



Anno 2 • Numero 08
Giugno 1999 • L. 8.000

OFFICIAL

Nintendo®

Magazine

SPECIALE E3
Il futuro Nintendo
da Los Angeles

**WWF
ATTITUDE**

Le prime
impressioni

**Monaco GP
Racing
Simulation 2**
La sfida
Ubi Soft

Rush 2
La Midway
ci riprova

LE SOLUZIONI
Castlevania
Mario Party
Quest 64

XENIA
EDIZIONI

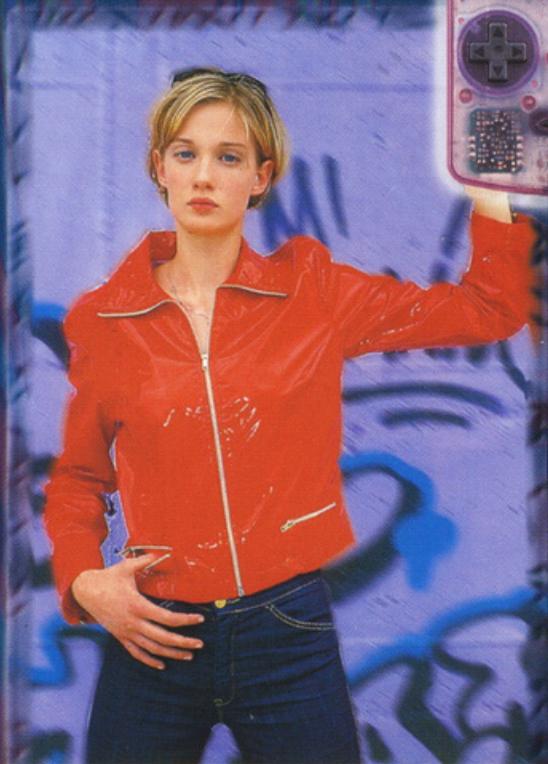
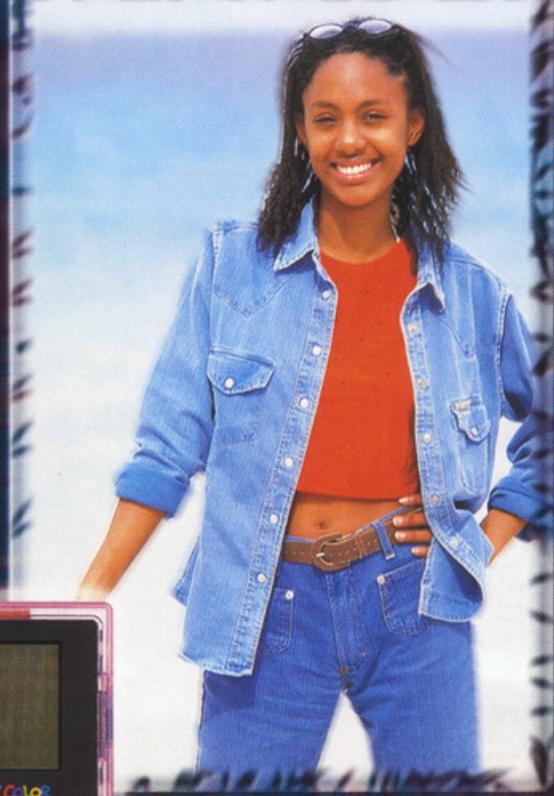
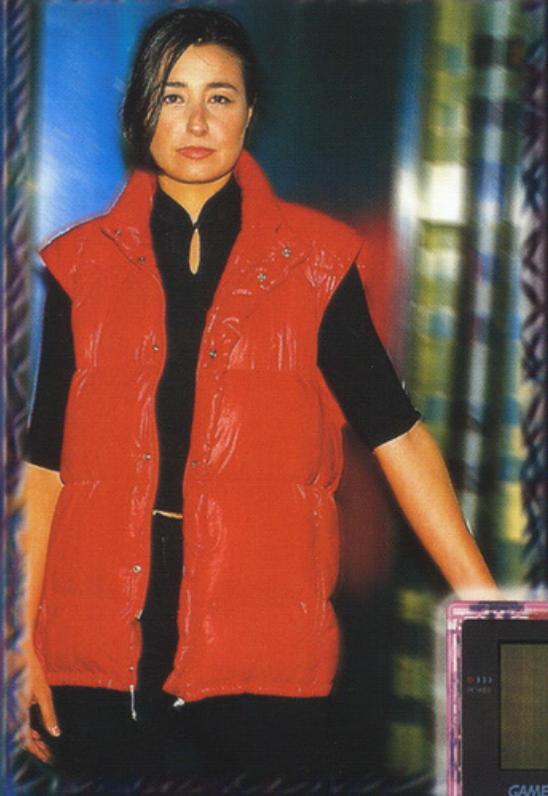


Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano

グローバルゲーム、グローバルピープルへ。

Global Game para gente global

Global Game



Global Game für Global Leute

Global Game for Global People



Sommario

LA VITA E' PIENA DI SORPRESE...

E in questo lavoro sono veramente poche quelle che si accolgono con un sorriso (che non sia un ghigno isterico) sul viso.

Anche questo mese è stato costellato di imprevisti più o meno gravi ma comunque abbastanza da rallentare la lavorazione della rivista. La buona notizia invece è che siamo riusciti, a scapito in effetti di un numero limitato di recensioni e preview, a inserire lo speciale sull'Electronic Entertainment Expo di Los Angeles.

Le novità in mostra erano tante e il prossimo futuro fa ben sperare per la nostra nera console casalinga: i titoli in uscita sono molti e di buon livello, tanto che l'articolo finale, dalle quindici pagine previste, ha finito con l'occuparne quasi il doppio...

L'altra novità mi riservo di usarla per scrivere il contro-editoriale... Ci vediamo fra 95 pagine.

Buona lettura

Alex Rossetto

EDITORE

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

DIRETTORE RESPONSABILE

Roberto Ferri
ferri.xol@galactica.it

CAPOREDATTORE

Alessandro Rossetto
alexol@galactica.it

ASSISTENTE ALLA REDAZIONE

Marco Auletta
rullaxol@galactica.it

REDATTORI

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

SEGRETARIA DI REDAZIONE

Roberta Zampieri

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE

Jekyll & Hyde - Milano
jandh@gpa.it

REDAZIONE

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

STAMPATORE

Rotolito Lombarda SpA
Cernusco sul Naviglio (MI)

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ

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

DISTRIBUZIONE

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

ABBONAMENTI E ARRETRATI

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

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

4

News

- 4 SPECIALE E3
- 38 MOVIE MANIA
- 40 KYOTO NEWS

42

La posta del Quore

46

Game Boy

- 46 TOP GEAR RALLY - RUMBLE RACE

49

Preview

- 49 WWF ATTITUDE

52

Recensioni

- 52 MONACO GRAND PRIX - RACING SIMULATION 2
- 60 RUSH 2 - EXTREME RACING USA

70

Zero Zone

72

Soluzioni

- 72 CASTLEVANIA
- 86 MARIO PARTY
- 90 QUEST 64

98

Last Word

SPECIALE E3

E' con un pizzico d'orgoglio che vi presento questo speciale E3 per il numero di giugno di Nintendo Magazine. Ho sempre visto questo periodo dell'anno come una festa, non tanto per le vacanze che si avvicinano, quanto per questa splendida manifestazione che riempie le mie fantasie videoludiche per i successivi 11 mesi. Puntualmente, dopo ogni E3, il file di testo "lista della spesa" che campeggia garrulo sul desktop del mio PC si riempie di nomi, ingrassa in maniera sproporzionata verso Natale per ritornare vuoto (o quasi, se dovessi comprare tutti i giochi che mi piacciono dovrei lavorare anche di notte... ehm effettivamente sono le 04.30...) verso maggio e ricominciare il ciclo. Da quest'anno, però, le cose sono parzialmente cambiate: l'entusiasmo è sempre a 1000 (mentre il mio conto corrente si prepara a dileguarsi) ma, oggi, mi trovo dall'altra parte del muro e ho la responsabilità di creare le vostre fantasie videoludiche per il resto dell'anno. Non crediate, il compito è complesso; non si tratta tanto di scrivere in un buon italiano quanto è successo in una fiera, quanto di comunicarvi le emozioni di un evento del genere; saranno poi queste stesse emozioni a creare le vostre fantasie.

