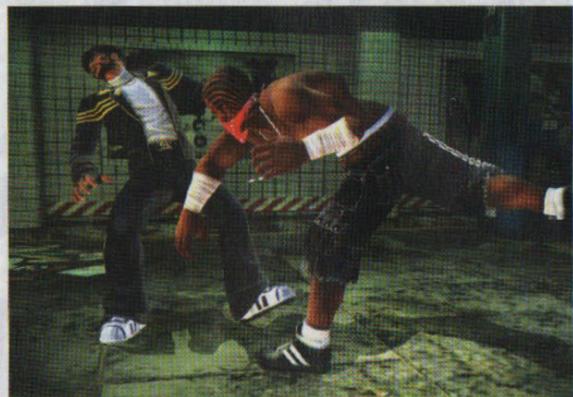


DEF JAM: FIGHT FOR NEW YORK

BOTTE DA ORBI AL RITMO DI RAP

■ Uscita: **Novembre** ■ Sviluppo: **EA Big**

Al l'interno del ribollente calderone dei titoli dedicati al wrestling, Def Jam: Vendetta è stato il primo che, negli ultimi due anni, ha tentato di distinguersi dal mare magnum dei titoli su licenza delle varie federazioni ufficiali, dalle riedizioni e dalle nuove celebrazioni. Si trattava infatti di un gioco che suggeriva un approccio diverso al genere, cercando di inserire come elemento fondamentale la trama che faceva da collante tra i vari incontri e non tentava di giustificare un semplice avanzamento in classifica. Graficamente gradevole e molto caratterizzato, il titolo soffriva ugualmente di debolezze tanto di design (un sistema di combattimento poco vario e una differenza appena sfumata tra i vari personaggi) quanto proprio di trama che, forse troppo lineare o scorrevole, passava in secondo piano e non riusciva a raggiungere l'obiettivo prefissato della centralità. Per Def Jam: Fight for New York gli sviluppatori hanno evidentemente fatto tesoro delle critiche - postume, per la verità, visto che il gioco venne accolto piuttosto bene da critica e videogiocatori - mutando approccio e inserendo differenze di vario peso. Se non si è infatti lavorato tanto sulla forma (sono state mantenute alcune caratteristiche proprie di Vendetta come la presenza dei rapper più famosi e dei loro pezzi come colonna sonora originale), si è preferito intervenire pesantemente sulla sostanza rivedendo il sistema di combattimento, l'ambientazione e la relativa quanto nuova interazione con esso. Qui sono le differenze più chiare, tanto che il passaggio di dimensione da un gioco di wrestling vero e proprio a un più generico picchiaduro appare in tutta la sua intenzione. I personaggi, infatti, saranno divisi in cinque categorie principali che si riferiscono a diversi stili di lotta e che spaziano dallo street-fighting al kickboxing, dalle arti marziali alle tecniche di sottomissione fino - ovviamente - al wrestling. Le differenze tra gli stili sono sensibili sia per l'appeal che per la rappresentazione grafica sullo schermo, ma un bilanciamento attento rende comunque equilibrato un ipotetico match tra un wrestler e un kickboxer. La strategia, una volta capito con quale tipologia di avversario si ha a che fare, diventa quindi essenziale e il sistema di combattimento risponde in modo preciso ai comandi presentando un buon ventaglio di opzioni a disposizione rispetto al titolo precedente. Considerando gli oltre 60 personaggi inclusi nel roster e la possibilità di "costruire" il proprio wrestler, la varietà non manca. Latitano, invece, i ring, poiché il combattimento si sposta in quello che potrebbe essere il backstage o semplicemente un'altra locazione a caso nell'underground della Grande Mela. Il pubblico partecipa e, a seconda dello stile di combattimento, aiuta oppure ostacola i contendenti influenzando direttamente sull'andamento del match, così come altri fattori esterni come le fiamme che delimitano il terreno dello scontro potranno dare una mano o mettere nei guai. A questo punto manca solo da rendere perfetta l'opera delle telecamere, che necessita ancora di essere ottimizzata, e Def Jam: Fight for New York potrà essere considerato una gustosa alternativa ai prossimi picchiaduro storici dei quali, certamente, sarà un avversario diretto...



I RISULTATI FINANZIARI

UN 2004 RICCO DI SODDISFAZIONI PER EA

Secondo il riassunto finanziario diffuso dalla Reuters, nel trimestre conclusosi il 30 giugno 2004, i ricavi di Electronic Arts hanno raggiunto i 431,6 miliardi di dollari con un incremento rispetto allo scorso anno del 22%. Più interessante è il guadagno netto che ha fatto registrare addirittura un considerevole 32%, incrementando l'utile di oltre 24 milioni di dollari. I ricavi sono stati spinti dalle vendite di Harry Potter e la Camera dei Segreti, dall'ultimo capitolo de Il Signore degli Anelli e dai titoli della serie Madden 2004. Per quanto attiene all'utile netto, invece, l'incremento della percentuale riflette il miglioramento dei margini operativi che provengono dalla riduzione dei costi.



FIFA FOOTBALL 2005

LA SFIDA CON PRO EVOLUTION SOCCER È GIÀ INIZIATA

■ Uscita: **Novembre** ■ Sviluppo: **EA Canada**

Quanto contano i numeri? All'Electronic Arts se lo chiedono spesso e dando un'occhiata alle classifiche di vendita, ogni dato sembra annualmente dare ragione alla politica di mercato del colosso americano. FIFA è uno dei brand più venduti in questi ultimi dieci anni, al di là di critiche e di rivali più o meno validi. Senza pensare che fino a questo momento, il prodotto EA ha rappresentato la scelta per tutti i possessori di Xbox che amano il calcio.

Ma da quest'anno ci sarà un rivale in più, quel PES osannato da tutti i vostri amici "playstationari", per un confronto che si preannuncia piuttosto incandescente. Proprio per questo il team canadese di EA, responsabile delle passate edizioni, sembra essersi preparato a dovere e sta confezionando tutta una serie di novità piuttosto interessanti.

Cominciamo innanzitutto dal sistema di gioco. Secondo quanto rilasciato dai programmatori, ci sarà un innovativo sistema di passaggi di prima, che renderà le azioni molto più realistiche. Una volta ricevuto il pallone, si potrà effettuare un passaggio al compagno vicino o aprire "al volo" il gioco al terzino che si sta smarcando sulla fascia oppure rendere vano il pressing avversario con una fitta serie di passaggi: insomma, potremo giocare la palla in qualsiasi direzione, per una libertà d'azione che dovrebbe farci sentire maggiormente tutto il "peso" della partita. Sempre in virtù di un miglioramento del feeling con il match, il team di sviluppo sta cercando di trovare il giusto equilibrio tra la necessità di un gioco di squadra e la spettacolarità delle azioni in solitario. Anche il

tanto discusso "Off the Ball" (che consente di muovere i giocatori non in possesso di palla e di scegliere il destinatario del passaggio) dovrebbe essere ripresentato, ma in una nuova veste tutta da verificare. Come modalità di gioco, oltre all'introduzione del Live, saranno confermate quella Camera e con molta probabilità rivedremo anche il sistema Football Fusion, che permetteva di giocare con FIFA le partite del manageriale Total Club Manager. Naturalmente non mancherà l'ennesimo aggiornamento delle animazioni, con i vari Shevchenko, Morales e Viera a fare da "cavie" per il motion capture e le migliaia di dati e informazioni su squadre e singoli giocatori. Il tutto avrà l'immacabile taglio televisivo, con inquadrature da varie angolazioni, replay personalizzabile in toto e il classico duo di telecronisti a commentare ogni singola azione (chissà quest'anno a chi toccherà...). Come vedete, quindi, ci viene dal fuoco sembra esserene davvero molta. Soltanto il campo, però, potrà darci le risposte che noi tutti attendiamo. Una cosa sola è certa: da quest'anno per lo scudetto sarà una lotta a due...

mossa EA si è assicurata l'esclusiva assoluta sul tool e in particolare sul RenderWare 4, che in futuro potrà essere concesso in licenza alle compagnie che lo richiederanno per la realizzazione di suoi giochi per le console next-generation.

Come se l'acquisizione di Criterion non bastasse, Electronic Arts ha anche stretto accordi con lo sviluppatore tedesco Crytek, creatore del nuovissimo Far Cry per PC, che presto vedrà la luce anche su Xbox. L'accordo prevede la collaborazione tra EA e Crytek per realizzare un nuovo franchise destinato al PC, ma non lega la software house con un contratto di esclusività. Con queste premesse, pare che EA ce la stia mettendo davvero tutta per assumere il monopolio totale del mercato occidentale!

GLI ULTIMI COLPI

ACQUISTATO CRITERION, MA NON SOLO...

Con una manovra da 48 milioni di dollari si è portata a casa l'intera software house inglese Criterion. Oltre a realizzare giochi come Burnout 3, l'importanza di Criterion sta soprattutto nel RenderWare, un middleware creato dalla compagnia e impiegato da numerosi sviluppatori per la realizzazione dei loro titoli. Tra coloro che lo hanno utilizzato finora ci sono infatti Sony, Rockstar (con Grand Theft Auto), Konami, Activision e Ubisoft. Con questa



ne. L'atmosfera si fa tesa, oggetto del contendere le royalties, non si capisce infatti chi le dovrà pagare a chi e in che misura. EA fa spallucce e, forte com'è del supporto online garantito ai giocatori PC (EA Sports e gli shooter tipo Battlefield 1942 o Medal of Honor), conta di potenziare e adattare il suo personale servizio di gioco online alle console. Non riuscirà mai a raggiungere la perfezione e le funzionalità del Live né, soprattutto, a raccogliere lo stesso numero di contatti in relazione alle copie vendute dei suoi giochi. Con l'ES 2004 alle porte EA ha fatto ulteriori passi avanti, ha acquisito la Criterion di Alex Ward dal gruppo Canon Europe e pubblicherà Burnout 3, ha lanciato l'online di The Sims rilasciando periodicamente espansioni per la sua versione offline in attesa del secondo capitolo, è passata alla cassa riscuotendo le cambiali di Harry Potter e de Il Signore degli Anelli, ma ha anche incassato la pioggia di critiche su FIFA, segnale che il popolo dei calciatori virtuali è cresciuto e vuole qualcosa di più di una grafica aggiornata. L'inaspettata decisione di Microsoft di sospendere la sua serie sportiva XSN, unita alla mancanza di gossip su una possibile presentazione dell'Xbox 2 a Los Angeles, puzza di bruciato lontano un miglio e la conferma arriva puntuale. Il matrimonio era solo rimandato: Electronic Arts va sul Live dopo due anni, volente o nolente, e la montagna ha partorito il suo proverbiale topolino. In questo confronto viene da chiedersi chi ha vinto anche se, una volta tanto, sembra evidente che siamo noi giocatori a poter beneficiare del meglio. Il

ELECTRONIC ARTS
4330 SANDERSON

Presidente John Riccitiello se n'è andato da qualche tempo, ma non prima di avere reso la compagnia praticamente inattaccabile, pubblicando il gioco più venduto nella breve storia dei videogiochi e aver assicurato ancora a lungo una posizione di preminenza grazie a contratti di licenza che sono lunghi dallo scadere. Per FIFA si parla del 2008, ma nessuno dubita del rinnovo, la trilogia cinematografica de Il Signore degli Anelli potrà essere sfruttata ancora per sette anni, Harry Potter non si discosta di molto e il brand EA Sports potrà contare ancora a lungo sui marchi ufficiali delle leghe americane. Per ogni distributore italiano EA è un sogno, bene lo sa Leader che grazie alla distribuzione di alcuni suoi prodotti ha incrementato di oltre il 300% il suo fatturato rispetto all'anno precedente (l'altra parte del catalogo è nelle mani di Halifax) e meglio ancora lo sa CTO, il distributore bolognese che dopo aver perso l'illustre cliente è stata costretta ad abbandonare il mercato dei videogiochi. Electronic Arts è qui per restare con i suoi pregi e i suoi difetti che tutti conosciamo, ma rispetto a tanti altri publisher è riuscita a imporre ai suoi prodotti un buon livello qualitativo e una riconoscibilità che manca altrove.



PING

Echi dalla rete

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

FIFA 2005: LA COPPA DEL MONDO

UNA GROSSA SORPRESA PER TUTTI
GLI APPASSIONATI DI CALCIO SU XBOX



Per festeggiare al meglio l'ingresso dei titoli marchiati EA Sports nella scuderia dei giochi che supportano il servizio Live, Electronic Arts e Xbox hanno fatto squadra con la FIFA organizzando il primo campionato del mondo di calcio virtuale: la FIFA Interactive World Cup. Per partecipare alle eliminatorie è sufficiente possedere una copia originale di FIFA 2005, essere abbonati al servizio Live e registrarsi su www.fifainteractiveworldcup.com o su

www.xbox.com. La prima fase del torneo, quella delle varie eliminatorie regionali, è infatti prevista proprio online e fa da preludio al girone di semifinale che vedrà ben nove eventi organizzati in tutto il mondo. Per quanto attiene all'Europa, ben tre saranno le tappe di questo FIFA Interactive World Cup che vedranno i migliori giocatori del Vecchio Continente giocare l'accesso alla



finalissima di Zurigo, prevista per il 19 dicembre. Le date delle eliminatorie europee vanno invece dal 20 di novembre per quella di Londra all'11 di dicembre per Berlino, passando per il 4 dicembre in occasione della fermata a Parigi del tour. Gli eventi, vista l'esperienza dei colossi coinvolti nell'operazione, saranno organizzati

come al solito al meglio e non prevedono unicamente le intense eliminatorie, ma offriranno anche l'occasione per giocatori e curiosi di incontrare le star del soccer mondiale che organizzeranno veri e propri training camp tra un incontro e l'altro regalando un po' della loro tecnica e svelando qualche trucco (speriamo non sul gioco virtuale ma su quello reale!). A questo si aggiunge anche la possibilità di scatenarsi al ritmo dei migliori deejay europei che presteranno la loro opera nelle varie serate ma, a quanto pare, le sorprese non sono ancora finite, anche se tanto alla Microsoft quanto in Electronic Arts le bocche sono rigorosamente cucite. "I nostri fan ci domandavano la possibilità di ampliare il raggio dell'esperienza ludica e della sfida legata alla serie FIFA e questo evento è stato organizzato proprio per loro - dice Jan Bolz, Vice Presidente Marketing e Vendita di EA Europe - e abbiamo voluto celebrare in modo adeguato l'avvento del Live per il nostro gioco di calcio, combinando le emozioni che può dare virtualmente con la possibilità di testare le capacità reali dei vari videogiocatori grazie ai tornei che organizzeremo nelle varie locazioni". Al vincitore, il titolo di FIFA World Player consegnato direttamente dalle mani del Presidente FIFA Joseph S. Blatter e un ancora misterioso premio che, non faticiamo a immaginare, potrebbe consistere in un paio di biglietti per la finale del vero Mondiale. Questa iniziativa, comunque, fa anche da apripista alla consacrazione definitiva di Xbox nel 2006, quando la console Microsoft sarà nominata piattaforma videoludica ufficiale del Coppa del Mondo di calcio che si svolgerà in Germania.



IL CALENDARIO

LE ELIMINATORIE IN GIRO PER IL MONDO

Con inizio l'8 di novembre, il FIFA Interactive World Cup prevede di concludere le eliminatorie sul servizio Live entro il 20 dello stesso mese, dato che di lì a pochissimo comincerà il tour mondiale delle eliminatorie regionali. Se avete intenzione di viaggiare per inseguire il colorato circo del primo campionato del mondo di calcio virtuale, ecco il calendario completo!

Johannesburg - Sud Africa - 23 Ottobre
New York - Stati Uniti - 30 Ottobre
Rio de Janeiro - Brasile - 6 Novembre
Sydney - Australia - 13 Novembre
Londra - Inghilterra - 20 Novembre

Seoul - Corea del Sud - 30 Novembre
Parigi - Francia - 4 Dicembre
Berlino - Germania - 11 Dicembre
Zurigo - Svizzera -
(FINALI MONDIALI) -
19 Dicembre

COMMUNITY

SERATE LIVE!

IL SERVIZIO LIVE PRESENTA IL SUO CALENDARIO E FA INCETTA DI UTENTI

Con l'avvento del mese di settembre Xbox Live ha lanciato Xbox Live Calendar, un nuovo programma di serate a tema e di giochi a cui è possibile accedere tutte le sere nell'arco di tempo che va dalle 19:00 alle 23:00. Il mese appena trascorso ha visto il lunedì sera dedicato alle corse di Toca Race Driver, il mercoledì alle discese mozzafiato di Amped 2, mentre il weekend è stato teatro degli emozionanti scontri a fuoco offerti da Crimson Skies, Full Spectrum Warrior e Rainbow Six 3: Black Arrow. I rimanenti giorni sono stati invece liberi per incontrarsi e giocare senza l'assillo della competizione e dei risultati da apparire nelle ladder relative. Restate sintonizzati per i giochi di ottobre!

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



NUOVA PROMOZIONE XBOX LIVE AL TERMINE

SI CHIUDE CON UN SUCCESSO IL SEMESTRE PROMOZIONALE XBOX LIVE

Partita il primo aprile 2004, si è conclusa con la fine di settembre la nuova promozione che consentiva di accedere al servizio Live e di portarsi a casa un kit Xbox Live e il Communicator a 29,99 euro. Ancora al centro delle difficoltà di molti utenti la questione della carta di credito che, se venisse rimossa, darebbe certamente un ulteriore quanto notevole impulso alla diffusione del servizio Live anche in Italia.

GUAI PER I SERVER DI ELECTRONIC ARTS

L'ACCORDO CON MICROSOFT NON È MAI STATO TANTO NECESSARIO

Malgrado l'accordo con Microsoft, Electronic Arts ha mantenuto in vita i suoi server di gioco che recentemente sono comunque andati incontro a qualche problema. In occasione dell'uscita americana di Burnout 3, EA è stata costretta a bloccare la connessione ai propri server a causa dell'incredibile mole di bug riscontrati dall'utenza. Partendo da connessioni che terminavano inopinatamente per andare a lobby perennemente intasate, guai vari di caricamento e affollamento inaspettato, sembra proprio che non ne sia andata bene una! Lo stop è stato temporaneo quanto la risoluzione dei problemi che sono stati eliminati in poco tempo, lasciando le linee libere e il divertimento a scorrere sul filo. Con il Live questo non è mai successo: un altro punto a favore messo a segno da Microsoft!



IL LIVE ANCHE PER PRO EVOLUTION SOCCER 4!

UNA "BOMBA" ATTESA DAGLI APPASSIONATI IN PERFETTO MAURIZIO MOSCA-STYLE



Il sito ufficiale della Konami ha lanciato il sasso ben sapendo che avrebbe avuto un riscontro garantito. Dopo gli incoraggianti risultati raccolti in Europa e relativi all'online Live di Dancing Stage Unleashed, anche per Pro Evolution Soccer 4 si aprono le porte dei server Microsoft, offrendo a tutti gli appassionati "calciofili" la possibilità di confrontarsi online sulla stessa console, ma su due... terreni ben differenti. Conosciamo tutti molto bene le differenze che da sempre dividono FIFA e PES e crediamo fermamente che questa nuova opzione, che arricchisce un titolo già virtualmente perfetto, altro non sia che la proverbiale ciliegina sulla torta. Ovvio anche l'eccitazione di Michel Cassius (Senior Director Xbox Platform & Marketing), che da parte sua, senza rilasciare dichiarazioni affrettate, si è limitato a sottolineare che "Xbox Live aggiungerà un intero nuovo livello di gameplay a PES 4", spostando quindi il fulcro della questione sulla "crescente line-up Live che accoglie il debutto di PES su Xbox". Senza fare polemica, noi riteniamo che senza la decisione della Konami, la crescente line-up del Live avrebbe avuto un importante titolo in meno...



CONFERME E SMENTITE SU DOOM III QUASI QUASI NON SE NE PUÒ PIÙ!

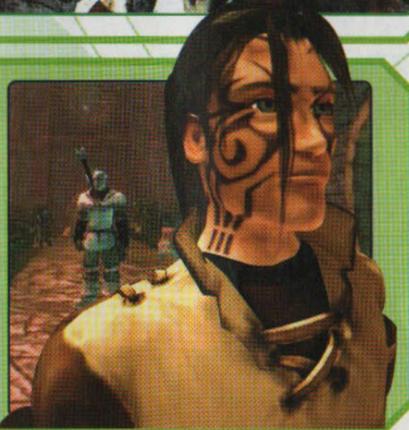
Avevamo appena finito di annunciarvi, a seguito di comunicazioni ufficiali, che Doom III era in ritardo e che sarebbe slittato addirittura ai primi mesi del 2005, che giunge prontamente una "voce" a smentire quanto pubblicato il mese scorso. Sembra infatti che la versione per Xbox dell'atteso quanto storico sparattutto id Software vedrà la luce addirittura nei tempi e quindi decisamente prima di Natale. Restiamo tutti in attesa di poter verificare e... toccare con mano queste previsioni ottimistiche!



FABLE UNA INTERA SERIE?

VOCI DI CORRIDOIO SI RINCORRONO SENZA SOSTA...

Mentre i soliti bene informati si affrettano ad annunciare possibili download per gli abbonati al Live e le notizie che invece vorrebbero il potenziale capolavoro di Peter Molyneux come fortemente ridimensionato non accennano a diminuire, il "genio al lavoro" si è lasciato scappare che se il titolo venisse ben accolto da critica e giocatori potrebbe diventare, un domani, addirittura una serie sullo stile dei più classici MMORPG. Ben consci che a Peter interessa più l'accoglienza dei giocatori (che significa vendite...), non ci sentiamo di criticare questa possibilità, anche in considerazione del fatto che il supporto Live dovrebbe consentire di creare mini server dedicati che ospiterebbero dei mondi permanenti. Da chiarire e verificare la notizia che vorrebbe queste realtà alternative accessibili solo a quattro giocatori per volta, che potrebbero comunque comunicare attraverso la cuffia del Communicator. Intanto gustiamoci il Fable che verrà (offline), con la speranza di un primo download (Fable 1.5) con i primi fix e qualche missione aggiuntiva...



QUALCHE RISULTATO NUOVI TORNEI NASCONO, VECCHI TORNEI FINISCONO...

La matricola AdM vince il torneo di Island Thunder organizzato da Everyeye con solo una sconfitta durante tutto il cammino. Sconfitti in finale gli XXX, terzi Patriot-X, che dopo il secondo posto nella prima manifestazione si confermano al vertice. Quarto posto per i Red Devils. Kuirjac King of the Kill con 163 tacche, seguito da Phoenix con 150 e Valkyrie con 146. In rampa di lancio anche Black Arrow, con 26 clan partecipanti e 250 iscritti ai nastri di partenza. Per la prima volta nella storia dei tornei Live sono state inserite le teste di serie (le prime quattro classificate del torneo scorso), che non si incontreranno nella fase eliminataria. Concluso in estate anche il primo trofeo nazionale per Splinter Cell Pandora Tomorrow. Vince la Cellula 8 composta da Hraptor e Strunzo, seguiti dai =191L= con Trinity e Max Power. Terzi a pari merito i due team del Tuscany composti da a joker e superpinocchio e Fikkio con SI Smudge IT.