Spero di essere all'altezza.

Buona lettura.



**ACTIVISION**

Quake 2 (Activision)

Mentre la terza puntata del capolavoro targato Activision sta per vedere la luce su PC, il Nintendo 64 si prepara ad accogliere il secondo episodio di un gioco che è stato una pietra miliare per il genere degli sparatutto in prima persona.

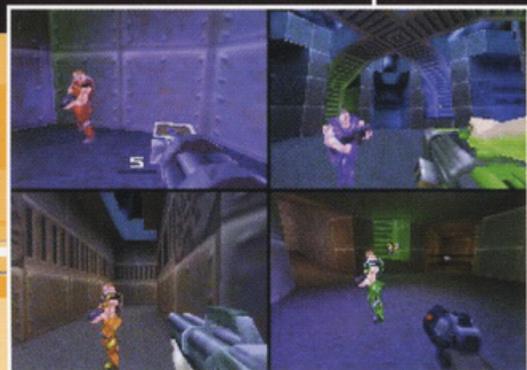
Quake, in effetti, è entrato nella storia dei videogame per PC e, per quanto riguarda le console, è stata finora convertita soltanto la prima realizzazione della ID.

L'E3 di quest'anno è stata l'occasione per mettere in mostra all'Activision, oltre al terzo episodio per PC, anche la conversione del secondo per Nintendo 64, un titolo che promette quanto il cugino per picchio e molto di più, in particolare sul lato della velocità e del multiplayer.

Per quanto riguarda la velocità, il gioco viaggia a una velocità superiore a quanto sia in grado di viaggiare la versione PC su una macchina di fascia alta, decisamente un ottimo risultato (anche se non eclatante viste le capacità del Nintendo 64 con i poligoni). Grazie a questa caratteristica, anche il multiplayer risulta migliore rispetto alla versione PC con scontri più frenetici e rallentamenti inesistenti.

A queste novità aggiungete 19 livelli completamente nuovi per il gioco singolo, luci dinamiche, supporto all'espansione di 4MB per un colore a 24 bit ed effetti sonori da urlo e avrete un primo quadro di quanto saprà proporci questa conversione.

Queste sono le ultime novità dall'E3, a questo punto non mi resta che invitarvi a gustarvi le foto qui intorno e ad aspettare pazientemente l'inizio dell'estate per l'uscita ufficiale.





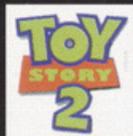
Toy Story 2 (Activision)

L'Activision, una delle indiscusse protagoniste dell'E3, ha mostrato oltre alla saga di Quake (la seconda puntata per N64 e la terza per PC) anche una prima versione giocabile (Playstation e Nintendo 64) di Toy Story 2.

Il gioco sarà un platform 3D in stile Mario 64 e vedrà il protagonista, Buzz Lightyear, impegnato a salvare Woody dalle grinfie di un malvagio collezionista di giocattoli; i livelli che dovrete attraversare saranno in tutto sette e saranno colmi di ostacoli e di nuovi nemici.

Sfortunatamente, la versione N64 era molto più indietro rispetto a quella per Playstation (a cui si riferiscono le foto qui intorno), quindi non possiamo dirvi altro.

Un'ultima cosa: l'uscita è attesa in contemporanea con il lancio del film (prodotto dalla partnership Pixar/Disney), quest'estate ma, visto lo stato d'avanzamento, non mi farei illusioni...



Vigilante 8: Second Offense (Activision)

Un altro seguito, se date un'occhiata ai giochi di cui ho scritto in questo speciale E3, vi accorgete che circa la metà è costituito da sequel di altri titoli che hanno già riscontrato un discreto successo; che si tratti di un segnale allarmante riguardo alla mancanza di fantasia degli sviluppatori? Che si tratti della nuova tendenza riguardante la volontà di sfruttare a fondo il successo di un titolo proponendo espansioni, sequel e rifacimenti di vario tipo... A prescindere dalla risposta che vogliate dare al quesito, (direi che è un ottimo argomento da rubrica della posta), Vigilante 8: Second Offense rientra appieno in questa fenomenologia (come parlo forbitto oggi). Dopo il grande successo del primo episodio (che ha visto i natali su tutte le piattaforme videoludiche), l'Activision ha

pensato bene di proporci "more of the same" come si dice in inglese, cioè altra quantità della stessa qualità. Questo secondo episodio, infatti, manterrà intatta la ricetta che tanta fortuna ha portato al primo vigilante: missioni con obiettivi ben precisi, scenari interattivi e combattimenti automobilistici estremamente divertenti. Il tutto verrà condito con alcuni miglioramenti e diverse aggiunte. Innanzi tutto, i veicoli e le armi verranno aumentati di numero; secondariamente, saranno presenti più livelli che spazieranno in diverse zone degli Stati Uniti e si avvarranno di fondali molto più dettagliati.

Tra i nuovi veicoli vi segnaliamo un futuristico hovercar, un sidecar e una mountain bike; tra i veicoli presenti nel primo episodio, invece, l'unico mezzo a venire riproposto senza nessun tipo di restyling è il mitico autobus.

Dal punto di vista estetico, quello che abbiamo potuto vedere all'E3 ci ha già dato alcune indicazioni sulla qualità del prodotto: dettagli come riflessi estremamente dettagliati e carrozzerie che si ammaccavano in modo molto realistico, inseriti in una versione ampiamente sperimentale, costituiscono indizi pressoché incontrovertibili di quello che ci dobbiamo aspettare dal punto di vista della grafica. D'altro canto, il frame rate era decisamente zoppicante ma si sa, si tratta di un problema spesso presente nelle versioni non definitive.

Un'ultima nota: aspettatevi nuove modalità per il multiplayer e un livello di violenza ancora più elevato rispetto all'originale. Come dire, a noi dell'Activision le polemiche sulla violenza nei videogiochi ci fanno un baffo... bene così ragazzi, la penso come voi.

Altri titoli Activision

Sulla scia della partnership con la Disney, oltre a Toy Story, l'Activision sta per lanciare sul mercato anche Bug's Life, un platform game che vi vedrà impegnati nell'attraversare, nei panni della formica Erik, i 15 naturalistici livelli del gioco.