DISPONIBILE L'XBOX VIDEO CHAT! PER ORA SOLO IN VERSIONE NTSC...

L'Xbox Video Chat comincia a far parlare di sé ed è curioso che prima dell'Europa, dove plausibilmente il Live è andato meglio, sia invece il Giappone a godere del primo lancio dell'innovativo servizio. Come avevamo già anticipato qualche mese fa, il kit si compone di una videocamera per l'Xbox, di un software dedicato e direttamente di uno starter kit. Il prezzo è attualmente fissato sui 69 dollari, equivalenti a circa 58 euro. Il software vi consentirà di aggiungere alle vostre videochat effetti mosaico, sfondi, addirittura della musica e persino ben 12 wallpaper differenti. Avevate bisogno di tutto questo, vero?

KICK OFF INDOVINA CHI VIENE A CENA?

Non è strano che a monopolizzare l'attenzione in questo periodo siano le due notizie più attese dai fan di FIFA e di PES. A strettissimo giro di posta, infatti, gli appassionati hanno saputo che potranno giocare online con i loro titoli preferiti. Ma se per FIFA i dubbi erano quasi inesistenti, dopo l'accordo con Microsoft, per Pro Evolution Soccer le cose non erano così automatiche. Si sa, i Giapponesi non fanno mai passi avertati e infatti c'è voluto del tempo prima di vedere PES su Xbox, per questo motivo il comunicato di Konami relativo al Live ha lasciato tutti con la bocca spalancata. Ora siamo alla vigilia di un momento davvero importante, le due compagnie stanno per calare le loro carte su un tavolo che offre una posta molto ricca, ma la partita non finisce qui. L'online (quello europeo in particolare) sarà il vero terreno di scontro per ridefinire le quote di mercato in questo segmento, perché se EA vende più di un milione di copie di Madden e poi a giocarlo sul Live con tanto di tornei da 100.000 dollari in palio sono poche migliaia di utenti, è evidente che non si tratta di un successo assoluto. Siamo dunque davanti a una nuova prova del nove? Sta per proporsi alla luce del sole (e sui televisori di tutto il mondo) la dicotomia tra chi "gioca per giocare" e chi cerca l'esperienza più realistica possibile? Il 2005 avrà la risposta...

LA CLASSIFICA DEI PIÙ GOCATI

Nell'ultimo mese

- 1) Tom Clancy's Rainbow Six 3
- 2) Tom Clancy's Pandora Tomorrow
- 3) Toca 2
- 4) Ghost Recon Island Thunder
- 5) Full Spectrum Warrior

Difficile fare una vera e propria valutazione del gioco online durante i mesi estivi. I motivi sono facili da intuire ed è forse per questo che la classifica non si è mossa in modo particolare, se non per pochi e trascurabili rimescolamenti. FSW mantiene ancora saldamente la vetta della chart in attesa che altri titoli come il futuro Close Combat: First to Fight le suoni a tutti come sembra probabile. Aspettiamo tutti, invece, di vedere come si comporteranno i due titoli che dividono il mondo del calcio su console, dato che il loro avvento non è così lontano... State in campana!



HANDS ON

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



NINJA GAIDEN HURRICANE PACK

HAYABUSA TORNA IN AZIONE

Ne abbiamo parlato tanto, vi abbiamo mostrato decine di immagini spettacolari, lo abbiamo atteso con tutti noi stessi e, finalmente, l'hurricane pack di Ninja Gaiden è arrivato, in concomitanza con la nuova prova del Master Ninja Tournament. Per prima cosa è necessario dire che, una volta scaricato, il contenuto extra dell'hurricane pack non modificherà il gioco originale, ma creerà semplicemente una versione alternativa da giocare tramite l'opzione Xbox Live. Se vorrete tornare al vec-



chio stile di gioco, quindi, non dovrete far altro che iniziare una partita normalmente, ma così facendo non potrete godere delle novità inserite dal team ninja per i concorrenti del torneo online (e, lasciatecelo dire, sarebbe un vero peccato!). Come vi avevamo anticipato sono molti i cambiamenti apportati dai programmatori, a partire dai costumi e dalle armi disponibili, fino ad arrivare al livello di difficoltà. Ora Ryu è in grado di affrontare il lungo viaggio per la vendetta sfoggiando due nuovi completi, dei quali solo uno è completamente inedito. Oltre al costume nero e rosso capace di far sembrare il prode Hayabusa ancora più cattivo, si può infatti optare per il più sobrio vestito già apparso in Dead or Alive 3, con tanto di volto scoperto. A questo si aggiungono le nuove armi, tutte dotate di un set di mosse e combinazioni completo e altamente coreografico, perfettamente amalgamate con il resto del gioco. Al di là delle modifiche estetiche, tut-

tavia (che coinvolgono anche un ben più nutrito parco di avversari), ciò che colpisce fin da subito una volta iniziata la partita è la presenza di una nuova, utilissima tecnica (della quale parliamo in modo più approfondito nel box), oltre allo spostamento di tutti gli oggetti rispetto al gioco originale. Per prima cosa è stato incredibilmente ridotto il numero di elisir reperibili all'interno delle ambientazioni, rendendo ancora più importante il recupero dell'energia tramite l'essenza blu lasciata dai nemici e, in secondo luogo, la maggior parte degli oggetti che prima si potevano trovare sui cadaveri o sparsi per i livelli, dovrà essere acquistata al negozio di Muramasa (con l'eccezione della spada di legno, che ora deve essere guadagnata collezionando gli scarabei). Tutto questo rende molto più difficile il recupero di alcune abilità, e costringe il giocatore a selezionare accuratamente gli oggetti da acquistare (fra cui spiccano le pergamene dei ninpo e quelle delle tecniche). Se a questo aggiungiamo un grado di difficoltà assolutamente folle (per superare il primo livello, che nella versione originale ormai completavamo a occhi chiusi, abbiamo dovuto provare almeno una decina di volte), dove al posto dei ninja marroni troviamo quelli bianchi, al posto di quelli bianchi i neri e così via a scalare con le nuove creature (come i demoni-gatto), ecco che ci si trova di fronte a un gioco completamente nuovo, capace di offrire la sfida giusta per i giocatori più esigenti, ma di perdere per strada i fan meno accaniti. Noi lo adoriamo anche così!

giusto tempismo vedrete Hayabusa eseguire la tecnica suprema subito dopo essersi difeso, assorbendo al tempo stesso l'essenza nelle vicinanze. Apprendere questo nuovo attacco risulta fondamentale ai fini del torneo, visto che permette di accumulare un'incredibile quantità di essenza.



ANCORA PIU' NINJA

OLTRE OGNI LIMITE

L'elemento più interessante introdotto dai programmatori, capace di arricchire ulteriormente il gameplay del gioco, è rappresentato da una tecnica particolarmente difficile da eseguire, in grado di mischiare la difesa con le tecniche supreme. Per effettuare questo colpo non dovete fare altro che premere il tasto della parata nel momento esatto in cui Ryu riceve un attacco, schiacciando subito dopo il tasto Y. Se avrete fatto tutto con il





PlayStation 2

TBWA ITALIA



FORMULA ONE 04™
Sarà difficile tornare con i piedi per terra.

Game © 2004 Sony Computer Entertainment Europe. An official product of the FIA Formula One Championship. All rights reserved. "costo 2.000.000.000" è un marchio registrato di Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation" e "PS2" sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. "Formula One" è un marchio registrato di Formula One Administration Limited. "Fast & Furious" è un marchio registrato di Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation" e "PS2" sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc.



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



PlayStation Net.

fun®
△ ○ × □

www.playstationplanet.it ☎ Help Line 199 116 266* 🎮 www.playstation-assistenza.it 📧 assistenza@playstation.it

PROJECT ZERO II: CRIMSON BUTTERFLY

↓ DUE SORELLE IN COSTUME, PER UN CALENDARIO DA BRIVIDO!

PROJECT ZERO II:
CRIMSON BUTTERFLY
WWW.TECMO.CO.JP

USCITE
 26 OTTOBRE 2004
 DISPONIBILI
 10A

PRODOTTOTECMO
 SVILUPPOTECMO
 GIOCATORI 1
 GENEREAVVENTURA/HORROR
 LIVENO

PAGELLA SVILUPPATORE
TECMO

PROJECT ZEROXBOX

2 4 6 8 10

DEAD OR ALIVEXBOX

2 4 6 8 10

DOA: XTREME BEACH
VOLLEYBALLXBOX

2 4 6 8 10



Di avventure horror ne sono uscite molte, dei tipi più disparati, ma quando si parla di atmosfera sono ben poche quelle che possono reggere il passo con Project Zero, l'angosciante titolo Tecmo sbarcato diverso tempo fa su Xbox. Se la vostra sete di terrore non è ancora stata del tutto placata, tuttavia, un nuovo incubo sta per approdare in Occidente. E questa volta non sarete soli...

Va bene, lo sappiamo. Purtroppo non è anco-

ra stata rilasciata alcuna informazione riguardo l'eventuale arrivo in Europa del secondo capitolo della saga di Project Zero (Fatal Frame in America), ma la confermata uscita americana del titolo ci ha convinto a scrivere questa anteprima colma di speranza... e di un pizzico di invidia. Come se non bastasse, l'arrivo anticipato di Fable nei negozi statunitensi e la decisione di Tecmo di offrire agli yankee un'altra splendida avventura horror non possono passare inosservati, soprattutto considerando la grande qualità del prodotto e la

delusione rappresentata dal quarto capitolo di Silent Hill. Se non avete avuto modo di giocare al primo Project Zero, sappiate che vi siete persi uno dei survival horror dalle atmosfere più raccapriccianti mai uscito per qualsiasi console, complici una trama cupa e splendidamente narrata, un design delle ambientazioni di sicuro impatto e, soprattutto, la presenza delle creature che più di ogni altra riescono a far provare brividi di terrore anche ai più coraggiosi: i fantasmi. La paura dei morti che i programmatori Tecmo



📌 **CURIOSITÀ:** Per fotografare tutti i fantasmi nascosti nelle ambientazioni sarà necessaria una buona dose di curiosità, per esplorare anche gli angoli più bui.



📌 **COLLEZIONALE TUTTE:** Come nel primo episodio, sarà possibile salvare le foto più belle e raccapriccianti per poterle rivedere in qualsiasi momento.



"DUE SORELLE SI TROVERANNO LORO MALGRADO IMMISCHIATE
IN UNA STORIA AGGHIACCIANTE FATTA DI ODI E RANCORE,
PERFETTAMENTE IN LINEA CON GLI PSYCO/HORROR NIPPONICI"

GLI INSEGNAMENTI DI DOA

EVVIVA MAMMA TECMO

Fra le aggiunte che la versione Xbox di Project Zero II: Crimson Butterfly offrirà ai giocatori, spicca la possibilità di sbloccare una serie di costumi aggiuntivi in perfetto stile Dead or Alive. Le foto che potete ammirare in questo box parlano da sole, anche se non è ancora chiaro se oltre al costume da bagno saranno presenti altre varianti. Staremo a vedere!



Gli extra potranno essere sbloccati in un apposito menu. Notate che la voce "costumi addizionali" è al plurale. Forse possiamo sperare in tanti modelli differenti?



Probabilmente il costume da bagno non è il capo più adatto per esplorare ambientazioni tanto tetro... ma a noi va bene lo stesso!



MAMMA MIA! le espressioni dei volti e la mimica delle protagoniste sono assolutamente credibili.

sono riusciti a suscitare in migliaia di giocatori in tutto il mondo ritornerà anche in questo nuovo episodio, dove due sorelle si troveranno loro malgrado immischiata in una storia agghiacciante fatta di odio e rancore, perfettamente in linea con gli psycho/horror nipponici che tanto successo stanno avendo al cinema. Nei panni di Mio e Mayu dovremo esplorare un villaggio misterioso in cui, anni prima, gli abitanti erano soliti dedicarsi a strani riti di sangue e dove le essenze vitali degli occupanti sono rimaste attaccate alla vita, cariche di odio per i mortali. L'unica nostra arma all'interno di un luogo tanto ostile sarà rappresentata, proprio come nel primo capitolo, da una misteriosa macchina fotografica capace di fotografare gli spiriti e di privarli della loro essenza vitale. Grazie alla presenza di due

personaggi su schermo, i programmatori sono riusciti a movimentare il gameplay introducendo sequenze in cui sarà necessario proteggere la più debole delle due sorelle dagli attacchi dei fantasmi, o dove nei panni di una delle due protagoniste dovremo affrontare lunghi tratti solitari alla ricerca dell'altra ragazza, misteriosamente scomparsa. In tutto questo, un ruolo fondamentale sarà giocato dalle farfalle purpuree che, oltre a dare il sottotitolo al gioco, appariranno in più di un'occasione nel



PIÙ GIOCHI IN UNO

UN ESPERIMENTO
RISCHIOSO

Oltre ai costumi alternativi, gli elementi che renderanno la versione Xbox di Project Zero II anni luce avanti rispetto a quella della concorrenza saranno la modalità Survival e quella in soggettiva. La prima metterà a dura prova i giocatori in una serie di scontri all'ultima foto, mentre la seconda incrementerà esponenzialmente il livello di tensione grazie a un campo visivo nettamente più ristretto di quello classico. Non vediamo l'ora di provarlo!



Nella schermata iniziale potremo scegliere se affrontare l'avventura con la visuale classica o nell'inedito FPS mode.



I corridoi delle case e le stradine del villaggio saranno ancora più terrificanti visti in soggettiva.



MOSTRI VERI: La versione giapponese del gioco contiene, fra i fantasmi nascosti, i volti di alcune persone realmente esistenti. Ecco una programmatrice Tecmo!

"LA PAURA DEI MORTI CHE I PROGRAMMATORI TECMO SONO RIUSCITI A SUSCITARE IN MIGLIAIA DI GIOCATORI IN TUTTO IL MONDO, RITORNERÀ ANCHE IN QUESTO NUOVO EPISODIO"



A BELLE: Il design delle due protagoniste è particolarmente ispirato, sia nei volti che nei vestiti.



QUESTIONE DI LINGUA: La versione finale PAL del gioco, per ora annunciato solo negli USA, sarà probabilmente localizzata.

corso della trama. Rispetto al precedente episodio i programmatori non sembrano aver compiuto grandi passi avanti dal punto di vista tecnico visto che, modelli poligonali e strutture a parte, le animazioni delle protago-

niste appaiono decisamente datate, rappresentando di fatto un limite rispetto ai giochi più recenti. Speriamo che nel corso della conversione il comparto grafico venga arricchito in modo da allinearsi con le ultime produzioni uscite su Xbox. Se questo non dovesse avvenire, tuttavia, ci troveremo comunque fra le mani un titolo estremamente valido, capace di far dimenticare la delusione rappresentata da Silent Hill 4 e, magari, di raggiungere i livelli del primo Project Zero. Il sistema di combatti-

mento è la diretta evoluzione di quello apparso nel precedente capitolo, tanto che ancora una volta dovremo appellarci al nostro sangue freddo per inquadrare il nostro terrificante bersaglio e attendere il momento opportuno per infliggere il maggior danno possibile. Rispetto alla versione uscita per la concorrenza, quella Xbox vanterà, inoltre, una serie di incredibili aggiunte di cui potrete leggere più approfonditamente nei box in queste pagine. Nonostante l'uscita in Nord America faccia ben sperare per un eventuale arrivo in Europa del gioco, la completa mancanza di notizie al riguardo lascia di certo un po' perplessi. Non ci resta che confidare nella bontà dei produttori Tecmo, sperando di poter mettere le mani sulla versione PAL di questo promettente titolo.

NEBBIA ASSASSINA: La realizzazione degli spiriti sarà, ancora una volta, a dir poco eccezionale, grazie all'uso estremo di effetti di trasparenza.





Il più bel regalo
che tu possa fargli.

Adotta un cane o un gatto. Royal Canin nutre la tua amicizia.

Una nuova casa, piccola o grande che sia: non chiede altro un animale abbandonato. Migliaia di cani e di gatti aspettano nei canili di essere adottati. Se decidi di farlo, Royal Canin Italia sosterrà* il tuo atto di adozione regalandoti 30 giornate di alimentazione. Scopri su www.amici.it il canile più vicino. Uno dei nostri amici a quattro zampe non vede l'ora di incontrarti. Sei pronto a fargli il più bel regalo della sua vita?

* dal 1° settembre al 31 ottobre 2004 fino ad un massimo di 2.000 atti di adozione.

www.amici.it



amici.it

associazione onlus a favore degli animali

ROYAL CANIN

THE BARD'S TALE

⚔ SOLDI E DONNE: ROVINA DI TUTTI GLI UOMINI

THE BARD'S TALE
[HTTP://WWW.INXILE.COM](http://www.inxile.com)
[WWW.FOX.COM](http://www.fox.com)

USCITE
 USA OTTOBRE 2004
 JPN TBA
 EUR OTTOBRE 2004

PRODOTTO ACCLAIM
 SVILUPPO INXILE
 GIOCATORI 1
 GENERE GDR/ACTION
 LIVE NO

PAGELLA SVILUPPATORE
 INXILE

TEAM ESORDIENTE

2 4 6 8 10



Se pensate che questo nuovo The Bard's Tale sia una replica perfetta dell'omonima trilogia apparsa su Apple II nel 1985, dovrete rivedere le vostre certezze: questo gioco si ispira alla lontana agli originali, ma in compenso conserva tutta l'ironia che rese celebre la serie.

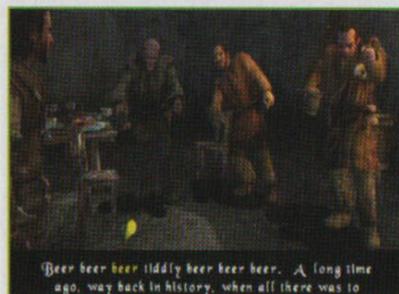
Preparatevi a vivere le situazioni esilaranti in cui il nostro bardo è abituato a cacciarsi: eliminare un drago che affligge un villaggio va bene se i suoi abitanti offrono una lusinghiera ricompensa, mentre le principesse in pericolo andranno salvate solo se risponderanno a uno stretto canone di bellezza. Non ci si può certo fare in quattro per tutti! Creatore di questo nuovo capitolo è il team esor-

diente della InXile, software house fondata poco più di un anno fa, che ha deciso di concentrarsi su un numero ridotto di titoli per privilegiare la qualità. Per giudicare se la loro strategia di lavoro sia efficace o no dovremo ancora aspettare fino a ottobre, ma sappiate che il fondatore dello studio è un certo Brian Fargo, famoso per aver creato in passato titoli come Baldur's Gate: Dark Alliance, Wasteland e, guarda caso, anche il primo The Bard's Tale una ventina d'anni fa. Invece di limitarsi a riproporre la stessa esplorazione di dungeon ridisegnata con una grafica 3D, con questo nuovo capitolo Fargo ha deciso di prendere in giro gli attuali GdR realizzando una parodia che ne mette in evidenza tutti gli stereotipi. Il motore

grafico utilizzato per The Bard's Tale è proprio una versione leggermente modificata di quello di un altro famoso GdR, ovvero Champions of Norrath per la PS2, mentre il sistema di gioco ricorda quello di Star Wars: Knights of the Old Republic. La storia infatti è poco lineare e potrà essere modificata a seconda delle scelte che farete nel corso dell'avventura. Inutile dirvi che interpreterete la parte del bardo, ma prima che sia troppo tardi mettetevi da parte tutti gli ideali romantici che vi stanno venendo in mente. Questo particolare bardo è infatti un individuo davvero poco idealista, che non ha alcun desiderio di diventare un eroe. La sua



CELEBRITÀ: La voce del bardo è doppiata dall'attore Cary Elwes, il biondino visto in film come La Storia Fantastica e Hot Shots.



KARAOKE MEDIEVALE: In una delle tante locande del gioco vi ritroverete a cantare un'ode alla birra con questi sguaiati individui.



IL SISTEMA PER LA CREAZIONE DEL PARTY PERMETTE AL VOSTRO BARDO DI ESSERE ACCOMPAGNATO DA UNO O PIÙ SPIRITI EVOCATI CON IL CANTO

QUESTIONE DI SCELTE

A VOLTE LA GENTILEZZA PAGA...

Nel corso dei numerosi dialoghi in cui vi imbatterete in The Bard's Tale avrete libertà di scelta tra una risposta o l'altra. A differenza di quanto avviene in molti altri giochi, questa scelta non è fittizia ma può portare a sviluppi diversi della storia. Questo sistema, che ricorda quello visto in Star Wars: Knights of the Old Republic, contribuisce a differenziare l'avventura a seconda della personalità e dei gusti del giocatore. Ogni volta che vi verrà rivolta una domanda potrete scegliere se rispondere in modo gentile o decisamente scortese. Non ci saranno vere e proprie frasi da selezionare, ma dovrete solo premere un pulsante scegliendo tra una risposta "buona" e una "cattiva". Una volta presa la vostra decisione, l'interlocutore reagirà in maniera diversa e le conseguenze potranno essere le più svariate. Alcuni personaggi potrebbero per esempio restare così offesi da una vostra risposta scortese da non riapparire mai più nel corso del gioco...



Se all'inizio sarete gentili con questo cane guadagnerete un amico inseparabile che vi difenderà e cercherà l'oro per voi nelle foreste.



Alcuni degli eventi messi in moto all'inizio del gioco non avranno effetto che diverse ore più tardi.



FENOMENI PARLANTI: La vostra Spada Ego vi allieterà parlandovi continuamente, mentre l'Ascia del Vento può essere suonata come una chitarra elettrica.



CHIAMARE I RINFORZI: Se ucciderete due di questi tre lupi, il terzo scapperà via in cerca di altri compagni che gli diano una mano a eliminarli.