L'Activision, dopo Asteroids, sta riportando sui nostri schermi un'altra leggenda del passato, Space Invaders, un titolo splendido che ha visto i natali sul mitico Atari 2600 e che promette molto bene anche per la versione N64. Un'ultima notizia riguardo alla software house americana: l'Activision ha acquisito la licenza per produrre giochi che vedano protagonista Spider-Man... già immagino le lotte con il Batman della Ubisoft.





Roadsters (Titus)

Ed ecco un nuovo titolo che andrà ad ingrossare le fila dei giochi di corsa per Nintendo 64, una categoria decisamente fertile per la macchina della grande N. Roadsters, prodotto dalla Titus, potrebbe sembrare a una prima occhiata il sequel di "Automobili Lamborghini", uno dei primi titoli del genere per Nintendo 64 a vedere la luce.

Nonostante questa prima impressione, Roadsters sarà molto diverso e, soprattutto, sembra possedere una realizzazione tecnica di ben altro livello; andiamo con ordine e iniziamo dando un'occhiata ai protagonisti, o meglio, alle protagoniste...

Roadsters vi offrirà la bellezza (è proprio il caso di dirlo) di 30 diverse automobili tra cui scegliere, la Titus non ha acquistato nessuna licenza, quindi aspettatevi dei facsimile dei modelli reali. Tra le altre, avremo repliche di una BMW Z3 Roadster, di una Mazda Miata e di una Porsche Boxter; tutte le automobili vengono proposte con motori diversi e con componenti modificabili (colore compreso).

Per quanto riguarda le piste, la Titus ha annunciato un bel numero, dieci, decisamente tante viste le limitazioni imposte dal supporto cartuccia; a questo, aggiungete condizioni meteorologiche variabili, la possibilità di correre di giorno e di notte e la solita selva di effetti speciali (segni delle sgommate, fumo, riflessi sulle carrozzerie e lens flare) orma diventati routine per giochi di questo tipo.

Graficamente, Roadsters ricorda vagamente "Automobili Lamborghini"

ma, questa volta, gli scenari sono molto più vari, i colori più brillanti e i modelli delle automobili molto più dettagliati; oltre a questo, aggiungete un'opzione per rivedere i replay delle proprie prestazioni (e dei propri errori) da più visuali in puro stile Gran Turismo (quindi con le telecamere mobili e con zoom sui particolari).

Tutte queste meraviglie viaggiano a un'ottima velocità, mosse da un motore che permette anche a otto vetture contemporaneamente di essere presenti sullo schermo senza rallentamenti di sorta, un bel passo avanti rispetto ad altri titoli dello stesso genere!

Dal punto di vista del multiplayer, Roadsters supporterà quattro giocatori in split screen senza subire rallentamenti di sorta (parole loro, noi non possiamo fare altro che sperare che mantengano le promesse); la Titus, inoltre, ha dichiarato l'inclusione di una modalità esclusiva che non verrà rivelata fino al momento del lancio, sorpresona.

In complesso, questo Roadsters fa ben sperare, soprattutto sul lato della grafica, le immagini qui intorno dovrebbero supportare le mie (e le vostre) speranze. Restate sintonizzati per la preview.

Blues Brothers 2000 (Titus)

Devo ammettere che accolgo sempre con estremo scetticismo i giochi basati su film più o meno di successo; i miei sospetti derivano soprattutto dal pensare che i produttori facciano appeal più sul richiamo del titolo del film che sull'effettiva qualità del gioco. Certo, non si può fare di tutta l'erba un fascio (vedere Golden Eye per convincersene) ma molto spesso il mio sesto senso sospettoso indovina. Detto questo, Blues Brothers 2000 inizialmente mi ha fatto subito storcere il naso; ho pensato "ecco il solito platform condito con personaggi del film, niente di nuovo", poi ho appreso delle caratteristiche che saranno inserite nella versione finale, ho dato un'occhiata a una prima demo e il mio parere è cambiato...

Diciamo, innanzitutto, che sarebbe molto dura per Blues Brothers 2000 affidarsi completamente al successo del film, semplicemente perché un successo non è stato, anzi trattasi di un fiasco; quindi, dobbiamo per forza aspettarci perlomeno uno sforzo dei programmatori atto a sfornare un buon prodotto. Dopo questa breve introduzione andiamo a parlare di quanto abbiamo visto di questo gioco. Blues Brothers 2000 sarà un platform ambientato sia in scenari reali che di fantasia (come nel film) e presenterà, quali caratteristiche di punta, enigmi a sfondo musicale, colonne sonore R&B e un multiplayer con diverse modalità di gioco che potrà ospitare fino a quattro giocatori. I livelli saranno in tutto 25 e vi vedranno impegnati nella ricostituzione della band nei panni di Elwood; dovrete aprirvi la strada nei vari quadri del gioco prendendo a pugni i nemici,

recuperando denaro ed eseguendo vari numeri da musical. Nessuno di questi fantomatici "enigmi musicali" è stato ancora mostrato dai responsabili della Titus ma, visti gli sforzi profusi dall'azienda per assicurarsi la licenza delle musiche ufficiali del film (compresa "Soul Man"), direi che possiamo aspettarci qualcosa di estremamente divertente e godibile. La grafica che abbiamo avuto modo di vedere assomigliava molto a quella utilizzata nel primo episodio di Turok, condita comunque da alcune finezze in stile Blues Brothers (tipo i calzini di Elwood, visibili grazie all'accorciamento dei pantaloni modello acqua in casa). Questo è quanto; in definitiva si tratta di un platform abbastanza promettente che, grazie alle musiche e alla particolarità degli enigmi, fa ben sperare. A presto per ulteriori dettagli.





3DO

Battle Tanx 2 (3DO)

Si lo so, non iniziate a lamentarvi, non avete visto neanche il primo Battle Tanx che già vi snoccioliamo le prime impressioni sul seguito... purtroppo questo è il risultato di due situazioni estremamente preoccupanti per il mercato italiano dei videogame.

A dire il vero, la prima tendenza preoccupante riguarda non solo l'Italia ma l'intero universo dei consumatori di videogiochi; mi riferisco a seguiti che altro non sono che correzioni degli errori commessi nel primo episodio senza autentici apporti originali, un nome per tutti Turok 2, con la sua terza puntata annunciata per la fine dell'anno.

La seconda situazione preoccupante riguarda l'arrivo delle cartucce Nintendo nel nostro Paese che, spesso, vanta ritardi da Guinness dei primati; se a questo aggiungiamo i tempi eterni con cui le cartucce NTSC vengono convertite in formato PAL, ecco che il quadro della situazione si completa colorandosi nel nero più nero che esista.

Dopo essermi sfogato per bene (a qualcuno devo pure raccontare queste mie affezioni), vediamo di parlare del gioco in questione, Battle Tanx 2 della 3DO; purtroppo voi non avete ancora visto il primo Battle Tanx (a meno che non vi siate procurati la versione NTSC), quindi tenterò di tenere i paragoni con il primo episodio al minimo.

Inizio subito mantenendo le promesse. Battle Tanx 2 annovera sette nuovi mezzi rispetto all'originale (quindi dieci in totale), nuove armi e una grafica più dettagliata (soprattutto nelle texture) e più veloce (30 frame al secondo per il gioco singolo e 20 per il multiplayer) con molta meno nebbia (bel colpo 3DO, questa ci voleva proprio!). Fra i nuovi mezzi, abbiamo avuto modo di ammirare un hover tank (galleggiante in aria), un quasi indistruttibile Rhino Tank e un altro carro armato con i cingolati in grado di ruotare e permettere movimenti tipo-strafe (spostamenti laterali, per intenderci); fra le armi, oltre ad aggiungere una serie di dispositivi assolutamente devastanti (lanciafiamme, laser, mine e armi nucleari), è stata aggiunta la possibilità di modificare l'alzo oltre che l'orientamento. Per quanto riguarda la grafica, Battle Tanx 2 sarà ambientato in città reali quali Washington, Parigi, Londra e Berlino e tutti gli edifici e le strutture saranno completamente devastabili

A questo punto, vi anticipiamo le varie modalità di gioco che saranno disponibili sia nel gioco singolo che nel multiplayer, ci sarà da divertirsi!

- FRENZY: questa modalità vi vedrà impegnati nel recupero della regina (la quale si trova al centro dello scenario) e nel trasporto della stessa nella vostra fortezza, se poi riuscirete a difendere la vostra preda per un certo quantitativo di tempo, avrete vinto.
- ANNIHILATION: in questa modalità due squadre da cinque carri armati si affrontano fino alla distruzione completa di una delle due compagini.
- CONVOY: qui, un giocatore dovrà scortare un convoglio di carri armati mentre l'altro cerca di annientarlo.
- CAPTIVE: molto semplice, si tratta di rapire la regina madre e tenerla in ostaggio per un certo quantitativo di tempo.
- DEATHMATCH: classicissimo, il primo giocatore ad annoverare un certo quantitativo di nemici abbattuti vince.
- BATTLELORD: in questa modalità entrambi i giocatori hanno un doppio obiettivo, difendere la propria regina e catturare quella avversaria... una vera gioia per gli strateghi.

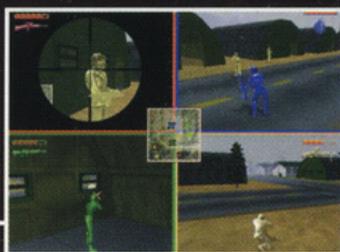
Questo è quanto, Battle Tanx 2 sembra promettere bene, quindi aspettiamo il seguito.

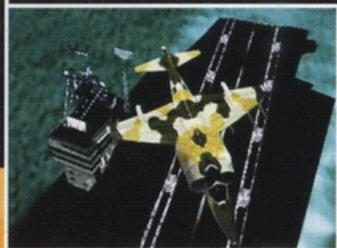
Army Men: Sarge's Heroes (3DO)

Di questo titolo ho già parlato nell'ultimo numero di Nintendo Magazine, mi limiterò quindi alle caratteristiche salienti, in modo da ricordare a chi ha già letto il mio articolo di cosa si tratta e di presentare il gioco a chi non avesse avuto l'enorme piacere di abbeverarsi alla fonte del mio sapere. Army Men: Sarge's Heroes è la seconda puntata della serie Army Men; in quest'episodio ritornerete nei panni di Sarge, valoroso ufficiale soldatino al comando dei suoi sottoposti di plastica e dovrete affrontare una serie di missioni nell'eterna lotta contro gli eserciti nemici (altri soldatini di diversi colori). La nuova fatica della 3DO mostrerà i muscoli anche sotto l'aspetto estetico: i soldatini sono ricoperti di texture che riproducono fedelmente la classica plastica verde e anche gli scenari sono curati nei minimi particolari.

I nostri eroi saranno armati di tutto punto: pistole, bazooka, fucili e lanciafiamme sono solo alcune delle armi a disposizione e anche i mezzi militari non sono stati trascurati (carri armati ed elicotteri).

Il gioco presenterà un'opzione multiplayer completa di supporto per quattro giocatori e diverse modalità di gioco (capture the flag, invade e altre).

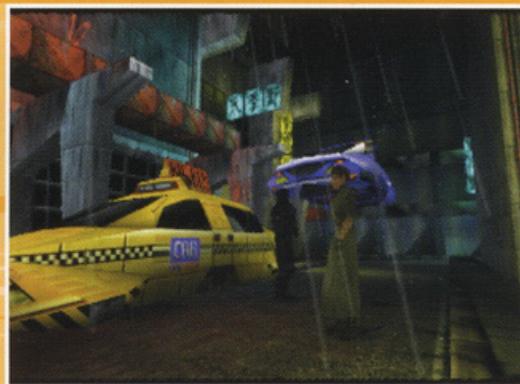


**VIDEO SYSTEM**

Harrier 2001 (Video System)

Overo un titolo molto atteso per diverse ragioni. Innanzitutto, il genere dei simulatori di volo, più o meno rigorosi, langue su Nintendo 64 e questo Harrier 2001 può voler dire nuova linfa. Secondariamente la Video System si è già rivelata all'altezza di questo genere in passato, quindi direi che le premesse ci sono tutte per aspettarci qualcosa di buono.

Harrier 2001 vi catapulterà al comando dello splendido Harrier AV-8B Jump Jet VTOL, un velivolo in grado di eseguire decolli verticali e missioni estremamente varie. La minaccia di turno è costituita da una banda di terroristi che si è impadronita di un'isola contenente gli unici giacimenti di Prodinium (una nuova fonte energetica) e vi si è barricata. Le 50 missioni che dovrete affrontare saranno proprio orientate alla distruzione totale dell'esercito terroristico e, per far questo, fondamentale sarà la scelta dell'arsenale con cui armare il vostro velivolo (sono disponibili più di 50 ordigni diversi). Fra le caratteristiche più interessanti segnaliamo diverse visuali da dentro e fuori il velivolo e la presenza di una modalità multiplayer per due (forse quattro, la Video System non si è ancora sbilanciata in proposito) giocatori.



Perfect Dark (Rare)

Ed eccoci arrivati al titolo che molti definiscono il più importante di tutta la manifestazione per quanto riguarda il Nintendo 64. Il nuovo capolavoro della Rare (perché non mi aspetto altro da questa giovane ma già mitica software house) vi metterà nei panni di Joanna Dark, una giovane spia alla prese con le

malefatte della solita multinazionale malefica, la DataDyne. Questa combriccola di simpaticoni ha scatenato una guerra interstellare tra due specie aliene, una delle quali è vostra alleata; inutile dire che la DataDyne si è schierata con l'altra (e più malvagia) fazione.

Il gioco si presenta in maniera molto simile a Golden Eye (di cui è l'ideale seguito), con una serie di missioni da portare a termine (in livelli che varieranno dai grattacieli di Chicago ai fondali dell'Oceano Pacifico), ognuna delle quali potrà essere giocata in tre livelli di difficoltà. Rispetto a Golden Eye, gli enigmi e gli obiettivi da portare a termine richiederanno un maggior uso di materia grigia, mentre l'intelligenza artificiale dei nemici è stata portata su un nuovo standard per questo genere. Graficamente, i programmatori della Rare hanno scartato tutto quanto non era loro gradito in Golden Eye (parole loro) sostituendolo con tecnologia di livello superiore... a prima vista non erano molti gli aspetti dell'engine di Golden Eye che piacevano ai programmatori.

Per quanto riguarda altre novità, vi segnaliamo che verrà implementata la possibilità di "mappare" la vostra facciazzia sul viso del protagonista tramite l'uso coordinato del Transfer Pack e della Game Boy Camera; i risultati che abbiamo avuto modo di vedere erano assolutamente lusinghieri, tenete conto che potrete anche modificare la dimensione della testa in modo da aggiustare per bene le proporzioni.