THERE'S A PARTY: Potrete arrivare a evocare fino a sei spiriti per volta: se sommate spiriti e nemici avrete il caos sullo schermo!

sconvolta da una ragazza che, volente o nolente, lo trascinerà in un'avventura che potrebbe addirittura portarlo a salvare il mondo. Come ogni altro GdR, The Bard's Tale si baserà sulla creazione del personaggio e sul suo successivo sviluppo grazie ai punti esperienza guadagnati nelle varie missioni. Una delle novità del gioco è però il sistema di gruppo, con il quale il vostro bardo potrà essere accompagnato da uno o più spiriti evocati con il canto. Più melodie imparerete, più spiriti diversi avrete a disposizione: ci saranno per esempio giganti dalla forza sovrumana, elementali del fuoco, esseri in

grado di assorbire le frecce e i dardi diretti contro di voi e altri capaci di rilevare tutte le trappole presenti in un ambiente. Se prenderanno troppi danni scompariranno, ma utilizzando una certa dose di mana potrete richiamarli al lavoro. State attenti, però, a non farli morire troppe volte, altrimenti cominceranno a lamentarsi di come li trattate! The Bard's Tale promette finora di offrire una buona dose di divertimento a tutti coloro che sono in cerca di qualcosa di originale. X



INDIETRO NEL TEMPO

UN GIOCO CHE HA FATTO STORIA

The Bard's Tale è stato uno dei GdR più popolari della sua epoca, verso la metà degli anni '80. Il gioco originale era ambientato in un'unica città, Skara Brae, che è il nome di un insediamento neolitico scoperto nelle isole Orcadi, al largo della Scozia. Tutte le statistiche, le razze e le classi disponibili erano basate sul sistema di D&D, ma la classe del bardo era la più debole fra tutte! Il vostro gruppo di sei avventurieri poteva essere composto a partire da un gran numero di personaggi (una sessantina circa) reclutati precedentemente e selezionabili visitando la Gilda, l'unico posto in cui potevate anche salvare la partita. La mappa con cui iniziavate il gioco era totalmente priva di indicazioni, perciò dovevate lanciarsi in una folle esplorazione di Skara Brae senza avere idea di dove fossero i dungeon di livello più basso e sperando di non essere spazzati via da un mostro più potente di voi. Nonostante questo problema, The Bard's Tale garantiva un divertimento unico ed è rimasto nel cuore di molti giocatori.



Il bardo del gioco originale era decisamente meno giovane e affascinante di quello che vedremo nel nuovo gioco sviluppato da InXile.



PSYCHONAUTS

↳ QUANDO TUTTO SEMBRAVA PERDUTO, IL PLATFORM DI TIM SHAFER TROVA UN PUBLISHER INASPETTATO...

PSYCHONAUTS

WWW.PSYCHONAUTS.COM

USCITE		
		TBA
		TBA
		TBA

PRODOTTO MAJESCO

SVILUPPO DOUBLE FINE PROD.

GIOCATORI 1

GENERE PLATFORM

LIVE TBA

PAGELLA SVILUPPATORE

DOUBLE FINE PRODUCTION

TEAM ESORDIENTE

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



Psychonauts non resterà una magnifica "incompiuta". Dopo un tira e molla lunghissimo, solo il providenziale intervento della Majesco sembra avere salvato all'ultimo questo gioco da un immeritato oblio. Applausi per favore!

Già, perché di Psychonauts si è parlato molto e in termini decisamente lusinghieri un paio d'anni fa, quando venne addirittura premiato come uno dei titoli migliori dell'Electronic Entertainment Expo di Los Angeles. Dettaglio che assume un valore maggiore se ricordiamo che al timone della Double Fine Production c'è l'irresistibile Tim Shafer, un per-



↳ **RAZ, UN GIOVANE TELEPATE:** Il protagonista di Psychonauts è davvero ben caratterizzato. Persino l'espressione, malgrado una certa ironia malata presente nel gioco, fa trasparire la consapevolezza dei pericoli che dovrà affrontare.

sonaggio che oltre a creare alcuni dei titoli più importanti della storia targata Lucas nell'era dei giochi pre-Star Wars, si è guadagnato una tale reputazione da avere un intero ring di siti Internet amatoriali dedicati a lui e alle sue creazioni meno recenti. Ma ora sembra proprio il momento di Psychonauts che, certamente originale e rivoluzionario quando avvistato per la prima volta, rimane a

oggi un titolo più che interessante. Partendo dall'idea di realizzare un titolo che avesse nell'accessibilità e nell'immediatezza del gameplay le sue doti principali, Shafer e la sua squadra hanno cominciato a lavorare su un platform diverso dal solito nel quale vestirete i panni del giovane Raz, un ragazzo intenzionato a entrare nell'esclusivo corpo della CIA, denominato pro-



↳ **LUCY IN THE SKY WITH DIAMONDS:** Un altro esempio lampante dello stile grafico di Psychonauts. Fortunatamente non si tratta di una costante cromatica che alla lunga potrebbe risultare noiosa o addirittura fastidiosa, ma questi inserti sono davvero spettacolari...



"AL MOMENTO SEMBRA UN GIOCO PIÙ CHE PROMETTENTE, MA CHE IN EFFETTI DOVRÀ FARE I CONTI CON I BALZI TECNOLOGICI E CREATIVI CHE SI SONO VERIFICATI NEGLI ULTIMI DUE ANNI"

PSYCHONAUTS

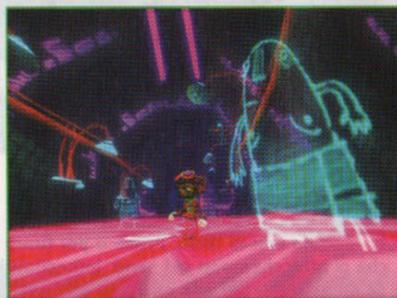


POTERI MENTALI: Raz può usare la telecinesi per spostare gli oggetti e scagliarli contro i nemici... Magneto anyone?

prio Psychonauts. Si tratta di un gruppo dedito alle investigazioni psichiche e che richiede un duro allenamento unito a una preparazione accurata presso un'apposita scuola. È proprio qui che cominciano le avventure di Raz, che da questo momento potrà "accedere" alle menti dei suoi compagni di corso per aiutarli a risolvere problemi di varia natura. La struttura dei livelli sembra abbastanza varia e non basa la sua intera costruzione sulla risoluzione dei puzzle, ma lascia molta libertà di movimento come ci si può aspettare da un platform moderno. L'esplorazione delle aree di gioco consentirà al protagonista di correre, scivolare, saltare, scalare, dondolare appeso alle sporgenze, oltre che di utilizzare le sue abilità psichiche per risolvere le varie situazioni. Ovviamente, con l'andare del tempo le caratteristiche di Raz

miglioreranno e si amplieranno, arricchendosi di utilissime capacità come la telecinesi, la pirocinesi, la profezia, l'invisibilità (si tratta realmente di un potere mentale? Mah...) e molte altre ancora che si sbloccheranno man mano. Proprio riguardo ai puzzle vale la pena menzionare le modalità per risolverli, che potranno essere differenti di volta in volta e coinvolgere le diverse abilità di Raz che potranno anche essere combinate tra loro per ottenere i risultati desiderati. Dal punto di vista tecnico la solidità è evidente, le animazioni realizzate a mano come nei vecchi film della Disney scorrono piuttosto fluide e il gameplay riserva in apparenza una buona serie di soddisfazioni. Parlando di grafica e atmosfera di gioco, Psychonauts è in grado di comunicare una vasta gamma di sensazioni, mostrandosi come una riuscita miscela tra Alice nel Paese delle Meraviglie e Nightmare Before Christmas, due film da cui il titolo sembra mutuare numerose ispirazioni, sia dal punto di vista più squisitamente stilistico (i colori utilizzati) che da quello del design vero e proprio (nemici e personaggi vari) con un tocco agrodolce che non guasta mai e può in parte ricordare Voodoo Vince o Grabbed by the Ghoulies. Proprio alla luce di queste due citazioni rimaniamo in attesa di toccare con mano il prodotto finito per valutare nella sua interezza quello che al momento sembra un gioco più che promettente, ma che in effetti dovrà fare i conti con i balzi tecnologici e creativi che si sono verificati negli ultimi due anni. Restiamo a vedere, speriamo non si tratti di un nuovo Galleon. X

FEDELI ALLA LINEA: In accordo con la tradizione platform più assodata, troveremo piattaforme e trapezi pronti per essere usati.



PSYCHONAUTS: UNA GENESI DIFFICILE

IL GIOCO VENNE PRESENTATO DIVERSO TEMPO FA, MA BEN PRESTO SE NE PERSERO LE TRACCE...

Ci imbatteremo per la prima volta in Psychonauts addirittura nel 2002, a un E3 avaro di scoop e spunti particolarmente interessanti, caratterizzato da una qualità media piuttosto uniforme e da rarissimi picchi di interesse. Uno di questi era rappresentato proprio dal gioco della Double Fine Production che irrompeva sulla scena con una serie di doti notevolissime per l'epoca, un carattere forte e il marchio distintivo di Tim Shafer. Come ben saprete, non basta avere un buon gioco da proporre, ma serve anche una casa di produzione importante e con budget a disposizione per imporio sul

mercato in modo vincente. Sulle prime si ventilò proprio il nome di Lucasarts, ma i fatti smentirono queste voci, dato che Shafer e compagni si accasarono direttamente presso i Microsoft Game Studios prima di essere "scaricati" e restare nuovamente senza contratto di pubblicazione e distribuzione. Nell'ultimo anno gli eventi hanno subito un'accelerazione e il recentissimo accordo raggiunto con la Manesco, unito a una data d'uscita comunque non precisa (visto che si parla genericamente del primo quarto del 2005), torna a riaccendere i riflettori su Psychonauts.

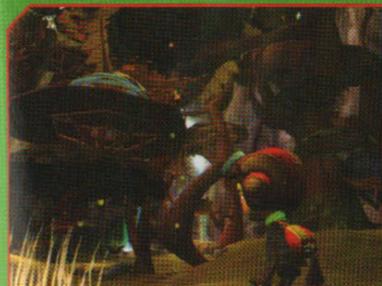
UNA SCOMMESSA DA VINCERE

BREVE STORIA DI UN FOLLE CHE HA ABBANDONATO LA SICUREZZA DI LUCASARTS PER TENTARE LA SUA STRADA...

Il nome di Tim Shafer non dirà molto ai giocatori più giovani, ma nel suo palmares spiccano titoli storici del calibro di The Day of the Tentacle, Full Throttle, Grim Fandango (ancora oggi indicato da molti come uno degli esempi da imitare quanto a produzione e scrittura) e persino The Secret of Monkey Island, titolo del quale compose gli esilaranti dialoghi. Dopo oltre quattro anni, Shafer ha deciso di tentare la fortuna in solitario e ha creato la Double Fine Production, così battezzata per via di un curioso cartello presente sul Golden Gate che indica San Francisco (sede della compagnia) come un'area "bella due volte". L'obiettivo di Tim e del suo team è quello di rilasciare un gioco che rappresenti "la cosa più importante mai realizzata da un mammifero", e se questa dichiarazione può anche suonare arrogante, pomposa ed esagerata, basta ricordare la proverbiale ironia del personaggio per ricondurci alle sue reali dimensioni.



Se volete trovare una divertente e divertita autobiografia di questo mattacchione, provate a cercare in Rete Tim Fandango. Buona caccia!



ROBOTECH: INVASION

↳ VICIOUS CYCLE PASSA DAI ROBOTTONI DI MACROSS AI...
ROBOTINI DI INVASION!

ROBOTECH: INVASION
WWW.VICIOUSCYCLE.COM

USCITE
 TBA
 TBA
 TBA

PRODOTTO TAKE TWO
 SVILUPPO VICIOUS CYCLE
 GIOCATORI 1
 GENERE FPS
 LIVE SI

PAGELLA SVILUPPATORE
VICIOUS CYCLE

ROBOTECH: BATTLECY
XBOX, PS2

2 4 6 8 10



Non c'è proprio niente da fare: gli alieni sono cattivi e ce l'hanno con la Terra. Prima o poi finiranno da cinquanta anni di menzogne sul loro conto, giusto per darci ragione. Forse l'abbiamo già detto, ma lo ripetiamo nella speranza che leggendo queste righe capiscano che non ne vale la pena...

Intenzionati a continuare il porting su console di Macross e Robotech, i Vicious Cycle vanno ora a esplorare la seconda parte della serie animata, proponendo questa volta un mix curioso tra le canoniche atmosfere dei combattimenti tra robot iper-accessoriati e quelle degli sparatutto in soggettiva, generando un prodotto piuttosto interessante che, se sicuramente farà la felicità dei fan, potrebbe anche riscuotere un certo successo tra gli amanti delle atmosfere cyber-giappo. Come si può facilmente intuire dal titolo, Robotech: Invasion narra gli eventi della Terza Generazione con il corpo di spedizione guidato da Rick Hunter, che torna sulla Terra per scoprirla ormai invasa dagli infidi alieni Invid, specie di locuste con un pessimo carattere e un aspetto ancora peggiore. Il protagonista, nonché vostro alter ego Locke, si risveglia tra le rovine di un campo di battaglia in preda a una fenomenale amnesia, eccezione fatta per il suo nome. Le sue avventure offrono un nuovo punto di vista agli amanti di

Robotech e, lungo lo sviluppo della trama, la possibilità di svelare i misteri del suo passato, durante i vari scontri con gli Invid. Seguendo questa serie di rivelazioni, vestirete anche i panni di un secondo personaggio (questa volta

una ragazza, Tasha) e avrete la possibilità di accedere a ben tre finali differenti, fatto che aumenta considerevolmente il replay value di Invasion, mostrando quanta attenzione sia posta nella scrittura di una trama semi-dinami-

MUSICA, MAESTRO

CAMBIAMENTI IMPORTANTI ANCHE PER LA COLONNA SONORA

Seguendo la forte vena innovatrice di questo capitolo di Robotech non stupisce più di tanto il fatto che alla Vicious Cycle abbiano deciso di non affidare la composizione della colonna sonora a Ulpio Minacci che, probabilmente sconosciuto ai più, è invece un beniamino del fan più accaniti della serie TV, avendone composto le musiche. La scelta è comunque caduta su una celebrità altrettanto famosa, almeno nel mondo dei videogame. Freedom Fighters, tutta la serie di Hitman, Brute Force, Minority Report e Messiah sono infatti solo alcuni dei "credits" di Jasper Kyd, nel cui curriculum professionale troviamo anche prestigiose collaborazioni addirittura con la più importante compagnia con sede ad Atlanta, Georgia: la Coca-Cola!



EROE PER CASO

UN UOMO ALLA RICERCA DEL SUO PASSATO

Quando un uomo subisce uno shock particolarmente forte, capita che perda la memoria. Può trattarsi di lacune temporanee, "formattazioni" più o meno approfondite che colpiscono in diversa maniera i centri mnemonici, resta il fatto che i personaggi dei videogiochi soffrono di questa patologia con tale frequenza da far pensare a una vera e propria epidemia. Nel caso di Locke, il risveglio avviene dopo una battaglia e lo vede circondato dai soldati del Robotech Expeditionary Force, appena rientrati sulla Terra. Come nel miglior sceneggiato, il confuso milite viene immediatamente accorpato come rinforzo e comincia immediatamente a fare tutto quello che gli appartiene al R.E.F. fanno di solito: correre, saltare e fare fuori gli Invid. Troppo complicato scrivere due righe di biografia per il povero milite? La domanda può sembrare inutilmente ironica, ma serve a sottolineare un aspetto che terremo ben presente in sede di recensione: in che modo verrà gestita la serie degli immaneabili quanto necessari flashback e come gli stessi si ripercuoteranno sull'evoluzione della trama...



ca che integri parzialmente sezioni scriptate con le scelte del giocatore. Vostra fedele compagna sarà la futuristica Cyclone, una motocicletta che si trasforma in un potente esoscheletro e che copre il pilota, prendendo il posto dei potentissimi Alpha. Le dotazioni e le capacità della Cyclone saranno quindi diverse, anche da quelle viste nella serie TV, e non potrete più indugiare in cielo come in passato o lanciare missili, a meno che la Cyclone sia nella sua configurazione-bike. Malgrado questa serie di limitazioni il feeling generale dell'universo Robotech è forte e presente, ampliato da una scelta grafica che



FX: Effetti speciali e luminosi non mancano in Invasion. Le esplosioni sono spettacolari e sembrano piccoli soli!



CHECKPOINTS: Raggiungere le mete intermedie da giusto quel momento di respiro che occorre per riprendere fiato prima di rigettarsi negli adrenalinici combattimenti contro gli Invid.



TERZA PERSONA: Una volta indossato l'esoscheletro avrete maggiore protezione, ma non sarete limitati nei movimenti dato che potrete anche accedere (e usare) postazioni di fuoco fisse.

ha portato Vicious Cycle ad abbandonare il cell-shading in favore di un look decisamente più realistico, ricco e dettagliato. Anche il gameplay è stato rivisto e condotto sui binari dei più noti e tradizionali FPS, mutuando sistema di controllo o mappatura dei tasti da Halo, che sembra rappresentare l'ispirazione più evidente in coppia con Battlecry, tanto che lo stesso posizionamento degli indicatori sullo schermo risente palesemente di queste influenze. Anche l'arsenale è stato ridimensionato con in mente i parametri di Halo, sulla vostra fedele pistola Gallant potrete infatti montare solo due upgrade per volta, lasciandovi la completa discrezionalità circa la combinazione più gradita o efficace. L'utilizzo della telecamera è apprezzabile soprattutto considerando che la visuale, a seconda della forma che prenderete, è in terza persona e passa agilmente alla soggettiva quando "indossate" l'esoscheletro della Cyclone. Proprio in relazione al comportamento della moto va detto che c'è ancora da lavorare, dato che non risulta maneggevole come ci si potrebbe aspettare da un prodigio della tecnica della sua portata. La struttura di Robotech: Invasion è divisa in missioni (al momento si parla di dodici capitoli) a loro volta intervallate

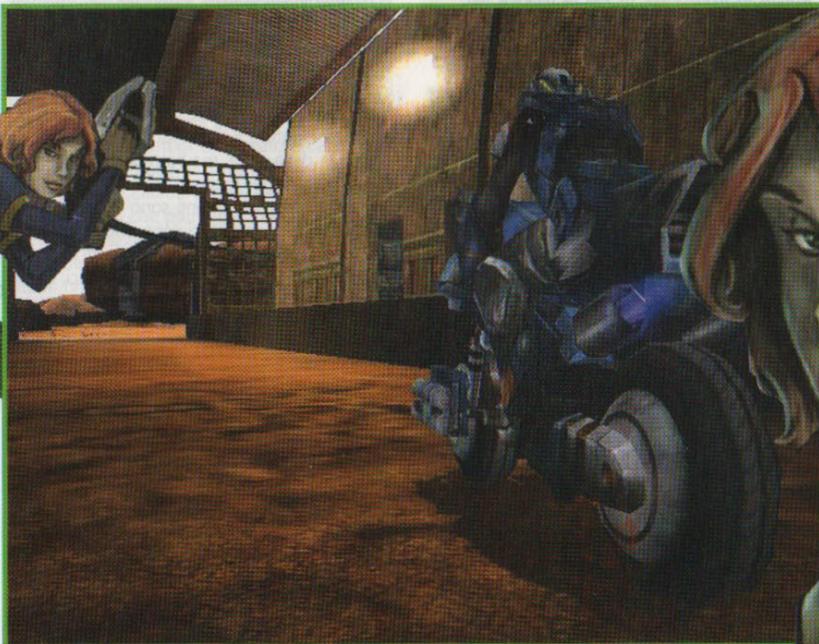
da obiettivi che fungono da checkpoint, mete intermedie che aiutano il giocatore a orientarsi all'interno dei vasti scenari. Nota positiva giunge proprio dal caricamento degli ambienti che è "completo" fin dall'inizio e non interrompe il flusso del gioco per aggiornare le varie aree una volta che si raggiunge un obiettivo. Pur con tutti i distinguo necessari, con una release prevista per fine ottobre, i tempi per risolvere i piccoli difetti citati ci sono tutti e Robotech: Invasion si preannuncia come un interessante quanto vario antipasto in attesa del... ritorno del re. Di chi parliamo? Ma di Halo 2, ovviamente!



ROBOTECH VA ONLINE?

BOCHE CUCITE E PREOCCUPAZIONI LEGITTIME

Al momento di andare in stampa mancano ancora conferme o smentite in relazione al supporto Live di Robotech: Invasion. Se non si trattasse di uno sparuto ambientato in un mondo tanto affascinante come quello di Robotech, la questione sarebbe assolutamente secondaria ma in un momento nel quale l'accesso al servizio online di Microsoft sembra determinante per il successo di un titolo (portando contemporaneamente lustro alla console) la scelta sembra obbligata. Purtroppo nulla si sa al riguardo e noi rimaniamo, come tutti, in attesa di un annuncio che sarebbe ben più che gradito.



UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT

UNO SPARATUTTO STORICO, RIVISTO E CORRETTO...

UNREAL CHAMPIONSHIP 2:
THE LIANDRI CONFLICT
WWW.LIANDRICONFLICT.COM

USCITE		TBA
		TBA
		TBA

PRODOTTO	MIDWAY
SVILUPPO	EPIC GAMES
GIOCATORI	1
GENERE	SPARATUTTO
LIVE	SI

PAGELLA SVILUPPATORE
EPIC GAMES

UNREAL	PC			
2	4	6	8	10
UNREAL TOURNAMENT	PC			
2	4	6	8	10
UNREAL CHAMPIONSHIP	PC, XBOX			
2	4	6	8	10



Va bene, ora conosciamo la data di uscita di Halo 2. Il che significa che mancano ancora diversi giorni al momento in cui la nostra esistenza verrà sconvolta da quello che si annuncia come il definitivo FPS per questa generazione di console. Come riempire nel miglior modo questo intervallo di tempo? Magari fantasticando con un altro grande FPS, naturalmente... l'ultimo capitolo della serie Unreal: The Liandri Conflict.

I titoli della serie Unreal hanno sempre goduto di un'alta considerazione: pochi altri giochi possono tenere loro testa nel mondo degli spara-



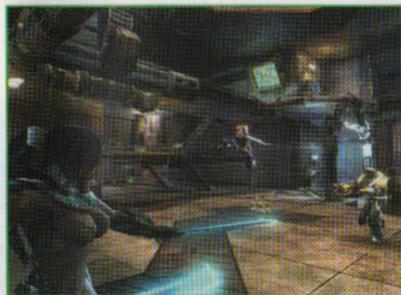
KUNG FU CHAOS: Il dettaglio dei personaggi è sbalorditivo e non sarebbe fuori luogo in un beat'em up del tipo di Soul Calibur II.

tutto in soggettiva. Tuttavia la Epic sembra ancora credere alla possibilità di creare qualcosa di nuovo in un settore nel quale i progressi si misurano ormai dalle dimensioni di un'arma o dalla brillantezza dei riflessi. E in The Liandri Conflict questo proposito si traduce nell'inclusione di una modalità in terza persona nonché in una forma di combattimento ravvicinato normalmente in stile Mortal Kombat. Con questa nuova prospettiva il titolo sembra più lento degli altri della serie, ma basta affrontare il primo scontro per rendersi conto che è un'impressione. I combattimenti sono rapidi, fluidi e brillanti: a disposizione ci sono due attacchi leggeri e due pesanti, più una serie di mosse speciali. D'accordo, diranno i più scettici, ma allora il nostro FPS preferito ha perduto i suoi classici contenuti strategici e di abilità. Drizzate bene le orecchie: in The Liandri Conflict c'è un nuovo e fenomenale utilizzo dell'adrenalina che vi consente di ribattere i colpi direttamente contro i nemici. Non agisce in modo automatico, ma richiede una certa capacità e un'altrettanto buona scelta di tempo, perché occorre prima intercettare il colpo e poi saperlo indirizzare verso l'avversario. Insomma, qualcosa di molto simile a una mossa Jedi, al punto che forse la Lucas avrà già incaricato i propri avvocati di studiare il caso. I giocatori abili possono sfruttare questa opportunità per trasformare lo scontro in una specie di partita a tennis dove a



BOTTA E RISPOSTA: Con i power-up e scegliendo bene il tempo potrete restituire missili e colpi vari ai vostri nemici... come in una mortale partita di Pong.