Un'altra importantissima novità riguarda la presenza nel gioco di due tipi di personaggi comandati dal computer. Il primo tipo è costituito dagli alleati che incontrerete nel gioco singolo; questi gentili personaggi combatteranno al vostro fianco e compieranno tutte le più comuni azioni da guerra (copertura, aggiramento del nemico...), si tratterà di presenze sul modello di Natalya nel livello della giungla in Golden Eye ma dotate di un'intelligenza artificiale estremamente migliorata.

Per quanto riguarda il secondo tipo di personaggi, si tratta di BOT intelligenti che prenderanno





parte (se lo vorrete) alle vostre partite in multiplayer. In questo aspetto, la Nintendo ha fatto un po' la spaccina e ha definito i propri BOT presenti in Perfect Dark come molto più intelligenti di quelli al momento presenti in alcuni sparattutto in soggettiva per PC (Unreal Tournament per esempio). A supporto di cotanta affermazione, i responsabili Nintendo ci hanno raccontato che queste splendide entità saranno in grado di ricevere ordini da voi (utilizzando il pad D) su come comportarsi (coperture, attacchi ai fianchi del nemico etc...). A tutto questo aggiungete il fatto che fino a otto personaggi (di cui solo quattro umani) potranno prendere parte al gioco in multiplayer e che potrete mischiare umani e BOT in singolo e in squadre realizzando qualsiasi combinazione (tutti contro tutti, voi e i bot contro due amici, voi e gli amici contro i bot e via così fino ad aver esaurito tutte le permutazioni possibili) e avrete il quadro completo della situazione. Quasi dimenticavo, saranno disponibili, oltre alle solite modalità, anche le opzioni "Capture the Flag" e "Fortress". Sul fronte degli effetti speciali, Perfect Dark si avvarrà dell'Expansion Pack per poterci proporre luce dinamica, splendide visuali e altri effetti quali esplosioni, polvere e lens flare; a tutto questo aggiungete il nuovo Surround proprietario della Rare e la nuova tecnologia Acoustic Shadowing e avrete un titolo tanto bello da vedere quanto stupefacente da ascoltare.

Un'altra chicca prima di salutare: la cartuccia finale conterrà un'ora e mezza di filmati e sonoro doppiato da attori professionisti.

Ultimissima (giuro) chicca: è stata aggiunta una nuova arma rispetto al solito arsenale tipico del genere, si tratta di un fucile di precisione a raggi X, in grado quindi di vedere attraverso i muri e di stanare, finalmente, i malvagi "camper" dai loro nascondigli.

A questo punto, non mi resta che chiudere l'articolo, so benissimo che state sbavando e volete sapere la release date di Perfect Dark: purtroppo si parla di Natale '99, quindi mettetevi il cuore in pace, godetevi l'estate e iniziate ad agitarvi soltanto quando vedrete la neve.



Jet Force Gemini (Rare)

Abbiamo già parlato di questo titolo nei numeri precedenti, si tratta di uno dei prodotti Rare più attesi in assoluto, quindi vedrò di rinfrescarvi la memoria proponendovi quanto di nuovo abbiamo appreso all'E3.

Jet Force Gemini sarà un gioco decisamente particolare; non apparterrà, infatti, a nessun genere particolare ma proporrà scorribande in tre mentalità diverse: puzzle, azione e avventura. Il tutto metterà l'accento sul gioco di squadra dei tre protagonisti, i due gemelli Juno e Vela e il loro cane, Lupus; utilizzare in maniera corretta le capacità specifiche di ogni personaggio (debitamente upgradabili) si rivelerà fondamentale per il successo finale. Ecco, parliamo dell'obiettivo. Juno, Vela e Lupus dovranno raggiungere il pianeta sul quale risiede il cattivone di turno, Mizar, per poi lanciare insieme l'attacco finale al malvagio nemico e salvare, così, la galassia dai suoi terribili piani. Esteticamente, Jet Force Gemini, riprodurrà i vari pianeti in cui si svolge il gioco attraverso un uso disinvolto dei colori e una grafica poligonale 3D di ultima generazione.

Per quanto riguarda il multiplayer, JFG presenterà un'opzione co-operative nel gioco singolo e nel multiplayer (contro altri umani o contro il computer); inoltre, è stata inserita una modalità "Capture the Flag" e altre modalità "Racing". Questo è quanto abbiamo saputo di nuovo, vi lascio alle foto che, ormai, iniziano a farsi abbondanti visto che la data di uscita si avvicina... si parla del 30 agosto.



Donkey Kong 64 (Rare)

E qui, signori, arriviamo a uno dei piatti forti della manifestazione; il gorilla più famoso dell'universo ritorna sui nostri schermi (dopo aver attraversato tutte le piattaforme esistenti, schiacciapensieri compresi) e sembra che il tutto avverrà in grandissimo splendore. Innanzi tutto, diciamo subito che gli sviluppatori sono un certo team chiamato "Rare", vi dice qualcosa? Possiamo forse aspettarci qualcosa di meno di uno stupefacente successo da questi personaggi? Direi di no, comunque seguiamo e diamo un'occhiata alle informazioni che abbiamo recuperato in proposito.

Donkey Kong 64 sarà un platform 3D in stile Banjo-Kazooie ma cercherà di portare le frontiere di questo genere molto più avanti, offrendo varietà negli scenari (otto livelli in totale), mini game, power-up e armi in stile-foresta (peanut pistol, pineapple launcher, fruit grenades...). Oltre a questo, il gioco presenterà cinque diversi personaggi (Donkey Kong, Diddy Kong, Tiny, Chunky e Lanky) con caratteristiche e abilità particolari; queste "inclinazioni" si riveleranno utili per superare alcune aree particolari del gioco, creando una struttura completamente non lineare che sfocerà, in definitiva, in cinque diverse avventure.

L'aspetto estetico sarà particolarmente curato e costituirà, a detta degli sviluppatori, il nuovo stato dell'arte per il genere dei platform 3D: splendide ambientazioni si uniranno a texture mai ripetitive e a luci colorate, per creare colpi d'occhio superiori anche a quanto già visto nell'ultimo capolavoro Rare, Banjo-Kazooie. Il segreto di tutte queste meraviglie risiederà nel pieno sfruttamento dell'Expansion Pack da 4MB, un vero must ormai.

La Nintendo si è detta estremamente fiduciosa riguardo alla risposta del pubblico e ha azzardato una previsione di due milioni e mezzo di copie vendute per le prime sei settimane, una cifra che piazzerebbe il titolo in cima alle classifiche di vendita natalizie.

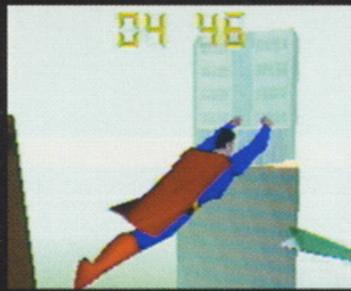
Sì, avete letto bene, ho scritto "natalizie", Donkey Kong, infatti, vedrà la luce in novembre e, più precisamente, il 22; a quel punto, sarà questione di poche settimane perché arrivi anche da noi, in Europa.