"PER COMPLETARE IL TUTTO C'È ANCHE UNA MOSSA ISPIRATA ALL'ARCI-NOTA FATALITY DI MORTAL KOMBAT, GRAZIE ALLA QUALE SI PUÒ RIDURRE L'AVVERSARIO A UN FANTOCCIO IMPOTENTE PRIMA DI FARLO A PEZZI"



MODA TRASGRESSIVA: È vero che è una guerriera intergalattica capace anche di staccarvi la testa... ma come fanno papà e mamma a farla andare in giro così?

IL MONDO REALE...

VARIO E INCANTEVOLE!



MAP TRAP: Chiunque sia familiare al mondo di Unreal non dovrebbe faticare a riconoscere da subito la tipica complessità dell'ambiente di gioco. Le mappe sono un intricato patchwork di slarghi, tunnel e nascondigli ideali per sparare uno due colpi a casaccio.



NAME GAME: Il gioco singolo ha mantenuto le vecchie denominazioni: potrete quindi giocare con il "buono" Anubis contro la "malvagia" corporazione Liandri. Naturalmente la scelta è più vasta e ci sono 14 differenti personaggi a disposizione.



FIGHT RIGHT: Le dettagliate mappe e i nuovi personaggi, ciascuno con le proprie particolarità, sono il giusto materiale per un futuristico scontro gladiatorio. Saper fornire il personaggio di armi che ne esaltino le caratteristiche avrà un ruolo importante nel gioco.

ogni colpo fa seguito una "ribattuta" sempre più veloce. La modalità in terza persona fornisce anche nuove dimensioni alle mappe di gioco: in particolare, si possono ingaggiare furiosi combattimenti in direzione verticale grazie all'uso di combo multiple. Per accedere ad aree nascoste c'è il nuovo doppio salto, mentre corse e salti lungo i muri garantiscono esaltanti eliminazioni dei nemici. Anche le mosse "adrenaliche" (l'Adrenalina è l'energia rilasciata dai nemici sconfitti) si esprimono in favolosi virtuosismi atletici con i quali potete elevarvi più in alto ed eseguire combo aggiuntive. Per completare il tutto c'è anche una mossa ispirata all'arcinata Fatality di Mortal Kombat, grazie alla

quale si può ridurre l'avversario a un fantoccio impotente prima di farlo a pezzi.

Questa presenza di combattimenti corpo a corpo potrebbe indurre a ritenere che Unreal sia trasformato in poco più che una versione multiplayer di un picchiaduro, ma The Liandri Conflict è pur sempre un titolo della serie Unreal il cui gameplay si svolge per la maggior parte nella classica visuale in soggettiva che conosciamo. È però possibile passare alla terza persona in presenza di uno scontro ravvicinato, anche se occorre ricordare che le mosse elencate nell'ambito di questa modalità (corse sui muri, doppi salti e scontri verticali) sono disponibili anche nella prima persona, cosa che rende Liandri un'esperienza FPS davvero unica. Non dimentichiamo le armi. Quale FPS potrebbe definirsi completo senza un arsenale sconfinato? Dalle armi balistiche ai fucili laser, The Liandri Conflict possiede tutto ciò che i più aggressivi videogiochi possano desiderare. In effetti le armi consentono di mettere a segno colpi sia che inseguiate un nemico, sia che vi teniate rasenti a un muro per sorprendere un avversario di passaggio. Anche qui la modalità in terza persona ha comportato qualche cambiamento e ora tutti e 14 i personaggi dispongono di proprie caratteristiche di velocità, forza e agilità, le quali determinano anche le armi cui hanno accesso: un'arma pesante, ad esempio, rallenta i movimenti di un giocatore dalla forza non elevata. Si tratta di trovare il giusto equilibrio tra armi e caratteristiche, una ricerca di bilanciamento che potrebbe aprire nuove prospettive strategiche per i fan di Unreal. Il solo punto debole del gioco sembra essere la scarsità di notizie sulla modalità singola. Sinora sappiamo solo che il gioco avrà un Tournament



Mode in single player dove potrete sfoggiare le vostre abilità contro la malvagia corporazione Liandri. Il vincitore avrà il possesso del Torneo del Rito dell'Ascensione e probabilmente ci saranno di mezzo anche denaro e ragazze. Avanzando nel gioco sarà inoltre possibile sbloccare vari personaggi, ciascuno con le proprie armi e capacità. A parte questo, comunque, The Liandri Conflict deve ritenersi in massima parte un gioco diretto al Live e i fan degli FPS e della serie dovrebbero essere più che soddisfatti: The Liandri Conflict è una brillante e originale interpretazione del genere torneo e nondimeno una nuova e convincente esperienza FPS.

MULTIUSO

DARE UN'OCCHIATA RAVVICINATA CON IL MIRINO...

Lo Sniper Mode è indispensabile per prendere di mira un nemico in corsa, per effettuare un'imboscata o per proteggere i vostri compagni di squadra da un attacco. Ma potreste anche servirvene per visualizzare meglio le combattenti donne. Questa non l'abbiamo già vista sulla copertina di un vecchio album dei Manover?

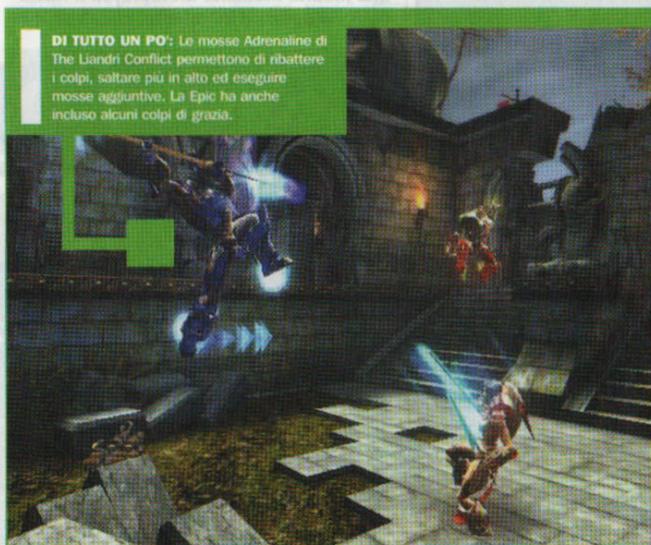


BRILLANTI PERSONALITÀ

PERSONAGGI PER TUTTI I GUSTI

Dopo aver giocato a The Liandri Conflict, possiamo essere certi che graficamente si tratta di uno dei giochi più notevoli per Xbox. Il motore che anima Unreal è stato un capolavoro per i suoi tempi e da allora è stato utilizzato innumerevoli volte, non sorprende quindi che la Epic abbia saputo spremere a fondo l'hardware dell'Xbox e il suo software proprietario. Il livello del dettaglio stupisce, soprattutto se si considera la nuova passione degli sviluppatori per il combattimento in terza persona.

Nonostante la versione in prova fosse un po' lenta, i personaggi appaiono così solidi e tirati a lucido che viene voglia di raggiungere lo schermo e di toccarli per vedere se sono veri. La Epic sembra aver riposto anche particolare cura nella realizzazione delle combattenti donne che, abbigliate con biancheria metallica di ridotte dimensioni o tute aderentissime, non mancheranno di bucare lo schermo. In altre parole, anche visivamente The Liandri Conflict è uno sparatutto di grande effetto e la robusta presenza di entrambi i sessi nell'azione potrebbe assicurare ad Unreal una più larga fetta di appassionati.



DI TUTTO UN PO': Le mosse Adrenaline di The Liandri Conflict permettono di ribattere i colpi, saltare più in alto ed eseguire mosse aggiuntive. La Epic ha anche incluso alcuni colpi di grazia.



BLINX 2: MASTERS OF TIME & SPACE

↙ C'ERA UNA VOLTA UN GATTO...
SENZA STIVALI MA CON UN GROSSO ASPIRAPOLVERE!

BLINX 2: MASTERS OF TIME & SPACE
WWW.XBOX.COM

USCITE		FEBBRAIO 2005
		NOVEMBRE
		DICEMBRE

PRODOTTO	MICROSOFT GAME STUDIOS
SVILUPPO	ARTOON
GIOCATORI	1-4
GENERE	PLATFORM
LIVE	SI

PAGELLA SVILUPPATORE
ARTOON

BLINX: THE TIME SWEEPER	XBOX			
2	4	6	8	10
PINOBBE	GBA			
2	4	6	8	10
GHOST VIBRATION	PS2			
2	4	6	8	10



Nel dicembre 2002 la Microsoft era alla disperata ricerca di una mascotte, di un simbolo che potesse rappresentare la sua console come Mario per la Nintendo o Jak e Crash per la PlayStation 2. I risultati ottenuti dal primo Blinx, che sulla carta si proponeva come un platform divertente e originale, non sono stati così esaltanti, tanto che in pochi si ricorderanno delle avventure del gattino Artoon. Ora, a due anni di distanza, Blinx ritorna e si porta dietro qualche amico e una inedita modalità Multiplayer. Il micione è simpatico e ha talento, chissà se que-

sta volta riuscirà a sfondare....

Vi ricordate Blinx, il custode della Fabbrica del Tempo, che con la sua Time Sweeper doveva recuperare i "crono-cristalli" perduti nei vari mondi prima che si trasformassero in mostri? Nonostante il non clamoroso successo di The Time Sweeper, innovativo e ben fatto ma troppo difficile e un po' lento, la Microsoft ci riprova con il sequel. Il nuovo gioco prevede due parti: nella prima controlliamo il tempo, la famosa quarta dimensione del primo episodio, ma attenzione: Blinx non c'è più e lascia il posto a uno dei gatti della Fabbrica del Tempo creato da noi! Nella seconda, invece di interpretare un



COSE DA MAIALI: C'è un gatto in lontananza: meglio evitarlo con la abilità subpace dive.

NON SOLO BELLO DA VEDERE...

QUANDO GRAFICA E GIOCABILITÀ SI VENGONO INCONTRO

Se la Artoon ha dato prova della sua bravura in Blinx, nel sequel si dimostra più esperta ponendo la grafica in 3D al servizio della giocabilità. I livelli sono tre volte più grandi e la visuale è di gran lunga ampliata, evitando l'imitante effetto claustrofobico del primo episodio.



A un occhio attento ai particolari non sfuggirà la precisione delle ombre sul terreno.



L'acqua sembra vera, gli occhi del gatto brillano al buio, i colori del cielo sfumano al tramonto: in questa scena c'è tutto ciò che la grafica può offrire.



Tutta la bellezza dell'anti-aliasing e l'azione non rallenta!



Ecco la bellezza di un gioco d'acqua.

"SE PENSI CHE IL CONTROLLO DEL TEMPO NON SIA ABBASTANZA PER TE, PROVA A CIMENTARTI CON LO SPAZIO!"



UTILITÀ DELLA TIME SWEEPER: Il rewind è sempre la soluzione migliore quando crolla un ponte.



PAUSE O SLOW-DOWN TIME?: Un nemico ci ha sorpreso: ora bisogna decidere come schivare il colpo.

gatto che controlla il tempo, ci si trova nei panni di un maialino che gestisce lo spazio, caratteristica che fa divenire Blinx 2 il primo gioco a 5 dimensioni. Il maiale in questione è un membro della Tom Tom Gang, la banda di nemici che nel gioco precedente tentava di rubare i cristalli. Dato che interpretare un antagonista lo rende meno cattivo, ora i maialini appaiono, a causa della loro scarsa tolleranza per l'autorità, più incompresi che diabolici. Tecnicamente Blinx 2 rimedia ai vistosi limiti del primo episodio: per ovviare alla difficoltà di far fronte ai nemici mentre recuperiamo oggetti in un tempo limitato, ora disponiamo di nuove abilità utilizzabili più velocemente e degli indicatori colorati ci avvertiranno del progressivo avvicinarsi dei nemici. Il gameplay è decisamente migliorato anche perché in ogni quadro ci sono più obiettivi e molteplici modi per conseguirli. In caso di pericolo imminente, il nostro personaggio ci chiede se vogliamo bloccare la scena e riposizionarlo (pause), oppure utilizzare l'innovativo slow-down time, che crea l'effetto Matrix per cui è più facile schivare i colpi. Altra novità è il freezing time che rende l'acqua gelatinosa per agevolare il recupero di oggetti immersi troppo a fondo. Inoltre, i



OGNUNO CERCA IL SUO GATTO... O MAIALE!

SCEGLI IL LOOK DEL PERSONAGGIO CHE TI ACCOMPAGNERÀ NEL GIOCO!

La creazione del personaggio con cui giocheremo non è una particolarità secondaria. I programmatori si sono sbizzarriti nel fornire al giocatore talmente tante opzioni da dare l'impressione di poter inventare la propria mascotte personale, gatto o maiale che sia. Le caratteristiche modificabili? Ovviamente quelle fisiche (testa, occhi, braccia, pelliccia...), oltre all'abbigliamento (occhiali, giubbotto...). La trovata è simpatica e coinvolgente a tal punto che l'effettiva mancanza del supposto protagonista si nota solo dopo un po'.



Chè scientifica precisione per decidere la lunghezza della coda!



Anche il logo si adatta al tuo stile.



Altri due o tre ritocchi e il gattino è pronto.



...And the winner is...

poteri della Time Sweeper sul controllo del tempo sono attivabili molto più facilmente, dato che i cristalli possono essere inseriti a prescindere dall'ordine e dalla combinazione. Comunque la vera rivoluzione di Blinx 2 sta nell'introduzione di una componente stealth, per quel che riguarda i maialini. La loro tattica di combattimento si basa sul sotterfugio e sulla furbizia per attraversare i livelli senza essere notati. Ma quali sono le loro abilità "spaziali"? 8 poteri a disposizione per creare una proiezione incorporata di sé per ingannare le guardie (decoy), lanciare un buco nero a un nemico risucchiandolo (black hole), creare un'apertura nel suolo (warp tunnel) o immergersi totalmente nel terreno (subspace dive). Quando il combattimento è inevitabile, i maiali sono comunque dotati di svariate armi,

dalla mazza da baseball al bazooka. Effettivamente il sequel sembra funzionare meglio. Tante novità che potrebbero far raggiungere a Blinx 2 i traguardi che gli ideatori avevano immaginato per il primo gioco. Certo è che per diventare la mascotte di Microsoft a tutti gli effetti, il gattone dovrà pur comparire da qualche parte nella trama del nuovo episodio... stay tuned!



LE MODALITÀ MULTIPLAYER

CHI TROVA UN AMICO... AUMENTA LA SUSPANCE!

Blinx 2 è fedele allo spirito versatile del gioco anche nelle partite in compagnia. Con il Cooperative Mode inizieremo una partita in cooperativa con un'altra persona. Ovviamente dovremo affrontare più nemici contemporaneamente, ma saremo aiutati da mappe speciali con location extra sbloccabili solo in 2. Nel Battle Mode invece si possono coinvolgere fino a quattro giocatori. Si può decidere di guidare tutta una squadra di gatti sfruttando i poteri per controllare il tempo, come con i maiali, gestendo il controllo sullo spazio.



Controllori del tempo a rapporto!



Sono maiali, sono arrabbiati e stanno arrivando...

TRICKS FOR FREAKS

Siete bloccati a metà strada? State per defenestrare il vostro joypad? Rimanete calmi e non preoccupatevi. Dopo la pausa estiva il team di XBM torna col suo bel carico di codici e ogni crisi da "gioco-bloccato" verrà presto risolta. Senza dimenticare la soluzione di Second Sight, uno dei titoli più interessanti di questo inizio di stagione...

SPIDER-MAN 2



PASSWORD

Inserite HCRAYERT al posto del vostro nome per ottenere 201.000 punti e lo "Shock Absorber".

EXTRA DA SBLOCCARE

ARENA FIGHT E FILMATO

Vincete la battaglia finale con il Dottor Octopus (Doc Ock) e andate al negozio.

ALIEN BUSTER

Sconfiggete Mysterio nella Modalità Story.

BIG GAME HUNTER

Sconfiggete Rhino nella Modalità Story.

CHAMP

Sconfiggete 200 nemici.

CRIME STOPPER

Fermate 250 piccoli criminali.

FRIEND TO CHILDREN

Restituite 25 palloni ai bambini.

GAME MASTER

Completate il gioco al 100%.

GOOD SAMARITAN

Aiutate 250 cittadini in pericolo.

HERO

Accumulate 45.000 punti eroe.

LOVER NOT A FIGHTER

Completate tutte le missioni Mary Jane.

MEGA CHAMP

Sconfiggete 500 nemici.

MEGA HERO

Accumulate 200.000 punti eroe.

SHOCK ABSORBER

Sconfiggete Shocker nella Modalità Story.

SHUTTERBUG

Completate tutte le missioni Daily Bugle.

SPEED FREAK

Ottenete la massima velocità.

STICK UP ARTIST

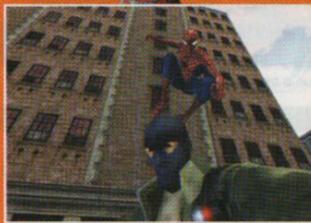
Sventate 25 rapine.

SUPER HERO

Accumulate 100.000 punti eroe.

TENTACLE WRANGLER

Sconfiggete Doc Octopus nella Modalità Story.



BURNOUT 3 TAKEDOWN



AUTO SBLOCCABILI

Sbloccate queste auto nella modalità World Tour:

Compact DX:Ottenete 4 Medaglie d'Oro
Coupe DX:Ottenete 18 Medaglie d'Oro
Muscle DX:Ottenete 10 Medaglie d'Oro
Sports DX:Ottenete 25 Medaglie d'Oro
Super DX:Ottenete 32 Medaglie d'Oro
Assassin Compact:Ottenete 15 Takedowns
Assassin Coupe:Ottenete 60 Takedowns
Assassin Muscle:Ottenete 30 Takedowns
Assassin Sports:Ottenete 100 Takedowns
Assassin Super:Ottenete 150 Takedowns

Sbloccate queste auto nel Crash Mode:

4WD Heavy Duty:Producezete \$10,000,000 di danni
4WD Racer:Producezete \$2,000,000 di danni
B-Team Van:Producezete \$15,000,000 di danni
City Bus:Producezete \$70,000,000 di danni
Delivery Truck:Producezete \$20,000,000 di danni

SUV Deluxe:Producezete \$5,000,000 di danni
Tractor Cab:Producezete \$30,000,000 di danni
Trash Truck:Producezete \$90,000,000 di danni

CIRCUITI SBLOCCABILI

World Circuit:Ottenete tutte Medaglie d'Oro nella modalità World Tour
US Circuit:Ottenete una Medaglia d'Oro nel Super GP
Euro Circuit:Ottenete tutti i trofei Takedowns





TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW

MODALITÀ GOD
Mentre state giocando
inserite il seguente codice: ↑, ↑,
+, +, +, +, +, +, B, A.

MAPPA WALL OF FAME
Nella schermata del menu princi-
pale premete in sequenza: stick
sinistro, stick sinistro, stick destro,
stick destro, X, Y, B, A, B,
A.



SAMURAI WARRIORS

PERSONAGGI SBLOCCABILI
Goemon: Completate la campagna di
Okuni

Kunoichi: Completate le campagne di Hanzo
Hattori e Shingen

Magoichi: Completate tutte le campagne

Nobunaga Oda: Completate le campagne
di Oichi, Noh e Magoichi

Noh: Completate la campagna di
Ranmaru Mori

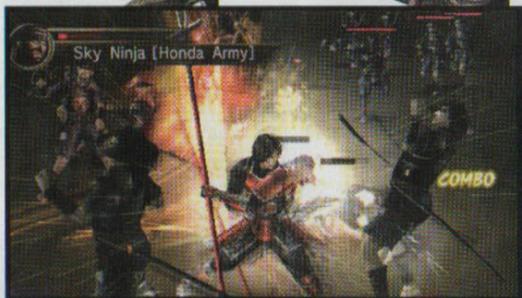
Okuni: Completate la campagna di
Maeda

Ranmaru Mori: Completate la
campagna di Mitsuhide Akechi

Shingen: Completate la campagna
di Sanada

LU BU

Lu Bu, un personaggio presente in
Dynasty Warriors, può essere
trovato raggiungendo il tren-
tesimo sottolivello nella
modalità Survivor Abyss.
La sua posizione sulla
mappa è segnata
con un quadra-
to blu.



CATWOMAN

BONUS
Inserite 1940 nella schermata dei codici per
sbloccare una nuova galleria di oggetti.



PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

PERSONAGGI SBLOCCABILI

Barrett: Completate il gioco a livello Elite
Dragon Wei Lu: Completate il gioco a livello
Hard

General: Completate il gioco a livello Elite

Jov: Completate il gioco a livello Elite

Komiko: Completate il gioco a livello Normal

Labcoat: Completate il gioco a livello Easy

Marlena "Pyro": Completate il gioco a livello Elite

Sara: Completate il gioco a livello Normal

Tonya: Completate il gioco a livello Hard

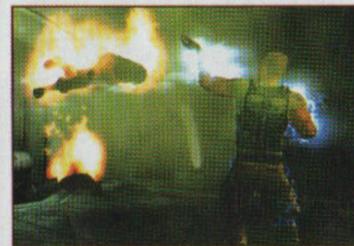
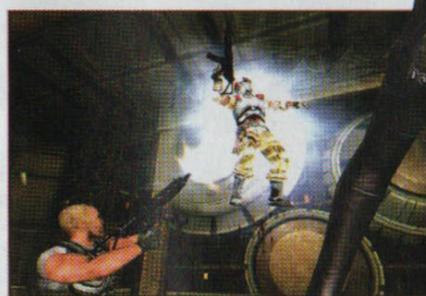


Wei Lu: Completate il gioco a
livello Normal

MISSIONI EXTRA

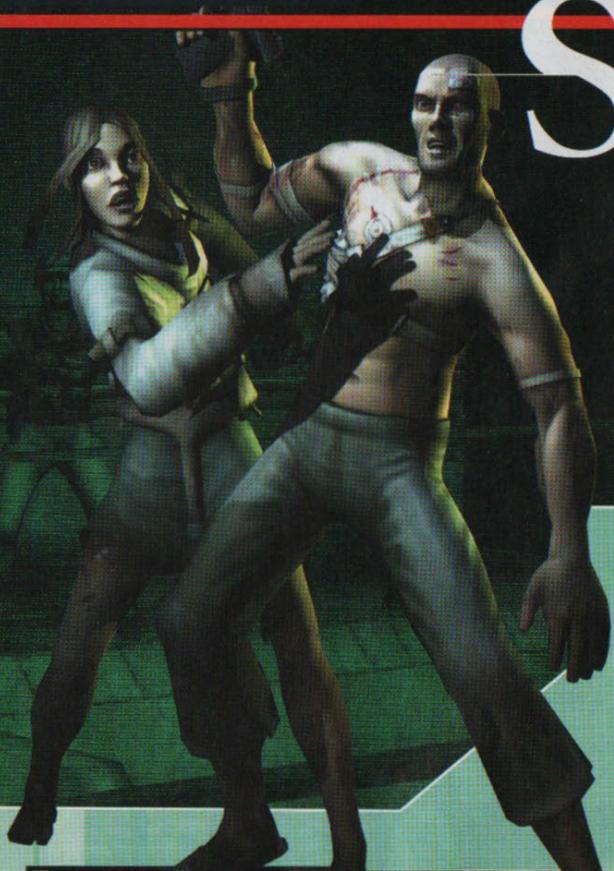
Selezionate Extra Content dal
menu principale, quindi inserite le
seguenti password:

- 659785: Aura Pool
- 154897: Bottomless Pit
- 568789: Bouncy, Bouncy
- 05120926: Floor of Death
- 9442662: Gasoline
- 154684: Gearshift
- 456878: Gnomotron
- 76635766: Panic Room
- 565485: Psi Pool
- 945678: Stoplights
- 428584: Tip the Idol
- 090702: TK Alley
- 020615: Up and Over



SECOND SIGHT

NELLA MENTE DI JOHN VATTIC SI NASCONDE UN OSCURO SEGRETO. SEGUITE I NOSTRI CONSIGLI E PREPARATEVI ALLA VERITÀ.



ISOLAMENTO

Usate la telecinesi per sbloccare la porta e oltrepassatela. Superate anche la porta successiva e mettete in pratica i poteri che avrete appena scoperto di avere usandoli con alcuni degli oggetti che si trovano in questa stanza. Entrate nella stanza successiva e otterrete il potere curativo che vi converrà usare subito. Oltrepassate la porta per raggiungere il corridoio, raccogliete il cestino e scagliatelo contro le guardie. Prendete il **Tesserino della Security** che una delle guardie lascerà cadere e usatelo con la porta che si trova in fondo sulla sinistra. Superate la porta successiva, andate a sinistra e mandate al tappeto il

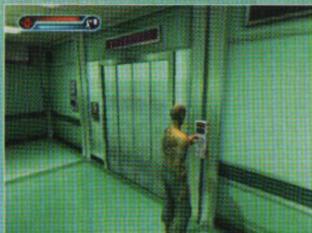


Per prima cosa fate un po' di pratica con i vostri nuovi poteri.

medico. Usate il computer per recuperare la mappa di quest'area sulla quale troverete un codice. Cliccate sulla cella di isolamento e sull'ascensore per ottenere alcune informazioni, quindi andate all'ascensore, inserite il codice che avete trovato sulla mappa ed entrate.



Raccogliete delle informazioni dal computer.



Inserite il codice che avete trovato.

PREPARAZIONE

Questa missione vi servirà come allenamento, per cui fate quello che vi viene detto e imparerete tutte le tecniche che vi serviranno per avanzare nel gioco.

Seguite semplicemente le istruzioni che vi vengono impartite.



SPERIMENTAZIONE

A questo punto avrete a disposizione l'attacco **Impulso Psi**, per cui usatelo ogni volta che ne avrete bisogno. Prendete la **Pistola** dalla guardia sul pavimento e usate il computer per ottenere la mappa di questo piano, sbloccate la porta vicina e disattivate le telecamere della sicurezza. Oltrepassate la porta per raggiungere l'atrio e rimanete al riparo mentre attraversate la stanza e raggiungete la porta, usando l'impulso psi per far fuori i poliziotti lungo il tragitto (continueranno ad arrivare, per cui non perdetevi tempo a cercare di farli fuori tutti). Percorrete il corridoio ed entrate nella porta in fondo. In questa sezione la cosa migliore è agire furtivamente, per cui accucciavvi e andate a destra entrando nella prima stanza sulla sinistra. Aspettate che la guardia e lo scienziato abbiano finito di parlare, poi spostatevi sul lato opposto della stanza, rimanendo fuori dalla visuale dello scienziato. Andate a sinistra, superate la porta e seguite il corridoio fino a raggiungere il Magazzino Chimico 1. Rimanete bassi e avanzate per superare la guardia che si trova sulla passerella in alto. Rimanete dietro al serbatoio e aspettate che lo scienziato usi il computer prima di correre verso la porta che immette nel corridoio B. Avanzate e otterrete una nuova abilità. Usate l'impulso psi per far fuori la guardia, poi usate la telecinesi sul ventilatore per velocizzare il processo di decontaminazione in modo da sbloccare le porte. Entrate nel Magazzino Chimico 2 e

salite i gradini. Usate la telecinesi sull'interruttore attraverso la finestra per accedere al nastro trasportatore, poi usate la nuova abilità per superare le guardie che entreranno nella stanza. Tornate alla Biotech e andate a sinistra, oltrepassate la porta sulla sinistra, entrate nella sala delle scansioni e poi nel corridoio delle analisi. Percorrete il corridoio, entrate nel magazzino delle pellicole e prendete il **Tranquillizzante**, poi tornate indietro e percorrete il corridoio dell'archivio pazienti. Entrate nella prima porta sulla sinistra, usando l'incantamento per rimanere nascosti. Arrampicatevi sul nastro trasportatore e seguitelo fino a raggiungere il deposito. Mettete fuori combattimento lo scienziato, poi infilatevi nel condotto di ventilazione. Percorretelo fino a raggiungere la stanza con l'archivio pazienti, andate a sinistra e utilizzate il computer.



Aspettate che termini la conversazione...



■ Rimanete accucciati qui o verrete scoperti.

RICERCA SUL CAMPO

■ **Avanzate e trovate un riparo**, quindi usate il fucile da cecchino per far fuori i nemici. Continuate ad avanzare con il resto della squadra, rimanendo fuori dalla portata del fuoco nemico. Non appena tutti i nemici saranno stati eliminati entrate nella grotta e aspettate che uno dei soldati apra un varco nella roccia con un'esplosione. Entrate nell'apertura e proseguite fino a che non incontrerete altri nemici. Quando vi verrà dato l'ordine di



■ Usate il vostro fucile da cecchino con i nemici.

inseguire Wilde, seguite la freccia lungo la strada e andate a sinistra, quindi oltrepassate la porta sulla destra. Dopo il filmato seguite Wilde su per la scala. Salite le scale e percorrete la passerella, poi entrate nella stanza in fondo. Usate la prima stazione di soccorso per curarvi e raccogliete il **Fucile Sovietico**. Uscite dalla

stanza e salite la scala, poi tirate la leva. Tornate giù da Wilde e oltrepassate la porta che ormai sarà sbloccata. Seguite Wilde e fate fuori i soldati che incontrate, quindi riprendete a seguirlo, ricordandovi di medicarvi lungo la strada. Uccidete i soldati che troverete nella stanza successiva, quindi salite la scala e seguite Jayne fino alla sala di controllo. Usate il computer sulla destra e aspettate che Jayne abbia ottenuto la password. Quando sarete entrati, guardate

nel cestino della spazzatura e troverete un dossier su Grieko. Terminato il filmato riprendete a seguire Wilde e fate fuori i nemici nel corridoio prima di scendere di nuovo per la scala. Seguite di nuovo Jayne e sbarazzatevi dei nemici che si trovano nella stanza successiva finché non arriverà JC a darvi una mano.



■ Seguite Wilde mentre vi sbarazzate di tutti i nemici.

FUGA

■ **Incantate le guardie e uscite dalla stanza**, poi entrate nell'ascensore. Girate l'angolo, raggiungete i laser e guardate il filmato, al termine del quale otterrete il potere della proiezione. Andate avanti ma non girate l'angolo, dato che la telecamera vi individuerrebbe. Entrate nella nicchia sulla destra e premete l'interruttore per riattivare i laser. Usate il potere della proiezione, voltate l'angolo e premete l'interruttore per disattivarlo. Avanzate velocemente e premete i due interruttori uno di fronte all'altro per disattivare le altre due telecamere, quindi tornate al vostro corpo. Aspettate che le guardie se ne siano andate, poi tornate di corsa nel punto in cui si trovano gli interruttori delle telecamere, usando l'incantamento per evitare di essere scoperti. Non fatevi vedere dal dottore finché non se ne sarà andato, poi usate la telecinesi per cambiare l'ora dell'orologio di fronte. Adesso nascondetevi nell'armadio accanto al computer e aspettate che torni lo scienziato. Quando tornerà accenderà al computer e inserirà la sua password. Sbriciate dall'armadio per osservarlo durante l'operazione, quindi sparategli un tranquillizzante. Accedete al

computer, disattivate le griglie laser e tutte le telecamere rimaste. Usate l'incantamento e andate a destra oltre lo scienziato e le guardie per raggiungere la stanza con l'ascensore. Usate il potere della proiezione e girate a destra fino al pulsante dell'ascensore e premetelo, poi tornate al vostro corpo. Dopo il filmato otterrete l'abilità psi-esplosione, per cui salite il pendio e usate questo nuovo potere per sconfiggere le guardie. Continuate a salire fino in cima ed entrate nella stanza. Premete il pulsante per aprire il cancello e oltrepassatelo. Usate armi e poteri psichici nel corridoio successivo per sconfiggere tutte le guardie che useranno le colonne come riparo. Quando avrete ripulito l'area salite sull'ascensore e usate la proiezione per attivarlo. Uccidete le guardie che si trovano in cima, risalite il pendio e scendete per la scala nell'angolo. Fatevi strada lungo la passerella e salite la scala in fondo. Una volta in cima andate a sinistra ed entrate nella macchina.



■ Sconfiggete tutte le guardie.



■ Accedete al computer dello scienziato.



■ Usate la proiezione per superare questo punto.





■ Spegnete il riflettore.



■ Qui dovrete usare la telecinesi.



■ Fatevi dare la password dai dottori.



■ Sbarazzatevi di questo avversario.

PAZZIA

■ **Salite la scala di fronte** a voi e, una volta in cima, ciondolatevi oltre il bordo. Oltrepassate la recinzione e risalite. Raccogliete il **Fucile da Cecchino** e premete l'interruttore per spegnere il riflettore. Usate il fucile per far fuori le guardie di sotto, quindi scendete di nuovo. Salite i gradini principali, andate a destra e arrampicatevi per entrare dalla finestra. Una volta all'interno la vostra telecinesi verrà potenziata, per cui percorrete il corridoio, prendete il **Tranquillizzante** e utilizzate la vostra nuova abilità sull'attendente in fondo. Raccogliete la **Chiave della Biblioteca** che avrà lasciato cadere, andate a destra e scendete i gradini. Una volta in fondo andate a sinistra, salite i gradini nell'angolo e la scala a chiocciola.

Arrivati in cima entrate nella biblioteca e parlate con i dottori, i quali vi diranno dove si trova Wilde. Sugli scaffali vedrete alcuni libri che potrete leggere, per cui date un'occhiata. Ora provate a usare il computer, al quale però non potrete accedere. Parlate di nuovo con uno dei dottori e loro vi daranno la password per la rete. Usatela per poter accedere al computer e sbloccate le



■ Inserite il codice per aprire il cancello.

porte della biblioteca. Salite una delle scale per raggiungere il piano superiore della biblioteca, dove troverete altri libri che dovrete leggere. Salite un'altra scala per salire sulla passerella in alto e oltrepassate una delle porte che avete sbloccato in precedenza tramite il computer. Infilatevi nel condotto di ventilazione sulla destra e usate la telecinesi sull'attendente che incontrerete dall'altra parte. Scendete fino in fondo usando le scale e sbarazzandovi degli inservienti che incontrerete lungo la strada. Leggete il programma della lobotomia che si trova sul letto, quindi seguite il corridoio fino alla corsia. Parlate con il dottore, poi uscite dalla stanza ed entrate nell'ala est. Oltrepassate la porta in fondo alla passerella e raccogliete il **Tesserino di Accesso al Dormitorio**, poi uscite

EXTRA NASCOSTI

■ L'X-Space '92 è un mini-gioco segreto che potrete sbloccare usando il floppy disk che si trova sullo scaffale più in alto del magazzino. Lo potrete inserire in qualsiasi computer e vi permetterà di giocare a uno sparatutto nel quale controllerete una navicella spaziale. Lo scopo è di distruggere più alieni possibili! Divertitevi!



■ Usate la proiezione per accedere al computer.



■ Sparate un tranquillizzante a questa guardia.

dalla stanza e scendete alla corsia di sotto. Usate il tesserino con il lettore dall'altra parte della stanza e superate la porta. Percorrete il corridoio fino all'atrio e usate l'incantamento per superare le guardie e accedere così all'ala ovest. Fate attenzione al tipo che si trova nel corridoio e aspettate che si allontani, altrimenti usate la pistola tranquillizzante. Accedete al computer per scoprire il codice del cancello di sicurezza, quindi percorrete il corridoio sulla sinistra, usando la pistola tranquillizzante per far fuori le guardie. Entrate nel magazzino che si trova a metà del corridoio e prendete lo **Shotgun** e il **Tranquillizzante**, poi usate la telecinesi per prendere il **Floppy Disk** che si trova sullo scaffale più in alto. Tornate al computer, selezionate il drive del floppy e potrete giocare a X-Space '92. Quando ne avrete abbastanza tornate nel corridoio da cui eravate entrati e usate la pistola tranquillizzante per distruggere la telecamera in fondo. In questo modo metterete in allarme la guardia, ma, a patto che riusciate a non farvi beccare, la vedrete allontanarsi nel giro di qualche secondo. Sporgetevi dall'angolo e sparatele un tranquillizzante, poi inserite il codice sulla tastiera per aprire il cancello e oltrepassatelo. Percorrete il corridoio e salite le scale in fondo, quindi percorrete il corridoio fino a raggiungere l'area di massima sicurezza.

za. Guardate verso destra e usate un dardo tranquillizzante con l'attendente, poi controllate in quale direzione sia rivolta la telecamera in alto prima di correre verso destra. Fermatevi non appena avrete raggiunto l'angolo e sporgetevi per vedere un'altra guardia e spararle un tranquillizzante. Nascondetevi in una delle nicchie e tenete pronto il vostro incantamento. Quando vedrete arrivare la guardia attraverso il cancello, usate l'incantamento e superatela di corsa per attraversare il cancello. Entrate nella centrale delle guardie e mettete fuori combattimento la guardia; poi usate il computer per disattivare le telecamere. Ora dingetevi verso il cancello successivo e usate la proiezione per tornare al computer. Usatelo per aprire il cancello, quindi tornate al vostro corpo e oltrepassatelo prima che si chiuda. A questo punto superate la porta sulla sinistra per trovare Jayne.



■ Raccogliete tutti gli oggetti utili che troverete qui dentro.



Sparate dei tranquillizzanti alle guardie.

SALVATAGGIO

Incantate Jayne in modo che vi segua, quindi scendete le scale. Tuffatevi nella piscina per trovare la **Heavy Tranq Gun**, quindi uscite dall'acqua. Dirigetevi verso la porta e usate un tranquillizzante sulla guardia che si trova dietro l'angolo. Passate accucciati sotto la porta rotta e uscite dalla finestra. Jayne non vi seguirà, per cui andate alla porta sulla sinistra e usate la telecinesi per togliere la spranga di legno e aprirla. Usate la telecinesi sulla scala per farla scendere e poi saliteci per raggiungere il tetto. Usate il tranquillizzante con la guardia, poi andate verso le assi di legno e attraversatele. Guardate il filmato - a questo punto sarete in grado di guarire Jayne. Usate velocemente la telecinesi per sollevare le assi in modo che Jayne possa attraver-

sare, continuate ad avanzare lungo il tetto e abbassatevi quando avrete raggiunto l'angolo. Sporgetevi e sparate alle guardie, poi salite sulle piattaforme rialzate usando le scale. Una volta dall'altra parte, scendete la scala di fronte e salite sulla sporgenza sulla destra. Schiena al muro, percorrete la sporgenza fino ad arrivare dall'altra parte della stanza centrale, assicurandovi che la guardia non vi veda. Entrate nella porta dalla parte opposta e vi ritroverete nel corridoio dove dovrete usare i tranquillizzanti sulle tre guardie. Lungo la strada entrate nella seconda porta sulla destra e usate il tranquillizzante con il paziente, quindi raccogliete la **Chiave del Balcone** che avrà lasciato cadere. Andate sul balcone dove avevate lasciato Jayne e aprite la porta per permetterle di entrare. Tornate all'ascensore e saliteci sopra. Lasciatevi cadere nell'apertura e premete il pulsante per farlo salire e per permettere a Jayne di entrare. Premetelo di nuovo per raggiungere il piano terra e uscite. Sbarazzatevi delle guardie e oltrepassate la porta dall'altra parte del cortile. Fate attenzione alle guardie e scendete le scale.

Usate il tranquillizzante sulle guardie prima che loro comincino a sparare.



Eliminate i cecchini.

EXTRA NASCOSTI

Questo mini-gioco chiamato Earth Impact è molto simile al famoso Asteroids e lo potrete trovare nella stanza in cui farete irruzione. Nel gioco dovrete far ruotare la vostra astronave in giro per lo schermo mentre sparate ad alieni e asteroidi. Dopo che ci avrete giocato per la prima volta potrete rigiocarci in qualsiasi momento sul vostro PDA.

DIPENDENZA

Avanzate e fate fuori i due cecchini, poi seguite il Colonnello all'interno della galleria. Sparate ai cecchini che incontrerete e guardate il filmato. Andate a destra e usate le casse per scavalcare la recinzione. Infilatevi nel condotto di ventilazione per penetrare nell'edificio, quindi assisterete a un altro filmato. Selezionate la pistola tranquillizzante, sbirciate dalla porta sulla destra e sparate ai due soldati. Entrate nella stanza e raggiungete il cabinato da sala Earth Impact, con il quale potrete giocare. Quando vi sarete stufati, uscite e sali-



te le scale. Affacciatevi nella stanza sulla destra e usate il tranquillizzante con il soldato, quindi entrate e usate la stazione di pronto soccorso. Continuate lungo il corridoio ed entrate nella stanza successiva. Usate il tranquillizzante con il soldato, poi cercate di usare uno dei computer e scoprirete che manca la corrente. Aspettate che il Colonnello abbia riattaccato la corrente, quindi usate di nuovo uno dei computer. Prendete la mappa e poi date un'occhiata ai **Documenti Salvati**. Prima di uscire dalla stanza assicuratevi di aver letto la tavoletta per gli appunti che si trova sopra lo schedario per ottenere la **Chiave**



Sparate ai soldati all'interno.

dell'Ufficio del Direttore, quindi uscite di nuovo in corridoio. Entrate nella stanza in fondo, oltrepassate la porta dall'altra parte ed entrate nella sala macchine. Usate il tranquillizzante con le guardie all'interno senza far scattare l'allarme, poi scendete al piano di sotto e uscite. Usate il tranquillizzante sulle due guardie di pattuglia e aspettate che il Colonnello vi raggiunga. Arrampicatevi sulla scala e girate l'angolo, fate fuori i cecchini e scendete per la scala dall'altra parte. Raggiungete la baracca della sicurezza e aprite il cancello, poi tornate dal Colonnello e arrampicatevi sulla recinzione. Al termine del filmato percorrete la strada e sparate ai cecchini, quindi seguite le rotaie del treno all'interno della galleria. Una volta raggiunta la stazione, arrampicatevi sulla piattaforma e percorrete il treno fino a superare la parte crollata. Oltrepassate la soglia e prendete il **Fucile d'Assalto** e la **Chiave della Stazione**, poi tornate dal Colonnello e aprite il cancello. Entrate e assisterete a un filmato. Non appena sarà terminato sarete in possesso di tutti i poteri psichici, indusa la possessione. Proiettatevi e calatevi dentro il buco, quindi prendete possesso di uno dei soldati e sparate a tutti gli altri. Tornate al vostro corpo, fate fuori i soldati rimasti e calatevi dentro al buco.



Move away
Manual Reload

INTRAPPOLATO

■ **Voltate l'angolo e fate fuori i soldati usando la possessione**, poi fatevi seguire da Jayne fino alla porta sulla destra. Apritela e sparate al soldato, quindi scendete le scale e la scala. Proiettate il vostro spirito in basso ed entrate nella porta sulla sinistra, quindi prendete possesso del soldato più vicino e fate fuori gli altri. Entrate nella stanza e avanzate fino alla scala sulla destra. Salite, raggiungete la grata nel pavimento e usate la telecinesi per sollevarla. Calatevi nell'apertura e percorrete il tunnel. Usate la telecinesi per spostare la leva e aprire il cancello, quindi dite a Jayne di restare ferma (nel caso dovesse seguirvi) mentre voi avanzate lungo il tunnel. Prendete possesso del soldato in fondo e uccidetelo gli altri, poi salite sulla piattaforma sulla quale si trova la leva e tiratela. Fate fuori i soldati che vedrete comparire, poi tornate da Jayne e conducetela nella stanza. Andate a destra e salite i gradini in fondo, quindi oltrepassate la porta e scendete le scale. Sbriciate dalla porta che troverete in fondo e fate fuori i soldati all'interno, poi dirigetevi dalla parte opposta. Usate la telecinesi su una delle leve e percorrete qualsiasi tunnel che sarete riusciti ad aprire (conducono tutti nello stesso posto). Uccidete i soldati in questa stanza, poi arrampicatevi sulla scala sulla sinistra, andate all'ascensore e fate in modo che Jayne aspetti dentro di esso. Riscendete in acqua. Salite la scala sulla sinistra, poi saltate in alto e aggrappatevi alla sporgenza sulla destra. Trascinatevi lungo di essa finché non riuscite a tirarvi su, quindi costegiate il muro, procedete fino

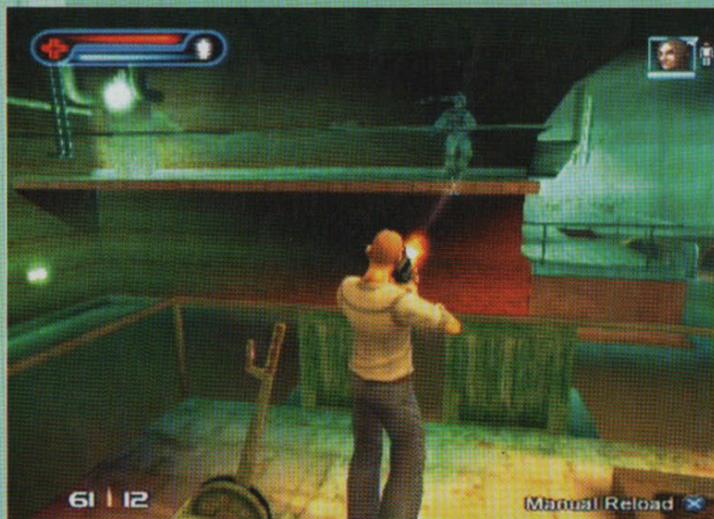


■ Sollevate la grata con la telecinesi.

alla scala e salite. Uccidete i soldati in cima e dirigetevi verso le griglie laser. Usate la proiezione per superarle, tirate la leva per far salire l'ascensore, quindi oltrepassate l'ultimo laser e prendete possesso del soldato. Infine, fate cadere il soldato da una piattaforma in alto per farlo morire. Scendete nel corridoio in cui si trovava il soldato. Salite le scale nella stanza successiva e oltrepassate l'uscio. Fate fuori i soldati in questa stanza e scendete in acqua. Avanzate e arrampicatevi sulla scala sulla destra, quindi entrate nel tunnel. Una volta all'interno incontrerete altri soldati, per cui trovate un riparo e fateli fuori, poi salite la scala in fondo.