NON SOTTOVALUTARTI ...SEI SUPERMAN!



adv: info@grphimage.it



Vola, congela i tuoi nemici col tuo soffio, scaglia le automobili in faccia al nemico, nulla è troppo per il supereroe più famoso di tutti i tempi. Combatti contro Lex Luthor, Metallo, The Parasite e gli altri famosissimi nemici per liberare il mondo dalla loro tirannia. Da solo o con altri tre amici, Superman sicuramente non ti deluderà, sempre che tu abbia la forza di metterti nei suoi panni in questa nuova avventura.

www.3dplanet.it

© Superman and all related characters, names and indicia are trademarks of DC Comics. © TITUS 1999 - All rights reserved

Distribuito da



EMOZIONI MULTIMEDIALI



Star Wars: Episode 1: Racer (LucasArts)

Non volevo inserire questo articolo nello speciale E3 per una ragione ben precisa: nell'ultimo numero di Nintendo Magazine avevamo già inserito un Work In Progress molto esteso sul nuovo titolo della serie Star Wars. Poi ho pensato che, effettivamente Racer era uno dei protagonisti più attesi della manifestazione losangelina e inserire questo articolo, comunque, non avrebbe fatto male... al limite non sarebbe stato letto - sono sicuro che, in ogni modo, molti di voi saranno contenti della mia decisione.

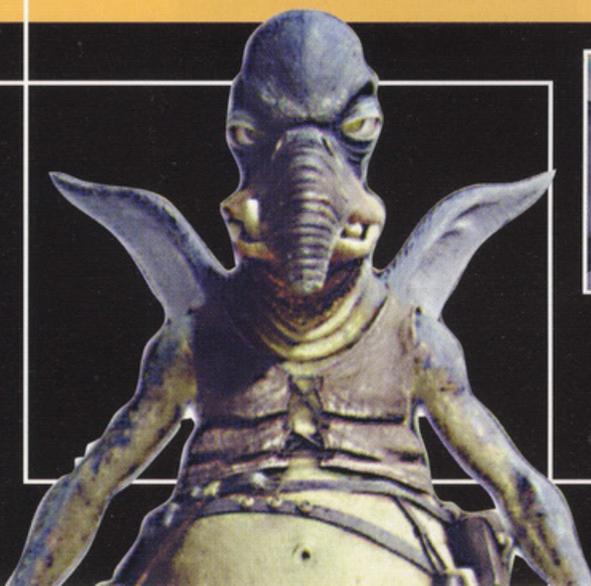
Spariamo subito una bella notizia: nel momento in cui leggete il gioco dovrebbe già trovarsi in vendita anche in Italia, anzi, potrebbe anche essere già esaurito... Tutto questo mentre negli Stati Uniti il nuovo lavoro di George Lucas inizia la sua lunga presenza nei cinema.

Star Wars: Episode 1: Racer è incentrato sulla scena madre del film in questione. Si tratta di una corsa tra veicoli chiamati "Podracer", degli strani prototipi quasi completamente costituiti dai due motori e capaci di raggiungere velocità intorno ai 600 chilometri orari.

Con questi veri e propri missili dovrete gareggiare nei 25 tracciati presenti nel gioco e sparsi su sette mondi già incontrati nella saga cinematografica più famosa dell'universo; i vostri avversari, neanche a farlo apposta, saranno altri personaggi del film con qualche aggiunta estranea inserita appositamente per la realizzazione del videogame. La struttura del gioco sarà decisamente classica: garegiate, guadagnate punti e denaro, riparate e migliorate il vostro veicolo e passate al circuito successivo (sempre che vi siate piazzati sufficientemente bene in quello precedente).

Il multiplayer non mancherà e si avvarrà di uno split screen orizzontale e di diverse modalità. Graficamente, Racer sfrutterà la potenza dell'Expansion Pack per proporci una grafica in alta risoluzione veloce e visivamente appagante; dal punto di vista del sonoro, le musiche del celebre John Williams sono state riproposte nel gioco in tutto il loro splendore originario. Questo è quanto, i vertici della Nintendo hanno definito questo titolo come la

riproduzione delle emozioni del film nel salotto di casa vostra, allettante no?





Starcraft 64 (Nintendo)

Una partnership esplosiva; non ho altre parole per definire l'accordo che sta dietro a questo nuovo titolo per Nintendo 64, quando due aziende come Nintendo e Blizzard lavorano insieme su un nuovo gioco, noi consumatori possiamo attenderci soltanto grandi cose.

Per chi non conoscesse la Blizzard, vi rendo noto che si tratta di una delle aziende che si occupano di software d'intrattenimento più rinomate al mondo; per essa parlano i titoli che in questi ultimi anni hanno accumulato premi e riconoscimenti di tutti i tipi. Warcraft, Starcraft e Diablo sono i tre giochi di punta della Blizzard, successi indiscussi che hanno (tutti e tre) superato largamente il milione di copie vendute in tutto il mondo; oltre a ciò, la Blizzard è proprietaria di Battle.net, la più grande comunità Internet completamente dedicata al gioco online (2.3 milioni di giocatori attivi).

Detto questo, parliamo di Starcraft, l'argomento di questo articolo.

La versione PC di questo splendido gioco rientra nella categoria degli "strategici in tempo reale", si tratta del genere inaugurato da Command & Conquer, per intenderci. Accolto come uno dei tanti cloni del meraviglioso titolo targato Westwood, Starcraft ha saputo instillare nuova linfa in un genere che sembrava aver già detto tutto quanto poteva essere detto. I segreti del suo successo sono racchiusi nell'ottima grafica, nell'avvincente gameplay, nelle tre razze disponibili (molto diverse ma perfettamente bilanciate e profondamente caratterizzate), nel numero e qualità (obiettivi molteplici e splendida trama lineare) delle missioni e nel coinvolgente multiplayer.

Tutte queste caratteristiche verranno trasportate su Nintendo 64 (comprese le 60 missioni) mantenendo l'appel del titolo originale e aggiungendo alcune novità grazie alle peculiarità della console della grande N. Innanzitutto, le missioni potranno essere intraprese a diversi punti d'avanzamento: potrete cominciare da zero o partire già da una base più o meno completa di tutte le strutture necessarie. Il multiplayer, inoltre, è stato riproposto in split screen con l'aggiunta della possibilità di affrontare il computer in modalità co-operative (con l'aiuto di un amico).

Questo è quanto ci è dato di sapere finora, gustatevi le foto qui intorno e aspettate, pazientemente, il 27 settembre, data d'uscita della versione americana.

Command & Conquer 64 (Nintendo)

Ed eccoci arrivati a un titolo pensato appositamente per metterci in difficoltà davanti allo scaffale del nostro rivenditore preferito; dopo Starcraft della Blizzard ecco Command & Conquer della Westwood. Si tratta, senza dubbio, di due titoli che hanno fatto la storia del genere ma che, viste le diverse date di uscita sul mercato (distanziate di un paio d'anni circa), sono abbastanza diversi, sia dal punto di vista tecnico, sia dal punto di vista del gameplay.