■ Prendete possesso del soldato.



■ Tirate la leva e uccidete i soldati.

VITA DA STRADA

■ **Salite le scale e prendete il Fucile a Canne Mozze**, quindi riscendete e andate a destra, fino a raggiungere il condotto di ventilazione. Apritelo e accucciatevi per entrarci, poi usate un tranquillizzante con



■ Infilatevi nel condotto di ventilazione.

l'agente che si trova all'estremità opposta. Ora proiettatevi e prendete possesso di uno degli agenti che si trovano dietro l'angolo, sparate agli altri e tornate al vostro corpo. Andate a destra, voltate l'angolo e percorrete il vicolo sulla sinistra fino in fondo e impedito all'agente di uccidere il membro della gang. Seguitelo passando per la porta e parlate con la donna della gang. Continuate a parlarle finché lei non accetterà di affidarvi un incarico. Una volta che avrete il pacco tor-



■ Parlate con i membri della gang.

nate fuori fino al punto in cui eravate usciti dal condotto di ventilazione. Di fronte al condotto vedrete una porta con un interfono, quindi suonate e vi lasceranno entrare. Dopo che avrete ricevuto il tatuaggio uscite dall'edificio e percorrete il vicolo sulla sinistra nel quale troverete un gruppo di bulli della gang. Parlate con loro, poi scappate dagli agenti insieme a loro. Cercate un riparo e uccidete tutti gli agenti fino a che non avrete ripulito tutta l'area. Ora arrampicatevi sulla scala antincendio ed entrate dalla finestra. Leggete le scartoffie sul tavolo e vedrete comparire il Colonnello.



■ Fate attenzione ai cattivi.



■ Tirate la leva per aprire la porta.

LAVORO DI SQUA

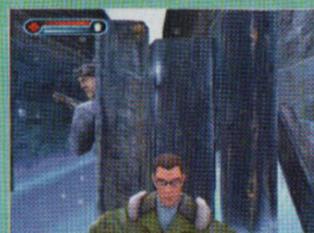
■ **Trovate un riparo e usate il fucile da cecchino per sparare ai nemici in alto.** Quando saranno morti tutti ascoltate quello che il Colonnello avrà da dirvi, quindi seguite Cortelli fino all'edificio. Voi e JC dovrete difendere l'edificio su entrambi i lati, per cui trovatevi un riparo. Tenete d'occhio il livello di energia del vostro compagno e curatelo se necessario. Quando Cortelli vi chiamerà andate da lui e parlategli, quindi riscendete la collina fino a raggiungere il Colonnello. Seguitelo fino alla fine dei binari del treno e tornate indietro di nuovo. Lungo la via del ritorno alcuni soldati cominceranno a sparare dal basso, per cui tirate fuori il fucile da cecchino e sbarazzatevi di loro. Ora proseguite superando l'edificio che stavate difendendo e scendete per la collina passando sotto il



■ Fate fuori tutti i nemici.



■ Seguite Starke e sparate agli agenti.



■ Trovate un riparo per ricaricare il vostro potere.

COSPIRAZIONE

■ **Tirate fuori la pistola tranquillizzante.** Andate nel corridoio sulla destra, trovate un riparo e sparate all'agente non appena lo vedrete comparire. Correte nel punto dove riuscite a vedere una cassa e passate per la porta sulla destra. Raccogliete un **Disco UVD** da una delle scatole, uscite dalla porta sulla destra e usate il tranquillizzante con l'agente sulla sinistra. Fate attenzione a un'addetta alle pulizie - se dovesse individuarvi farà scattare l'allarme. Percorrete il corridoio fino in fondo e prendete possesso dell'agente sulla destra. Entrate nella stanza sulla destra, andate allo scanner delle impronte digitali che si trova sotto la telecamera e utilizzatelo per disattivarlo. Tornate in corridoio e colpite con il calcio della pistola l'agente accanto al sensore. Tornate al vostro corpo, usate un tranquillizzante con la guardia che avete posseduto e raggiungete il sensore. Usate la telecinesi sotto di esso e non farà scattare l'allarme. In fondo al corridoio leggete l'avviso, quindi tornate passando per il sensore nella stanza sulla sinistra. Usate il tranquillizzante con l'addetta alle pulizie e usate il computer accanto alla porta per disattivare le telecamere. Leggete le e-mail sugli altri computer e mettetevi il filmato allegato sul disco UVD. Fate partire il filmato sull'altro computer. Passate attraverso il sensore ed entrate nella porta accanto all'avviso per vedere il filmato.



■ Dovrete difendere l'edificio.



DRA

ponete fino a raggiungere un altro edificio. Trovate riparo, sparate ai nemici e proseguite. Seguite Franklin all'interno dell'edificio quando vi verrà detto di farlo e andate nella piccola stanza sulla sinistra. Mentre Franklin si affaccerà dalla finestra, passate dalla porta e uscite nuovamente all'esterno. Entrate nella porta di fronte e superate anche la porta successiva che si trova dall'altra parte della stanza, quindi guardatevi il filmato. Usate la proiezione per superare il laser e impossessarvi della prima guardia che riuscite a raggiungere. Scendete la scala sulla destra e tirate la leva per aprire una porta da qualche altra parte, quindi fate fuori quanti più nemici potete prima che la vostra psi-energia si esaurisca. Adesso tornate indietro e parlate con il Colonnello.



■ Difendete l'edificio.

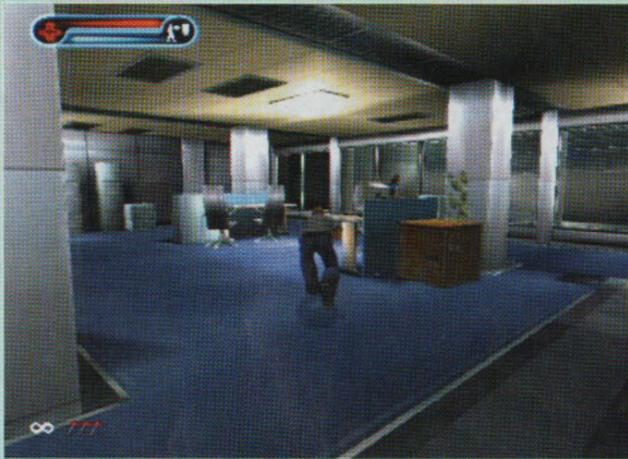


EVASIONE

■ **Seguite il Colonnello fuori dalla stanza** e trovate un riparo mentre avanzate lungo il corridoio. Seguite Starke nella stanza sulla sinistra, uccidetevi gli agenti e aspettate che prenda la chiave. Seguite il Colonnello oltre la porta in fondo al corridoio e scendete le scale. Usate la telecinesi per premere l'interruttore dell'ascensore e farlo scendere, quindi raggiungetelo e saltate sopra. Uscite dalla finestra, andate all'uscita di sicurezza e apritela in modo che Starke possa entrare. Seguitelo lungo il corridoio, fate fuori un altro agente e tornate fuori verso un'altra scala. Scendete e passate dalla porta in fondo, quindi fatevi strada fino alla terza porta sulla sinistra. Non appena ne avrete la possibilità, oltrepassate questa porta e uccidetevi gli agenti all'interno, poi superate la porta successiva per uscire in strada.



■ Disattivate lo scanner delle impronte digitali.



■ Usate la telecinesi per evitare di far scattare l'allarme.



INFILTRAZIONE

■ **Usate l'incantamento e avanzate**, evitando i soldati, fino alla porta in fondo sulla sinistra (dovrete ricaricarvi lungo la strada, per cui trovatevi un riparo). Entrate e uscite dalla parte opposta, quindi guardate il filmato. Salite verso l'elicottero e usate di nuovo l'incantamento quando ci sarete vicini per entrare nella stiva di carico. Raccogliete il **Fucile da Cecchino** e la **Chiave Arrugginita** in fondo e uscite di nuovo fuori. Usando ancora l'incantamento, salite la scala sulla sinistra e arrampicatevi sulle piattaforme da quella più in basso fino a quella in cima. Da qui utilizzate la telecinesi sull'interruttore che si trova sul lato opposto dell'area per far abbassare il ponte. Ora arrampicatevi fino in cima e usate l'incantamento per superare il ceccchino e attraversare di corsa il ponte. Usate l'incantamento per superare i due ceccchini successivi e scendete, quindi correte verso la porta in fondo ed entrateci. Abbassatevi e rimanete vicini alle finestre per evitare di essere individuati mentre percorrete il corridoio, poi usate nuovamente l'abilità incantamento un attimo prima di raggiungere l'area all'esterno. Usate le nicchie per ricaricare mentre vi dirigete verso le scale. Quando vi trovate alla base di queste ultime girate verso destra e seguite il ghiaccio fino a raggiungere l'area successiva. Continuate a usare l'incantamento e salite le scale sulla destra. Entrate nella seconda porta sulla



■ Usate l'incantamento per entrare nell'elicottero.



■ Fate attenzione ai ceccchini qui.

destra e accucciatevi per entrare nel camino. Usate il tranquillizzante con il soldato che si trova nella stanza in cui arriverete, quindi usate nuovamente l'incantamento e uscite all'esterno. Continuate sulla destra ed entrate nella porta sulla destra. Abbassatevi accanto a una delle finestre e usate il fucile da ceccchino per far fuori i due soldati che si trovano nell'edificio di fronte. Qualora i soldati cominciassero a cercarvi rimanete semplicemente nella stanza, rimanete lontani dalle finestre e in poco tempo la smetteranno. Ora dirigetevi verso l'edificio di mattoni rossi, percorretelo tutto e voltate l'angolo. Guardate dalla finestra e usate la telecinesi per spostare la barriera dalla porta, quindi entrate. Raccogliete la **Chiave della Chiesa**. Uscite dalla casa e percorrete il vicolo fino al molo usando l'incantamento per superare le guardie e arrampicatevi sulla scala. Salite sulla ringhiera e trascinatevi lungo di essa per superare le casse. Tiratevi su, correte lungo la passerel-

la e girate l'angolo per trovare la chiesa. Qui è dove incontrerete il vostro primo Shock Trooper. Questi tizi hanno degli scudi antiproiettili (anche se riuscirete lo stesso a penetrarli sparando qualche colpo in più) e sono anche più resistenti alla telecinesi e alle psi-esplosioni rispetto ai normali nemici. Trovate riparo per ricaricare la vostra psi-energia nel caso ne aveste bisogno, quindi usate la telecinesi sul Trooper fino a che non si sarà esaurita tutta la sua energia e il suo scudo non si sarà ridotto. Ora estraete rapidamente un'arma e sparategli. Attraversate l'edificio e uscite dai cancelli per ritrovarvi sul ponte. Tirate fuori il fucile da ceccchino e sparate a tutti i soldati che riuscite a vedere, quindi continuate ad avanzare verso la chiesa. Riparatevi dagli Shock Trooper che compariranno alle vostre spalle posizionandovi dietro a una lapide. Sbarazzatevi di loro usando la stessa tecnica di prima, poi salite i gradini e oltrepassate la porta per entrare nella chiesa.

PUERICULTURA

■ **Voltate l'angolo e oltrepassate la porta in fondo.** Proseguite fino alla porta successiva e superatela, quindi seguite lo spirito del bambino dentro la stanza del generatore. Usate la telecinesi per far ripartire il generatore. Ora tornate al corridoio di prima, girate l'angolo ed entrate nella porta sulla sinistra. Salite la rampa e girate a sinistra, quindi entrate nella porta per accedere al laboratorio.



■ **Uccidete tutti i soldati all'interno.**

Dopo il filmato abbassatevi e avvicinatevi alla finestra in modo che i soldati non possano vedervi. Aspettate che il soldato si muova e si fermi sulla rampa, quindi uscite dal laboratorio e usate un tranquillizzante per metterlo fuori combattimento. Usate l'incantamento e uscite dalla stanza, tornando nella stanza del generatore. Usate la proiezione, salite le scale e prendete possesso del soldato. Andate alla porta, usate lo scanner delle impronte digitali ed entrate nella stanza. Salite la rampa e raggiungete il computer sulla sinistra. Accedeteci e premete il tasto con il simbolo di una mano disegnato sopra. Adesso tutti gli scanner per le impronte digitali riconosceranno qualsiasi mano. Se avete tempo, sparate a qualcuno dei soldati presenti in questa stanza prima di tornare al vostro corpo. Se non riuscirete a uccidere tutti i soldati usate di nuovo la possessione su uno di loro, dal momento che vi converrà far fuori lo Shock Trooper prima di avventurarvi voi stessi all'interno della stanza. Quando sarà rimasto un solo soldato salite le scale e fatelo fuori. Andate di nuovo al computer, leggete tutti i promemoria, prendete la mappa e disattivate le telecamere. Passate per la porta che si trova dall'altra parte rispetto a quella dalla quale eravate entrati e scendete le scale. Usate il tranquillizzante con il soldato, usate lo scanner per le impronte digitali per aprire tutte le celle e andate dall'altra parte del corridoio, quindi entrate nella porta sulla sinistra. Andate a destra, entrate nella porta successiva e vedrete un gruppo di soldati che cercano di uccidere due bambini. Eliminateli tutti e poi guardate il filmato. Ora risalite al centro di controllo e vedrete un altro bambino che cerca di schivare i soldati. Uccideteli e usate l'incantamento sul bambino per farlo calmare. Ora seguite lo spirito al piano di sotto fino alla seconda area delle celle. Apritele tutte usando lo scanner per le impronte digitali e raggiungete quella che si trova dalla parte opposta per trovare Nadja. Seguitela per trovare il Dr Grienko, uccidendo o usando l'incantamento per superare qualsiasi soldato incontriate lungo la strada. Non vi preoccupate per Nadja, lei diventerà invisibile nel caso voi doveste imbatervi in qualche problema. Quando avrete raggiunto la porta bloccata nel centro di controllo sarete arrivati a destinazione.



■ **Usate la telecinesi sul generatore.**



■ **Rimanete nascosti.**



■ **Usate la psi-esplosione per sbarazzarvi di questi agenti.**



■ **Prendete possesso dell'agente nel corridoio.**

SCONTRO

■ **Vi ritroverete di nuovo nella sala di osservazione,** quindi tenete pronta la vostra psi-esplosione e aspettate accanto all'entrata. Usatela non appena gli agenti saranno entrati e raccogliete la **Chiave dell'Ascensore** che uno di essi avrà lasciato cadere (dategli qualche calcio nel caso non l'abbia lasciata cadere). Percorrete il corridoio sulla sinistra e chiamate uno degli ascensori, quindi saliteci dentro. Una volta che sarete usciti dall'ascensore usate la proiezione e prendete possesso di uno degli agenti che si trovano dietro l'angolo. Uccidete l'altro, poi entrate nella stanza sulla destra e fate fuori anche tutti quelli che si trovano qui dentro. Tornate al vostro corpo ed entrate nella stanza per uccidere l'agente rimasto, poi oltrepassate la porta in fondo a sinistra. Usate ancora la proiezione in questa stanza e uscite nel corridoio per prendere possesso di uno degli agenti. Uccidete quanti più nemici potete, poi tornate al vostro corpo e andate nel corridoio. Eliminate tutti gli agenti rimasti ed entrate nelle porte di fronte. Vi ritroverete ad affrontare alcuni soldati paranormali che avranno gli stessi vostri poteri e non si faranno

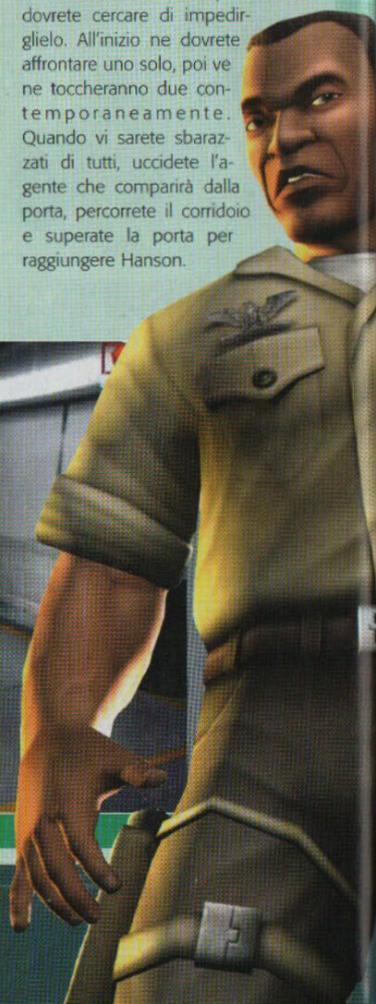


■ **Anche questi soldati hanno dei poteri paranormali!**

scrupolo di usarli. I migliori attacchi da usare sono lo psi-attacco e la psi-esplosione, dal momento che sono gli stessi che useranno anche loro. Capiterà anche a loro di finire l'energia e di doversi ricaricare, per cui voi dovrete cercare di impedirglielo. All'inizio ne dovrete affrontare uno solo, poi ve ne toccheranno due contemporaneamente. Quando vi sarete sbarazzati di tutti, uccidete l'agente che comparirà dalla porta, percorrete il corridoio e superate la porta per raggiungere Hanson.



■ **Eliminate entrambi i soldati.**





Uccidete lo Shock Trooper con una psi-esplosione.



REDENZIONE

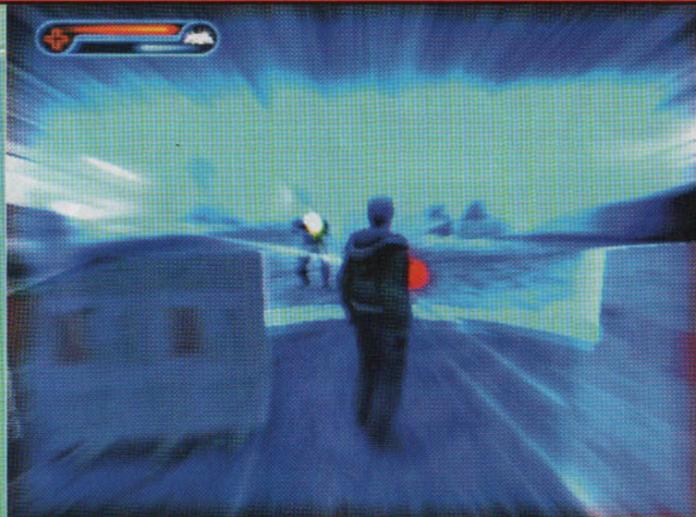
Usate una psi-esplosione per sbarazzarvi degli Shock Trooper, uscite dalla stanza e dirigetevi verso la porta che conduce alla stanza del generatore. Entrate nell'ascensore che si trova ai piedi delle scale e scendete al piano inferiore. Percorrete il corridoio, uccidete lo Shock Trooper nella stanza sulla sinistra e parlate con lo scienziato. Usate lo scanner per le impronte digitali, poi proiettatevi e correte nella stanza successiva. Prendete possesso del Trooper più vicino e sparate agli altri, quindi tornate al vostro corpo. Usate di nuovo lo scanner per le impronte digitali, quindi entrate nella stanza e fate fuori l'ultimo Trooper. A questo punto si aprirà la porta dall'altra parte, per cui oltrepassatela e godetevi il filmato. Non appena sarà terminato vi ritroverete nella stanza degli interrogatori dell'impianto ospedaliero. Quando



Fate attenzione agli altri Trooper in arrivo.



la porta alla fine sarà sbloccata dovrete farvi strada fino alla stanza nella quale vi eravate risvegliati la prima volta. Premete il pulsante per aprire la porta ed entrate. Al termine di un altro filmato vi ritroverete di nuovo nella base sotterranea, quindi avanzate fino alle scale e prendete possesso dello Shock Trooper che si trova in basso. Uccidete quanti più nemici potete e tornate al vostro corpo, poi fate fuori tutti quelli rimasti per far aprire la porta. Oltrepassate la porta e vedrete partire un altro filmato, al termine del quale vi ritroverete nell'ospedale. Avanzate e fatevi strada attraverso l'area di massima sicurezza fino a raggiungere la stanza di Jayne. Adesso vi ritroverete di nuovo nella base. Avanzate, poi fermatevi e usate la proiezione, dal momento che qui la possessione si rivelerà di nuovo utile. Entrate nella caverna e percorrete l'impalcatura fino al primo Trooper e prendete possesso di lui. Scendete e fate fuori quanti più nemici potete prima di fare ritorno al vostro corpo. Scendete di nuovo dall'impalcatura e fate fuori tutti i Trooper rimasti. Entrate nella galleria in fondo e guardatevi un altro filmato, al termine del quale vi ritroverete di nuovo nell'edificio dell'Agenzia. Girate l'angolo e superate la porta, quindi guardatevi un altro filmato prima di essere rimandati di nuovo alla



Usate il più possibile la psi-esplosione.



Sconfiggete tutti i nemici.



Verrete riportati qui al termine del filmato.



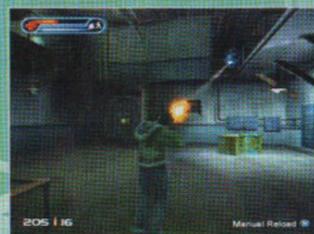
Prendete possesso del Trooper che si trova nelle vicinanze.