In Command & Conquer entrerete nei panni di un generale di una delle due fazioni in lotta eterna per il dominio del mondo: i malvagi NOD (Brotherhood of Nod) e i più equilibrati GDI (Global Defence Initiative). Al comando delle vostre truppe, affronterete una serie di missioni molto varie che si succederanno lungo una trama lineare, nelle quali la componente strategica vi vedrà

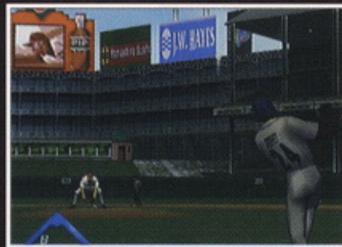
impegnati sia nella pianificazione degli scontri, sia nella costruzione delle vostre basi. Ognuna delle due fazioni presenta caratteristiche ben precise e unità ed edifici particolari.

La versione N64 presenterà una grafica 3D completamente rinnovata e una nuova tecnologia di compressione audio, che permetterà l'inserimento nella cartuccia di diverse colonne sonore in stile tecno, di briefing pre-missione parlati e di comunicazioni radio dalle proprie unità sul campo di battaglia. Oltre a queste novità tecniche, Command & Conquer 64 riproporrà le stesse missioni presenti nella versione PC con l'aggiunta di alcune pensate specificatamente per la versione Nintendo 64. Quello che abbiamo potuto vedere ci ha un po' deluso dal punto di vista grafico, soprattutto se rapportato a quanto visto in Starcraft 64; i pixel componenti i soldatini, infatti, erano decisamente pochi e questo dava a tutto il gioco un aspetto un po' retrò (tipo Atari 2600). La mia speranza è che quella da noi visionata non sia la versione definitiva (per la grafica), purtroppo, ho l'impressione che non sia così... aspettiamo e vedremo. L'uscita americana è prevista per il 28 giugno.



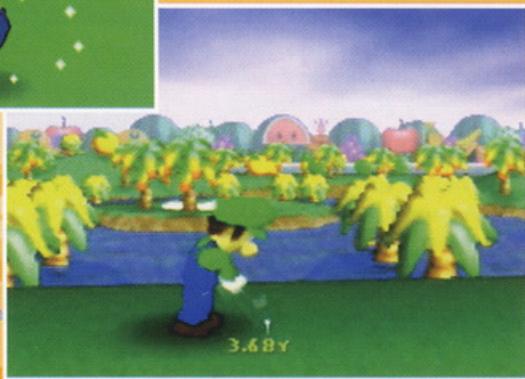
Ken Griffey Jr.'s Slugfest (Nintendo)

Ed ecco il primo titolo a vedere la luce (entro un mese) nella nuova linea sport '99 della Nintendo. Si tratta di una simulazione di baseball che mira a stabilire un nuovo standard del genere attraverso la sua grafica in alta risoluzione e un'opzione "create a player" estremamente completa e ben realizzata. Tra le altre caratteristiche particolari, segnaliamo i nuovi stadi, l'interfaccia molto user-friendly e un uso particolarmente innovativo del parlato.



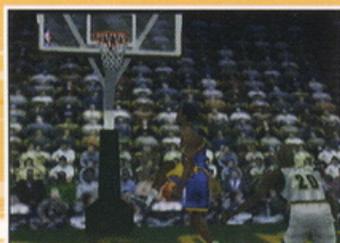
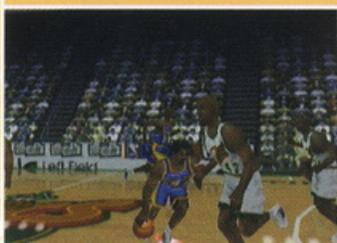
Mario Golf (Nintendo)

Per chi di voi volesse avvicinarsi allo sport di Jack Nicklaus con un approccio decisamente "soft", ecco a voi Mario Golf, ovvero il mitico idraulico alle prese con mazze, palline e bandierine. La nuova avventura di Mario vi proporrà sei diversi campi (per un totale di 108 buche tutte ambientate nel Mushroom Kingdom) da affrontare nei panni di Luigi, Mario, Bowser o Peach, in singolo o in multiplayer. La grafica sarà, come sempre, 3D poligonale ma l'accento verrà posto sul divertimento e sull'immediatezza dell'esperienza golfistica. Dal 26 luglio potremo vederlo sui nostri schermi.



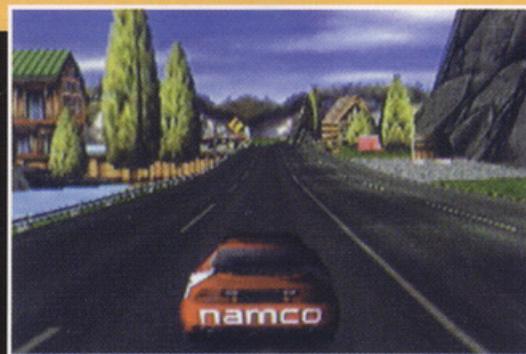
Kobe Bryant in NBA Courtside 2 (Nintendo)

Il titolo originale, che ha visto la luce ormai un anno addietro, è stato completamente migliorato sotto tutti gli aspetti in questo seguito che si annuncia decisamente esplosivo. Tra gli elementi più eclatanti, segnaliamo il nuovo metodo di controllo e le nuove mosse realizzate tramite il Motion Capture sullo stesso Kobe Bryant. Il tutto sarà disponibile a ottobre.



Ridge Racer 64 (Nintendo)

L'ultima versione del popolarissimo titolo Namco arriva ora anche su Nintendo 64 e lo fa con ottime premesse; tra le varie caratteristiche, spiccano il numero di piste e di vetture (il più alto rispetto alle altre versioni) e il nuovo metodo di controllo più preciso e immersivo. Questa volta, non possiamo darvi alcuna data precisa, il mio intuito, però, dice fine '99... vi fidate?





Eternal Darkness (Nintendo)

Un titolo che giunge come sorpresa per il sottoscritto. Ho comunque scoperto che si tratta di un gioco d'azione ambientato nel medioevo con pesanti tocchi in stile horror. Purtroppo, Eternal Darkness rimarrà nascosto nelle nebbie nintendiane fino al 2000. Per ora, accontentiamoci delle due foto qui intorno... un po' poco ma che ci volete fare?



Riqa (Nintendo)

Ed eccoci a un altro gioco d'azione in terza persona ambientato in scenari tipicamente science-fiction che mischia elementi d'azione pura a momenti di sforzo cerebrale di fronte a puzzle decisamente sfidanti. Riqa è il nome della protagonista femminile del gioco, che ha fatto sfoggio all'E3 di movenze decisamente realistiche e di una personalità già discretamente definita. Anche in questo caso, purtroppo, dovremo aspettare l'inizio del nuovo millennio... pazientate.



CAPCOM

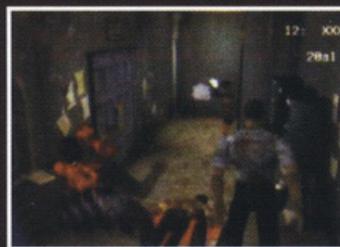
Resident Evil 2 (Capcom)

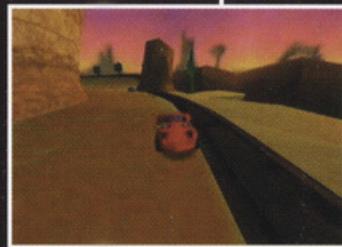
Finalmente gli zombie arrivano su Nintendo 64! Dopo le enormi fortune delle versioni Playstation e PC, anche i possessori di N64 potranno presto spalmare cervelli di non-morti sui muri degli splendidi scenari del successo targato Capcom.