I bambini vi daranno una mano.



base. Oltrepassate la porta per entrare nell'area successiva nella quale troverete Hanson. Quando il filmato sarà terminato la stanza sarà letteralmente piena zeppa di soldati. Correte rapidamente verso le celle per aprirle e i bambini vi aiuteranno nel combattimento. Adesso la vostra psi-energia si ricaricherà molto più rapidamente, per cui usate il più possibile le psi-esplosioni in modo da sterminare più soldati con un colpo solo, soprattutto quando vedrete arrivare gli Shock Trooper. Non appena avrete eliminato tutti i soldati, i bambini andranno a rompere il vetro a protezione di Hanson. A questo punto potete pure mettervi comodi e gustarvi la meritata vendetta dei bambini e il filmato finale. Congratulazioni! Avete terminato il gioco, adesso non vi resta che godervi la gloria!



Fate in modo di eliminare tutti i cattivi.



Usate i vostri poteri per uccidere questo nemico.



QUANDO UNA RIVISTA NON BASTA SE NE FANNO VOLENTIERI DUE

XBIM EXTRA

NEWS

Tutte le notizie che gli altri giornali non vi vogliono raccontare...
...perché tanto ci pensiamo noi!!!

CONCORSONE!!!

VI RIPORTIAMO A SCUOLA

Tra spade, laser,
jedi e combattenti

CHARLIZE THERON

LA PUPA DEL MESE

Pur non sapendo come si scriva il suo nome,
vi diremo tutto ciò che volete sapere su di lei!!!

CARTOLINE TRASH!!!

I VINCITORI DEL CONCORSO CHE HA OFFESO LE NOSTRE PUPILLE!

Anche quest'anno non abbiamo invidiato le vostre vacanze

PlayPress
PUBLISHING

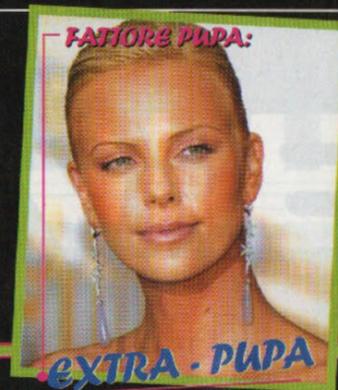


9 771594 467005

4 0023 >

LA PUPA DEL MESE

FATTORE PAPA:



SCHEDE PRODOTTO

NOME e COGNOME:

Charlize Theron

OCCHI:

Azzurri

CAPELLI:

Variabili, da biondo platino a nero corvino

MISURE:

Una volta tanto, non pervenute ma assolutamente naturali

GIOCABILITÀ:

Plausibilmente considerevole, ma tutta da verificare

Stesi ad arrostirci al sole abbiamo pensato alla verità racchiusa nel vecchio adagio "gallina vecchia fa buon brodo" e ci sono venute in mente due cose: la prima è che dopo Hether Locklear un'altra pupa datata non ci stava male, la seconda è che andiamo verso l'autunno e che una bella tazza di brodo caldo non fa certo male dopo una giornata ventosa. Dopo un acceso dibattito che ha visto volare parole grosse in redazione ("gerontofili" era la più ricorrente...), abbiamo deciso di tornare verso lidi più freschi, per cui ecco qua la nuova Pupa del Mese che, se non è nata negli anni '80, poco ci manca dato che ha visto la luce addirittura nel 1975 a Benoni, in Sud Africa. Sorvolando sui dettagli tragici della sua adolescenza, ricordiamo la sua passione per la danza passata in subordine solo quando venne notata dal talent scout di un'agenzia di modelle, che pensò bene di metterla in catalogo e di farle girare il mondo. Ma la passione per il palcoscenico e i tutù ardeva ancora nel cuore della giovane Charlize, che decise di mandare alle ortiche la sua promettente carriera sulle passerelle per iscriversi alla Jeffrey Ballet School di New York e, quasi contemporaneamente, di fracassarsi un ginocchio. A questo punto di si può domandare cosa può fare una bella pupa come la Nostra tutta sola in America, disoccupata e con un'articolazione primaria a pezzi. Semplicissimo! Andare a ovest, magari in California, un posto dove - la storia ci insegna - accadono le cose più strane. Ed è proprio qui che incontra la Fortuna vestita da talent scout (il secondo) che, incredibilmente colpito da una sua sceneggiata allo sportello di una banca dove le avevano appena comunicato di essere in rosso, la invita a recitare. Fortunatamente per lei e sfortunatamente per noi vista la quantità di pelle che avrebbe dovuto mostrare, viene scartata dopo un provino per l'aggiungente Showgirls, ma comincia a farsi notare con una serie di parti minori in film di qualità come l'Avvocato del Diavolo e in seguito grazie a ruoli

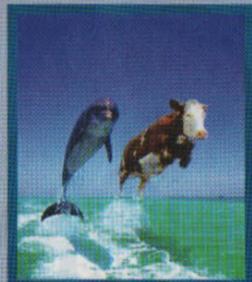
"MI CONSIDERO UNA CREATURA ESTREMAMENTE SESSUALE" CHARLIZE THERON

sempre più rilevanti come quello ne La Moglie dell'Astronauta, Le Regole della Casa del Sidro, La maledizione dello Scorpione di Giada, il recentissimo Monster e l'imminente quanto controverso film biografico (non ufficiale) Life & Death of Peter Sellers, nel quale interpreterà la stupenda Britt Ekland. Riguardo ai suoi flirt ricordiamo il fortunatissimo cantante Stephen Jenkins, che le dedicò "Blinded (When I See You)" dei suoi Third Eye Blind, e, più recentemente, lo sconosciuto ma altrettanto fortunato attore irlandese Stuart Townsend.

PS: Nella sua carriera Charlize ha dato volto e soprattutto corpo a diverse pubblicità, inclusa una, rimasta mitica, di un noto liquore dal nome italiano. Andandosene da un monumentale yacht, abbandonava un laido vegliardo in accappatoio che ricordava terribilmente Aristotele Onassis (e che si mordeva le mani dalla rabbia) per un più giovane e aitante giovanotto a bordo di una "modesta" barca a vela. A significare metaforicamente la rinuncia agli agi offerti da Aristotele, un filo del suo candido vestitino fatto a maglia (teenera!) restava impigliato nella sedia a sdraio e lentamente distaceva l'abito. L'operazione era purtroppo interrotta dalla tempestiva dissolvenza e dall'apparizione della bottiglia di liquore. Non sappiamo quanto questo possa avere a che fare con Extra, ma fa colore: rosso come la rabbia di Aristotele e come il liquore pubblicitario...

EXTRA STICKY

Perdere i superpoteri è una rottura di scatole, specie se ti servono per saltare da un grattacielo all'altro come una cavalletta sovrappeso... È capitato ad altri miei colleghi supereroi, ma questa eventualità si verifica solo al cinema e tutti benissimo quanto il cinema sia l'estrema delle finzioni. Nella realtà, nei videogiochi, le mie ragnatele funzionano benissimo e mi permettono di girovagare per Manhattan in attesa del prossimo crimine da sventare. Essere l'Uomo Ragno non è male, specie se hai al tuo fianco una donna come Mary Jane che ti dice "vai Tigre!" quando c'è da lavorare, ma ancora una volta quello è il cinema e si sa, al cinema è tutto finto. Nella realtà, nei videogiochi, noi eroi siamo soli o al massimo - quando abbiamo una fidanzata - se ci dice bene è lontana, ma più spesso è morta da poco. Proprio questa separazione definitiva è la molla che ci spinge a cercare giustizia o vendetta. Possibile che non si riesca ad avere un po' di allegria? Con i miei sensi di ragno io sarei bravissimo a Dance Dance Revolution! Enjoy più che mai!



VITELLO TONNATO: Discovery Channel ha annunciato la scoperta di una nuova specie di delfino del tutto simile alle mucche alpine. Un esemplare è stato studiato dai Laboratori XBM(tm) che, dopo averlo sottoposto ai test del caso, hanno sancito la commestibilità della sua carne dal sapore di tonno. Il Vitello Tonnato(tm) sarà esposto all'acquario di Genova fino a fine ottobre.



SCHERZI DA PRETE: In attesa che il buon Filippo torni dalle ferie, la redazione di Extra ha pensato di fargli un bello scherzetto riempiendo il suo spazio lavorativo con un certo quantitativo di "pattatine da imballaggio". Qualsiasi amante del polistirolo non potrebbe che apprezzare il bel gesto, noi speriamo che anche l'ottimo Ricciotto finisca per goderne!



FATE LARGO: Che ci crediate o no, l'immagine che pubblichiamo è assolutamente autentica anche se non recentissima. Si tratta di una spiaggia delle Isole Vergini situata realmente a due passi dall'aeroporto. Va da sé che chi cercava pace e relax in riva al mare non ha gradito la posizione. Abbiamo scoperto che, fortunatamente, la spiaggia in questione è stata poi chiusa...



SPORT ESTIVI: A quanto pare, questa estate è stata tra le più piovose degli ultimi anni e se in alcuni casi ha rovinato le ferie di molti, in altri ha reso la permanenza di chi è rimasto in città decisamente più tollerabile...

EXTRA PORTFOLIO

ESTATE

IMPARA A COMUNICARE COME GLI SWAT!

2ª PARTE



ANIMALI FANTASTICI: Le dighe dei castori sono sempre state considerate una meraviglia della natura nonché la prova di un'intelligenza particolarmente sviluppata. A confermare che ogni regola ha la sua eccezione che la conferma, giunge il risultato di una serie di studi canadesi che hanno rilevato l'incapacità di alcuni sfortunati roditori di capire quando smetterla di rosicchiare...



PESSIMO LAVORO: Quando vi sentite giù di morale e pensate di svolgere il lavoro peggiore del mondo, pensate a Johnatan Nash. Aspirante attore, Nash è partito dall'ultimo gradino della gavetta e per il momento non si è ancora mosso di lì: pubblicizza la Spanner of The Gods (una normalissima chiave inglese) fuori da un negozio di New Orleans!



INDICAZIONI CHIARE: Se la nostra gloriosa Arma dei Carabinieri è oggetto di barzellette da moltissimo tempo, di quale schema dovrebbero essere bersaglio i dipendenti britannici di questo segretissimo sito inglese? Per aiutarli a raggiungere il loro misterioso posto di lavoro ogni mattina si è provveduto addirittura a segnalarlo sulla cartellonistica stradale. Alla faccia della sicurezza nazionale e dell'MI6!!!



MAI PIÙ SENZAI: Motociclisti! Il vostro casco vi rovina l'acconciatura? Amate farvi delle allegrissime trecce, ma dopo aver viaggiato in tutta sicurezza sembrate il depressissimo bassista dei Korn? Nessun problema! Dall'America (e da dove sennò?) giunge il primo casco omologato che ha rispetto della vostra pettinatura! Tradizionale o nu-metal, le vostre trecce non si sono mai sentite meglio!

VISTO IL SUCCESSO RISCOSSO DALLA PRIMA PARTE DEL CORSO, COMPLETIAMO IL CAMMINO DIDATTICO PER IMPARARE A COMUNICARE COME LE PIÙ FAMOSE SQUADRE SPECIALI DEL MONDO! IN QUESTA SECONDA LEZIONE, IMPARIAMO COME GLI SWAT SI SCAMBIANO INFORMAZIONI NEL PRIVATO.



C'È POSTO, HO PRENOTATO IO:

In molti casi le squadre speciali operano in contesti urbani e in scenari molto stressanti. Per questo motivo, al termine di un'azione coronata da successo, il comandante del team è solito premiare i suoi sottoposti con una pizza a sorpresa. Così, dopo aver controllato la prenotazione, avvisa la squadra di entrare e accomodarsi al secondo tavolo a destra.



MI MANCA TANTO IL WISCONSIN:

Malgrado siano uomini super addestrati, anche gli SWAT possono avere i loro momenti di debolezza. Quando un membro della squadra si sente un po' giù di morale, comunica il suo stato d'animo agli altri componenti del team in modo che gli si avvicinino e lo coccolino un po', almeno fino a quando non c'è da sparare e gli torna il buonumore.



DEI TUOI PROBLEMI NON NE VOGLIO PROPRIO SAPERE:

Più di un comandante, però, reagisce al cenno precedente con questo inequivocabile segnale. Non si tratta di insensibilità, ma piuttosto di un estremo gesto affettuoso volto a recuperare psicologicamente il milite che, scosso dai sentimenti, potrebbe rappresentare una debolezza per la squadra. Ancora una volta, un grande esempio di spirito di corpo e leadership.



CASPITA! MA ERA UNO DEI NOSTRI? AVREI GIURATO FOSSE UNA LATTINA:

Può capitare che tra un'azione e l'altra le squadre speciali stemperino la tensione con delle simpatiche gare di tiro, utilizzando come bersagli le lattine della birra. Sfortunatamente, per rendere più interessante la competizione, le lattine vengono posizionate a circa 700 metri di distanza con possibili inconvenienti e imprevisti...



LA REGOLA DEL NANO:

Appartenente a un linguaggio universale, riteniamo che questo segnale non vada nemmeno tradotto...



SERVE NIENTE, GRAZIE:

In zona di guerra, si sa, fiorisce il mercato nero e ovunque ci siano i soldati le popolazioni locali tentano di instaurare relazioni commerciali con gli stranieri. Il perfetto soldato

SWAT è però ligio al codice deontologico e risponde in questa maniera cortese ma decisa. Nel caso in cui lo scocciatore continui a fare pressione, è però autorizzato a sparare.

CONCORSO XBM CARTOLINE

Come da promessa, ecco i 3 fortunati vincitori del nostro concorso "La cartolina più brutta dell'estate". I

"coraggiosi" si aggiudicano una fantastica statuette di Manhunt!



AMBU DAVIDE DA SANGANO (TO)

MERCATELLI ALESSANDRO DA MANTOVA

PALMAS ALESSIO DA GENOVA



ECCO IL PREMIO!

TEST DI CHE ABBRONZATURA SEI?



A I rientro dalle vacanze si misura il tasso di divertimento raggiunto durante le ferie. Se non ci sei riuscito da solo, scopri con noi se è valsa la pena spendere tutti quei soldi all'agenzia di viaggio o se avresti fatto meglio a restartene a casa! Il test è semplicissimo: tra le sei abbronzature-tipo scegli quella che più si avvicina alla tua e leggi il responso. In aggiunta, se sei andato in bianco, Extra ti regala suggerimenti utilissimi per rendere piccanti i racconti che farai agli amici!

A) SCI D'ACQUA: Sei fatto per il mare e tutti gli sport acquatici ti hanno sempre entusiasmato. Quando ti hanno regalato gli sci sei stato però dimenticato di dirti che per godere appieno dell'adrenalina ti saresti dovuto comprare un motoscafo, dato che la tua ricerca di un lago in discesa è stata infruttuosa. Poco male! Le pollastre ti hanno visto come un coraggioso volpone da spiaggia e non ti hanno mollato neanche per un secondo. D'altra parte, ti è bastato bagnarti un po', fare finta di avere il fiatone e dire di avere appena finito una sessione al largo (almeno un paio di miglia) e di esserti fatto tutto il rientro a nuoto.
Fattore divertimento: 8, se non fosse stato per il pesce pietra che hai calpestate tra gli scogli dove ti eri andato a nascondere dalle pollastre... **Voto reale:** 4.

C) SUB: Hai speso un sacco di soldi per andare in qualche isola sperduta dove speravi di incontrare i pesci multicolori della barriera corallina, ma ti sei trovato coinvolto in un agghiacciante e apparentemente infinito treno tra commercialisti di Vicenza in pareo fiorato? Niente di grave. È assai probabile che almeno tu sia riuscito a concludere qualcosa. Certamente non con l'avvenente e biondissima insegnante di immersioni o con l'istruttrice di canoa. Più facilmente con la figlia maggiore di uno dei commercialisti, una pollastra che in città non toccheresti nemmeno da lontano. Dopo esserti garantito un adeguato supporto (un paio di foto delle istruttrici possono bastare), potrai inventare anche tu storie di notti infuocate su spiagge tropicali, ma ricorda di trovare dei difetti alle tue "conquiste" che aumentino il realismo. La figlia del commercialista può fornire un'ampia serie di spunti.
Fattore divertimento: 7 per il mare cristallino.

E) NIENTE VACANZE: Per una ragione qualsiasi non sei riuscito a partire. A meno che tu non sia stato punito dal morbo del last-minute (che ogni tanto lascia a casa qualcuno), le città, nella calura agostana, possono ricordare sperduti ranch del New Mexico. Sicuramente ti sono venute in soccorso le piscine all'aperto e i pochi locali che non hanno chiuso i battenti, luoghi dove hai avuto la fortuna di incontrare pollastre latiginose che come te non sono andate in vacanza. Grazie a queste insperate conoscenze potrai costruire piacevoli aneddoti, ricordando ai più increduli che proprio nei luoghi più normali possono accadere le cose più strambe. Anche per te vale la teoria della turista sprovveduta. Più romantica e credibile è la storia che te la fa incontrare lacrimante e smarrita dopo essere stata abbandonata dal fidanzato. Per lo meno avevi l'Xbox.
Fattore divertimento: 7.

B) MOUNTAIN BIKE: Avventuroso e scavezzacollo, ami le montagne da cui ti piace scendere in perfetto stile downhill. Pollastre rupestri, aria buona e cibo genuino hanno completato la tua vacanza saziando i tuoi sensi per i prossimi mesi. Per lo meno fino a quando non ti toglieranno il gesso, dato che sei stato un po' avventato quando hai deciso di scapicollarti giù dal rifugio con la pancia piena di polenta e capriolo, ebbro di amaro alle erbe alpine... Le pollastre non avranno lasciato segni indelebili sul tuo corpo, ma almeno un buon numero di firme sul gesso grazie alle quali potrai inventare storie e vantarti con i tuoi amici fino all'arrivo della stagione invernale. Non dimenticare quella dell'infermiera ninfomane, piace sempre un sacco.
Fattore divertimento: 6,5

D) ROLLER-BLADE: La tua abbronzatura è tra le più difficili da giustificare. Un po' perché si tratta di uno sport che puoi praticare tranquillamente in città (soprattutto nel mese di agosto, quando i negozi sono chiusi e in centro ci sono solo turisti assetati e piccioni) e un po' perché sembri il testimonial delle fasce ortopediche del Dottor Gibaud. Anche i roller-blade possono però offrire un buon bacino di suggerimenti per inventare balle credibili a base di giganti sprovvedute e mariuoli manolesta. Se poi ti è successo sul serio di essere ricompensato con la Moneta dell'Amore(tm) per aver sventato uno scippo, non dimenticare di aumentare il numero dei malfattori e la taglia del reggiseno: spesso la verità da sola non basta.
Fattore divertimento: 5,5. Nel caso di reale conquista estiva coi roller-blade si sale a 8,5!

F) TENNIS: A meno che tu non sia un campioncino, faticiamo a capire cosa ci sia di divertente nel correre sotto il sole respirando la terra rossa di un campo da tennis. Se poi hai speso soldi per andare in vacanza e hai passato tutto il tuo tempo a rincorrere una pallina invece delle pollastre, sei da ricoverare. Se invece hai utilizzato il tuo completo sportivo griffatissimo per stare al bancone della clubhouse e corteggiare tutto il tempo le figlie dei commercialisti, hai fatto bene! Difficile però che tu abbia concluso. Noleggia il Laureato con Dustin Hoffmann e inventa una breve ma intensa liaison con la moglie di qualche socio del club, i tuoi amici apprezzeranno di sicuro! **Fattore divertimento:** 6.

NESSUNA ABBRONZATURA CORRISPONDE ALLA TUA? SIAMO CERTISSIMI CHE IL TUO DIVERTIMENTO SARÀ STATO DA DIECI E LODE!

STAR WARS BATTLEFRONT: CONCORSONE ONE ONE!

Come avete avuto modo di verificare in più occasioni, non sono solo le riviste "vere" a ospitare contest con premi belli ed esclusivi. Anche Extra - infatti - da un po' vi regala delle iniziative come si deve, studiate appositamente per fare felici tutti i nostri lettori. Ok, magari non proprio tutti-tutti, ma almeno tre lo saranno... Come dite? Poca roba? Guardate un po' che cosa vi regaliamo questo mese e poi ne riparliamo!

► In occasione del lancio del primo cofanetto dedicato a Star Wars, che contiene le versioni rimasterizzate e rieditate de La Nuova Speranza, l'Impero Colpisce Ancora, il Ritorno dello Jedi, e dell'uscita di Star Wars: Battlefront, siamo veramente impazziti! Grazie a LucasArts, Fox e Hasbro possiamo mettere in palio tre fantastici pacchi-premio da leccarsi i baffi tutti targati Star Wars!

► Partecipare all'iniziativa è facilissimo, come sempre! Rilassatevi, sentite fluire la Forza dentro di voi e sviluppate il potere Grande Capacità di Sintesi. A questo punto, sedetevi e cercate di scrivere un testo di max 2000 battute nel quale riassumete, senza dimenticare nulla, l'intera trama della trilogia cinematografica, magari interpretandola con lo spirito demenziale di Extra! Difficile? Per i premi che vi regaliamo è persino troppo facile!

► Al miglior riassunto andrà infatti un cofanetto contenente i 3 DVD ufficiali, una copia di Star Wars: Battlefront e una spada laser!

► Per la seconda posizione una copia di Star Wars: Battlefront e una spada laser.

► Per il terzo posto ben 3 Action Figure ufficiali tratte dalla trilogia e una spada laser.

► A tutta questa abbondanza si aggiunge anche la pubblicazione del riassunto a firma del vincitore, un premio nel premio!



Inviare le vostre opere via mail a
xbm@playpress.com

oppure via posta ordinaria all'indirizzo:

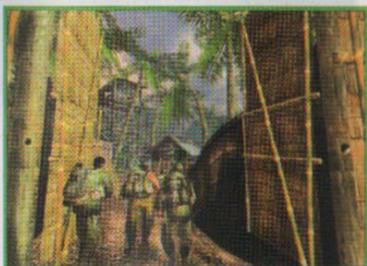
**XBM c/o Play Press Publishing
Via Vitorchiano 123, 00189 - Roma**

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**

CONSIGLI

Gentilissimi redattori di XBM, è da poco che leggo la vostra rivista, ma appena ho comprato il primo numero ho capito che siete dei veri e propri professionisti sia nel scrivere le critiche, che le recensioni. Infatti, dopo aver letto il vostro articolo su "Ninja Gaiden", sono corso immediatamente ad acquistarlo e mi sono trovato pienamente soddisfatto. Appena pubblicato il numero 26 di XBM ho cominciato a giocarci (ma senza guardare le soluzioni!), e ora sono al capitolo 15 "il cuore". Comunque, volevo parlarvi del "supertitolo" in arrivo: Halo 2. Non vedo l'ora che esca qui in Italia per iniziare una nuova missione impugnando uno, anzi due fucili al plasma. Però, sono preoccupato per questa nuova produzione "bungie", perché anche se tutti noi aspettiamo con ansia questo sequel, ho timore che si reputi sotto le mie e le vostre aspettative. Come in Splinter Cell Pandora Tomorrow, che per me non ha neanche sfiorato il successo del suo predecessore (un gioco per me pari e superiore ai migliori titoli usciti sulla console marchiata Microsoft) penso che Halo 2 abbia lo stesso destino di Splinter Cell 2. Per questo vi scrivo, vorrei sapere il vostro vero parere sul nuovo Halo.
Bagaglioli Leonardo, Velletri RM



STEFANO: Carissimo Leonardo, su Pandora Tomorrow (forse) la vediamo in modo differente, ma la tua lettera offre comunque la possibilità di aprire un discorso più ampio. Secondo me è sempre più difficile stupirsi per la qualità di un gioco perché le fonti critiche di informazione abbondano ed è possibile farsi un'idea grazie alle riviste specializzate (XBM in testa) o alle centinaia di siti Internet che trattano il nostro hobby preferito ben prima che un prodotto arrivi sullo scaffale. Da qui segue che il giocatore medio non si troverà mai spiazzato, tanto nel bene quanto nel male. Halo 2 sarà un capolavoro? Probabilmente sì e certamente la sua qualità non sarà dettata dal semplice uso di due fucili al plasma invece di uno solo. Se questo fosse l'unico parametro di giudizio, sarebbe già stato allegramente supe-



rato da Red Dead Revolver e da Max Payne 1 & 2, nei quali si usavano due armi contemporaneamente. Andando oltre questa che, non lo nego, è un'iperbole, possiamo passare a una seconda riflessione: arrivati a un livello qualitativo così elevato, cosa è lecito aspettarsi dagli sviluppatori? Quando si lavora al top delle possibilità è possibile andare oltre certi limiti grazie all'affermazione degli ultimi ritrovati tecnologici, ma se a mancare sono le idee, tutto è perduto. Il lavoro della Bungie è importante non solo perché, come dicono gli inglesi, è top class per quanto attiene alla tecnica di programmazione, ma anche perché a supporto di essa c'è tanta creatività, qualità, storia, sceneggiatura e tanto altro ancora, ingredienti senza i quali il gioco sarebbe comunque bello ma non si discosterebbe molto da un tradizionalissimo sparaticcio fantascientifico. Halo 2 ci lascerà a bocca aperta? Sulle pagine di XBM abbiamo espresso tutta la nostra eccitazione e l'impazienza che nasce solo dall'alto livello qualitativo del gioco e abbiamo tuttora la certezza che diventerà il ponte ideale tra questa generazione di Xbox e la prossima.

RAGNO PORTA GUADAGNO

Spettabile Redazione di XBM, vi scrivo perché possiate aiutarmi a risolvere un problema con la nostra/vostra console preferita. Giocando a Spider Man ho notato che talvolta i filmati di introduzione ai livelli realizzati con la stessa grafica del gioco si susseguono non proprio perfettamente, lasciando intravedere per una frazione di secondo l'immagine del filmato precedente (per capire ciò che cerco di dire pensate al filmato finale: poco prima di vedere l'aliante di Goblin sfrecciare verso l'Uomo-Ragno si vede per un momento la scena in cui

>> VOLEVO PARLARVI DEL "SUPERTITOLO" IN ARRIVO: HALO 2: NON VEDO L'ORA CHE ESCA QUI IN ITALIA PER INIZIARE UNA NUOVA MISSIONE IMPUGNANDO UNO, ANZI DUE FUCILI AL PLASMA. PERÒ, SONO PREOCCUPATO PER QUESTA NUOVA PRODUZIONE "BUNGIE", PERCHÉ ANCHE SE TUTTI NOI ASPETTIAMO CON ANSIA QUESTO SEQUEL, HO TIMORE CHE SI REPUTI SOTTO LE MIE E LE VOSTRE ASPETTATIVE. <<



>> HO LETTO SULLE VOSTRE PAGINE, CHE CONSIDERATE I VIDEOGIOCHI COME UN'ARTE. LA DOMANDA CHE MI FACCIAMO E CHE VI FACCIAMO NUOVAMENTE È SE PER CASO NON AVETE ESAGERATO <<



Goblin parla all'Uomo-Ragno). Puntualizzo che i giochi funzionano perfettamente e che il problema appena descritto non sempre si verifica. Penso che la causa di tutto possa essere la presenza di polvere sulla lente. A questo punto vi faccio la domanda da un milione di Euro: come si pulisce la lente dell'X-Box dal momento che, a differenza del GameCube, si trova all'interno della macchina? So di CD atti a tale scopo ma mi sono stati sconsigliati in quanto rischierei solo di rovinare la console. So bene che nella vita ci sono problemi più gravi, anzi ci sono problemi mentre ciò di cui vi ho parlato qualche riga più sopra sono sciocchezze, ma gradirei ugualmente un vostro consiglio in merito. Vi saluto sperando in una vostra risposta e ricordo a tutti i miei "fratelli di console" di non disperarsi più di tanto se l'X-Box potesse dar loro dei problemi. Finché si guasta una macchina, anche se dover ricominciare da capo giochi mostruosamente difficili fa girare le scatole non poco, dobbiamo ritenervi fortunati. Le macchine possono essere riparate o nel peggiore dei casi ricomprate. Va bene divertirsi cercando di superare sempre più livelli, ma ricordiamoci che è solo un gioco e che non vale la pena perdersi il sonno o isolarsi da tutto e da tutti solo per portarlo a termine. A questo punto vi saluto sul serio e mi scuso fin d'ora se ho scritto qualcosa che può aver infastidito voi o qualunque lettore della vostra/nostra rivista.

A presto, Ivano

FILIPPO: Ivano! Non sai quanto la chiusura della tua lettera ci trovi d'accordo, anche se da qualche parte esiste sicuramente qualcuno che non la pensa come noi. Il mondo, comunque, è un bel posto anche per questo motivo, perché offre varietà e punti di vista diversi con i quali confrontarsi... Venendo al tuo problema, onestamente siamo rimasti un po' perplessi. Non ce la sentiamo di dirti "prova a fare così e sicuramente risolverai tutti i tuoi guai", ma possiamo consigliarti almeno un paio di interventi diretti. Il primo, nel caso la tua Xbox sia ancora in garanzia, prevede la più semplice delle soluzio-



ni: rivolgerti al rivenditore per richiedere una pulizia della lente e magari, già che ci siamo, dare un'occhiata all'allineamento delle altre parti sensibili del lettore. Il secondo consiglio prevede invece un secondo scenario, nel caso in cui la tua garanzia fosse già scaduta: con un bel cacciavite, apri l'Xbox e procedi alla pulizia manualmente con un semplice cotton fioc. Ricorda però che in questo caso devi avere una mano assolutamente sicura e leggera dato che si tratta di un'operazione decisamente delicata. Per come la vediamo noi, è meglio comunque rivolgersi a un rivenditore o all'assistenza tecnica. Magari spendi qualche euro, ma sei sicuro che l'operazione verrà svolta da professionisti seri e capaci che conoscono le procedure idonee per intervenire senza arrecare danno!



PAZZI E PAZZOTTI

Caro XBM, ma siamo impazziti? Ho letto sulle vostre pagine, mi pare nello speciale dedicato ai cloni di Grand Theft Auto, che considerate i videogiochi come un'arte. La domanda che mi faccio e che vi faccio nuovamente è se per caso non avete esagerato. Quello che penso è che l'Arte con la A maiuscola sia un'altra cosa e che possano essere considerati artisti solo coloro che fanno della propria attività una vera e propria "missione" fregandosene del discorso economico. Penso che l'Arte sia una tela in grado di suscitare emozioni, una scultura che ti fa pensare a come l'uomo sia riuscito a plasmare un materiale duro come il marmo ai suoi voleri, al raggiungimento di risultati quasi reali. I videogiochi sono affascinanti, sono divertenti ma sono sempre e comunque dei prodotti (non siete proprio voi a chiamarli così nelle vostre recensioni o negli editoriali) e per questo motivo non sfuggono alle regole del mercato. Io sono un giocatore e infatti vi leggo, ma non riesco ancora ad accettare "Guernica" di Picasso a Ghost Recon



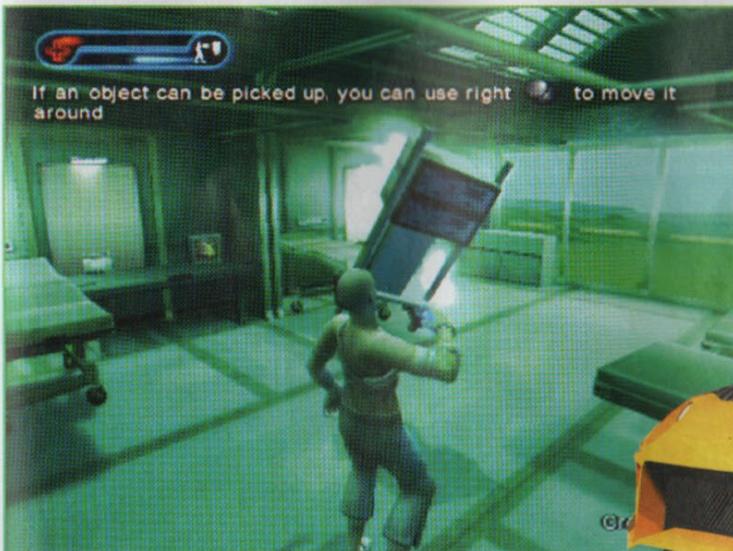


o Prince o Persia.

Luca Menguzzi, Pavia

FILIPPO: Luca! Luca! Lucaaaaah! Lo sai che siamo entrati da un bel po' nel Terzo Millennio della Razza Umana e che un certo numero di parametri sono stati rivisti e aggiornati? Nel mondo vengono costantemente realizzate mostre di arte digitale, una forma di espressione che esisteva ben prima dell'avvento delle console e dei personal computer e che oggi gode di maggior popolarità anche grazie all'affermazione dei videogiochi! Dal discorso che fai ci sembra strano che tu riesca a concepire come artista un pittore-scultore moderno come Picasso. Dall'altra parte, non ci stupisce affatto la tua attitudine in relazione ai videogiochi intesi come forma d'arte. Dici che l'arte è un qualcosa che viene realizzato con l'intento di suscitare emozioni. Quale videogioco viene prodotto per NON suscitare emozioni? Pensa a Silent Hill, ti sembra forse un gioco fatto apposta per farti quattro risate in compagnia? Credi che il suo particolarissimo filtro

grafico sia stato realizzato per farti sentire a tuo agio? Se il cinema è considerato una forma d'Arte, possono i videogiochi (che ormai ne seguono le regole) essere ritenuti qualcosa di estraneo al mondo dell'arte? Bada bene che non parliamo dei videogiochi come arte nel senso che più belli sono a vedersi e più vicini alla Venere del Botticelli diventano! Parliamo proprio di prodotti (sì! Perché si vendono esattamente come un quadro di Guttuso, a un prezzo diverso certo ma si vendono anche loro...) con pretese artistiche quando gli stessi sono in grado di superare la prova del tempo, le barriere tecnologiche del periodo nel quale escono, ma anche e soprattutto quando comunicano emozioni. Secondo alcuni il rap è un'arte e per altri è solo una modalità (noiosetta) di espressione. Dov'è la verità? E più di tutto: importa realmente a qualcuno? È forse ora di uscire dagli stereotipi, di aprire la mente, guardare avanti e restare aggiornati o si finirà per non essere più in grado di capire quello che succede intorno.



TECNICI CERCASI

Cari voi,

da un po' di mesi a questa parte noto con dispiacere che non realizzate più speciali tecnici sulla rivista. Questo fatto mi dispiace davvero perché io con la mia Xbox ci ho fatto un po' di tutto partendo dal modding estremo fino al caricamento di una quantità impressionante di programmi scaricati dalla rete per fare altre cose (come dite voi... Linux anyone?). Perché non realizzate qualche sezione di supporto a chi come me ed i miei amici con l'Xbox ci smantano alla grande? Sarebbe un gran servizio per i lettori, accanto alle recensioni e a tutto il resto. Xbox Fan Club

STEFANO: Carissimi fan dell'Xbox...

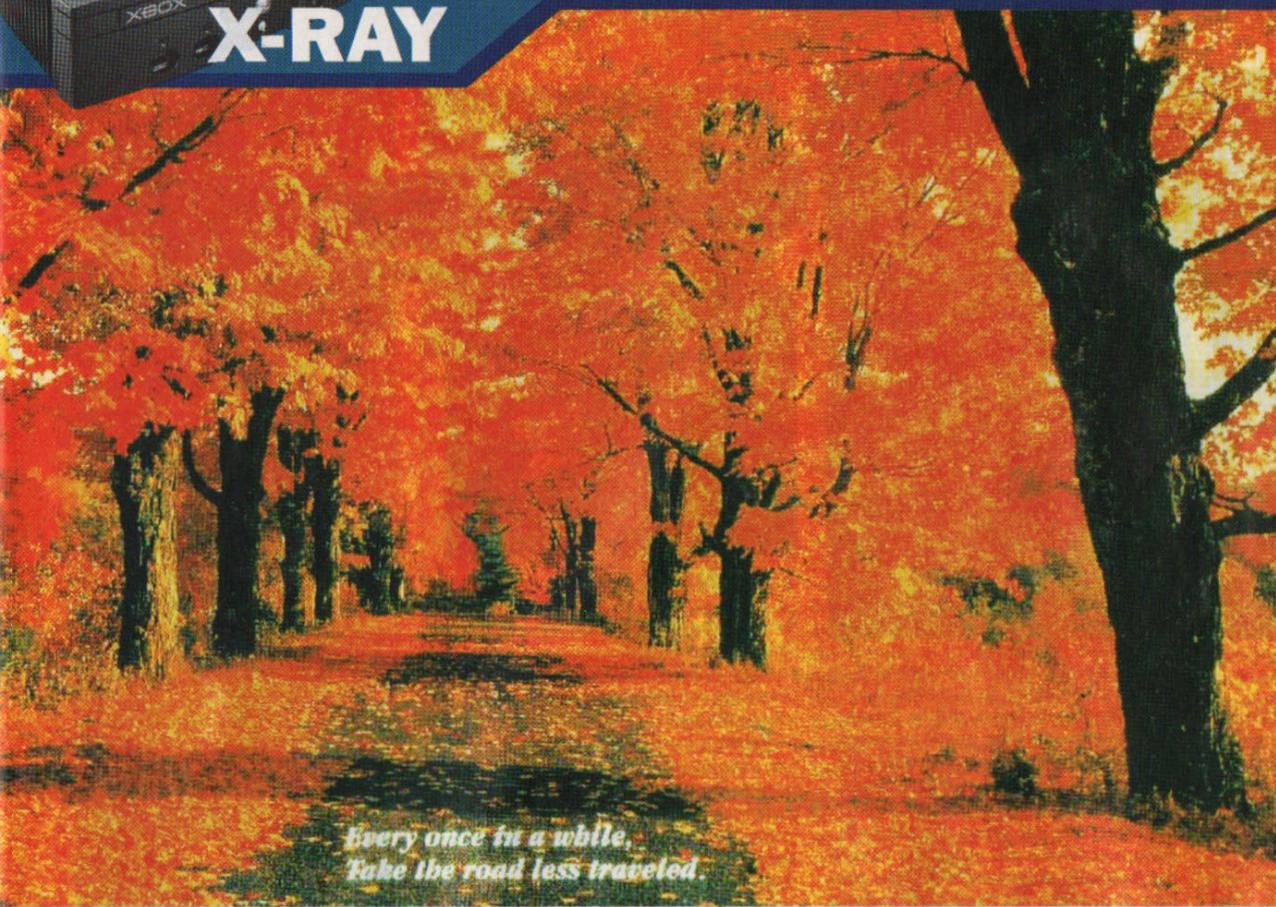
forse vi sono sfuggite un paio di cosucce.

- 1) Modificare la console è illegale: diteci pure che non è stata la prima cosa che avete fatto all'Xbox, ma noi non ci crederemo.
- 2) La console Microsoft che si chiama Xbox è stata progettata per giocare, non per farci "di tutto". Le sue caratteristiche consentono già di avere abbastanza opzioni per non annoiarsi.
- 3) Il fatto che l'hardware di Xbox sia compatibile con altri software non autorizza nessuno a caricarlo con qualcosa di diverso. Capiamo la passione, ma cosa c'è di più "smanettabile" di un PC? Ora come ora, a meno che non riusciate a produrre un espresso decente con le vostre console super-modificate, a noi non interessa un granché...
- 4) Da sempre XBM è in prima linea contro la pirateria. Parlare di certi argomenti come il modding, se non è riferito alla modifica del case della console, significa sostenere più o meno implicitamente la pirateria.
- 5) Quanti giochi originali avete?



>>QUALE VIDEOGIOCO VIENE PRODOTTO PER NON SUSCITARE EMOZIONI? PENSA A SILENT HILL, TI SEMBRA FORSE UN GIOCO FATTO APPOSTA PER FARTI QUATTRO RISATE IN COMPAGNIA? <<





*Every once in a while,
Take the road less traveled.*

OFF

Se siete riusciti a mettere il naso fuori di casa lasciando l'Xbox dietro di voi (non importa se per andare alle Maldive o a Bardonecchia), se avete superato il mese di agosto schivando l'inutile ridda di gossip sui Famosi in Costume da Bagno, se avete fatto qualcosa di diverso, appagante, eccitante (magari vi siete addirittura innamorati...), vi sarete accorti che spegnere la console ogni tanto fa bene al cervello. Motivi? Almeno un paio. Primo: al rientro avete ritrovato una vecchia amica immersa nel suo letargo siliceo, prontissima, però, a dare immediatamente battaglia. Secondo: avete riscoperto un titolo a caso della vostra collezione, qualcosa di vecchiotto che pensavate di avere spolpato a dovere e che invece aveva ancora qualche emozione da darvi. Dite che siamo ludocentrici e che non pensiamo ad altro? Forse no, perché quando avrete mostrato tutte le foto agli amici (diapositive o digitali che siano), quando i ricordi che adesso fanno ancora parte del vostro presente cominceranno a diventare davvero tali e il sole avrà smesso di scaldare, quel tasto rotondo tornerà a essere una compagnia sicura e affidabile, ansiosa di scatenare la sua potenza con i titoli della nuova stagione che, incrociando le dita più strette che mai, dovrebbe essere quella della definitiva consacrazione.

NEL PROSSIMO NUMERO

IN EDICOLA DAL 30 OTTOBRE 2004



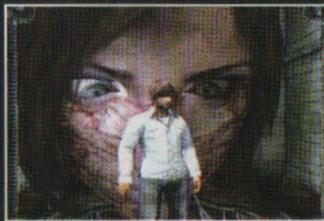
FABLE

Che dire di questo gioco? Lo abbiamo aspettato, criticato, amato e odiato proprio come una bella donna e alla fine è arrivato. Sul prossimo numero lo troverete recensito in tutto il suo probabile splendore e potrete finalmente capire con noi se tutta l'aspettativa di cui è stato caricato era giustificata oppure no! Non ce la fate ad attendere il prossimo numero di XBM? Nemmeno noi...



KINGDOM UNDER FIRE

Dalla Phantagram giunge sulle pagine di XBM uno dei giochi che meglio di altri sembra riuscire a unire aspetti da strategico, gioco di ruolo e picchiaduro. L'universo fantasy si presta bene alla realizzazione di un ibrido di qualità, resta da vedere se gli ingredienti saranno miscelati in modo adeguato a garantire un successo. Troverete la risposta fra trenta giorni nella recensione!



SILENT HILL 4: THE ROOM

Una porta sprangata e chiusa con le catene. Cosa si nasconderà dall'altra parte? Abbiamo preso il coraggio a due mani per farvi vedere di che pasta siamo fatti recensendo uno dei titoli "di paura" più attesi dell'intera stagione appena cominciata: Silent Hill 4: The Room, una serie che per scelte stilistiche e tecniche non è molto distante da una vera, emozionante opera d'arte interattiva.



TUTTA LA PRIMA SERIE IN UNA IMPERDIBILE COLLEZIONE



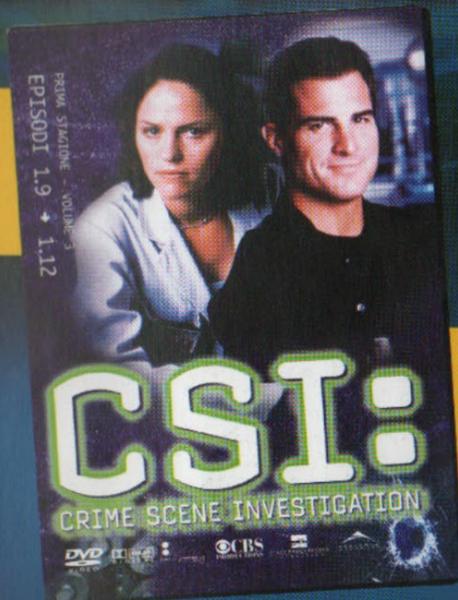
TUTTI GLI INDIZI PORTANO A

CSI:

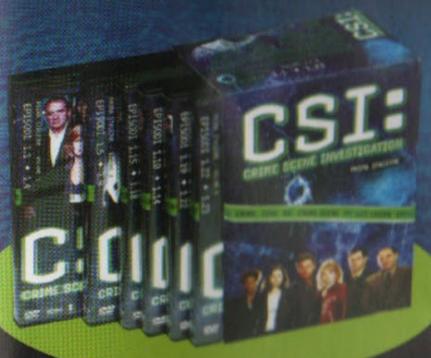
CRIME SCENE INVESTIGATION™

LA TERZA USCITA
DAL 30 SETTEMBRE
IN EDICOLA A 9,90 EURO

I 23 appassionati
episodi della prima
stagione in 6 fantastici
DVD ricchi di
contenuti speciali



OGNI MESE IN EDICOLA
4 EMOZIONANTI
EPISODI



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

UNA COLLANA CHE NON PUÒ
MANCARE NELLA COLLEZIONE DEI
VERI APPASSIONATI
DI THRILLER!

numero 3 di 6





PlayStation 2



PULL.
EVERYTHING IS A TARGET.



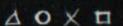
Crisis Zone™. Sparatutto, spara a tutto.

Le dita incrociate eliminano la sfortuna. Il fuoco incrociato elimina i nemici. Se avete due mani, tanto vale usarle: affrontate la missione anche con 2 pistole G-con2 e sparate a tutto ciò che si muove. E anche al resto. Perché come dice il proverbio, una mano lava l'altra e tutte e due fanno una catastrofe.



www.playstationplanet.it © Help Line 199 116 266*  www.playstation-assistenza.it  assistenza@playstation.it

fun®



www.playstationplanet.it