Il secondo episodio della serie riprenderà da dove era terminato l'originale, assicurando la continuità della trama tramite filmati che v'introdurranno alla nuova avventura. Il gioco presenterà tutte le caratteristiche che hanno reso un grande successo la versione Playstation e aggiungerà diversi elementi che si avvarranno delle superiori caratteristiche tecniche della nostra console. Innanzi tutto, la grafica ha subito un significativo restyling (non ci sarà bisogno dell'Expansion Pack per potersela godere) e costituirà il nuovo standard per i livelli di splatter; i programmatori sono stati così gentili da inserire varie opzioni che permetteranno di modificare la quantità di sangue e di violenza sullo schermo ma ho qualche dubbio che qualcuno mai ne farà uso.

La versione N64 comprenderà anche nuovi tipi di nemici e nuove armi. Al momento, tutto quanto possiamo dirvi è che la grafica ci ha impressionato molto positivamente.

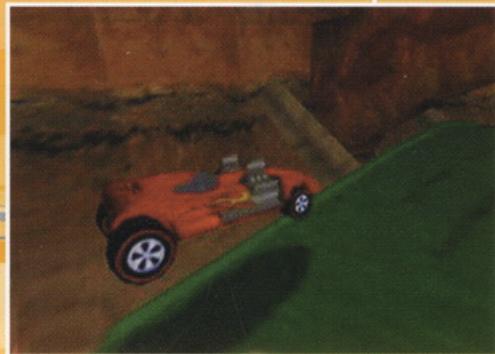
Nessuna data di uscita, nemmeno ipotizzata, è stata ancora annunciata.





Hot Wheels (Electronic Arts)

Overo, una licenza a dir poco esplosiva. La Electronic Arts sta per riportare nelle nostre case i mitici modellini che hanno popolato la mia infanzia (suppongo quella di tutti i miei coetanei). Hot Wheels sarà un prodotto molto particolare, visto che cercherà di conciliare la rigorosità della simulazione dal punto di vista dei modelli fisici delle vetture con il divertimento e la frenesia dell'azione. Nel gioco saranno inclusi un totale di 45 modellini diversi (tra cui Dragster, Go Kart, Silhouette e Sweet 16) e 12 piste che varieranno da isole tropicali (complete di vulcani) a scenari artici, passando per case infestate da fantasmi e altre entità. Le leggendarie macchinine potranno compiere le evoluzioni più disparate e gli scontri più disastrosi, guadagnando punti per i numeri eseguiti con successo. Naturalmente, Hot Wheels sfoggerà il meglio di sé nella modalità multiplayer offrendo, tra le altre cose, anche una colonna sonora scritta ed eseguita da niente meno che i Metallica. Direi che le premesse per un grande successo ci sono tutte, aspettiamo la fine dell'anno e vediamo...

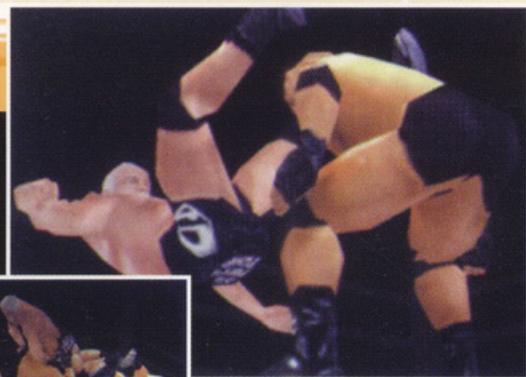


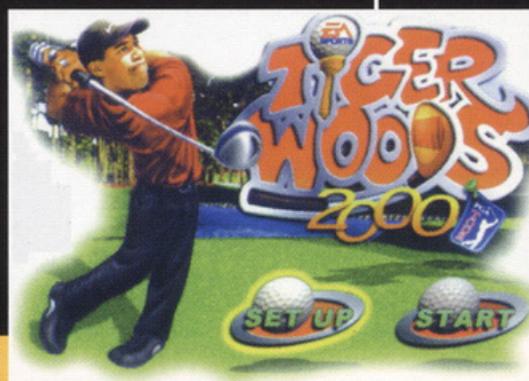
Supercross 2000 (Electronic Arts)

Motocross, una disciplina che non mi ha mai stuzzicato più di tanto ma che posso capire faccia impazzire tutti gli appassionati. Proprio per questi amanti delle due ruote, la EA sta preparando Supercross 2000, una simulazione che si avvarrà della collaborazione di alcuni titani del settore: Honda, Suzuki, Yamaha e KTM. Il gioco si avvarrà anche delle licenze ufficiali e presenterà i piloti reali lasciando, comunque, al giocatore la possibilità di creare il proprio motociclista personalizzato da portare poi alla gloria nella modalità carriera. Anche per questo titolo, la EA sembra aver fatto le cose in grande dal punto di vista della grafica: le piste sono realizzate completamente in 3D e anche la fisica delle motociclette è stata particolarmente curata. Entro la fine dell'anno anche gli appassionati di questa disciplina saranno acccontentati.

WCW Mayhem (Electronic Arts)

Un altro titolo di wrestling, ormai il Nintendo 64 sembra essere diventata la console ufficiale di questa discutibile disciplina. L'ultimo nato arriverà targato EA e presenterà una collaborazione con niente meno che Bam Bam Bigelow; tutto quanto abbiamo potuto vedere è costituito da diverse mosse costruite attraverso il motion capture sul popolare campione. Il titolo è atteso per il periodo centrale del 2000.





Tiger Woods 2000 PGA Tour Golf (EA Sports)

Tiger Woods è ormai diventato il personaggio simbolo del golf nell'immaginario collettivo, soppiantando veri e propri giganti quali Jack Nicklaus e Tom Watson. La EA ha preso la palla al balzo e si è assicurata la collaborazione del campione statunitense per la creazione di un nuovo titolo per la propria linea sport.

Tiger Woods 2000 PGA Tour Golf sarà un gioco basato sull'immediatezza d'uso, sul divertimento e sulle componenti arcade. Accanto a un realismo comunque curato minuziosamente dai programmatori (lo stesso Tiger Woods si è prestato per sessioni di motion capture), il titolo presenterà caratteristiche in puro stile arcade, quali il cambio di direzione della palla in volo e un'interfaccia estremamente intuitiva.

Ottime notizie quindi per gli appassionati di golf che vedranno il parco titoli a loro dedicato espandersi... purtroppo non sappiamo ancora quando.



Knockout Kings 2000 (EA Sports)

Abbiamo già incluso un breve "work in progress" in uno degli ultimi numeri di Nintendo Magazine, quindi cercherò di essere breve e di riferirvi soltanto le ultime novità riguardanti questo nuovo prodotto della linea EA Sports.

Diciamo innanzi tutto che la EA ha avuto un'ottima idea pensando di riempire l'attuale falla nel parco cartucce dell'N64, che vedeva la completa assenza di un titolo di boxe; si tratta, infatti, di una disciplina che vede, soprattutto in Italia, moltissimi appassionati "dormienti" (si svegliano soltanto quando tele+ si degna di trasmettere qualche incontro dagli Stati Uniti) che sarebbero ben contenti di scendere su un ring simulato, soprattutto contro un altro avversario umano... quello che voglio dire è che uno sport del genere si presta ottimamente a una trasposizione per console e ha tutte le caratteristiche per trasformarsi in un videogioco avvincente. Detto questo, vediamo cosa ci proporrà Knockout Kings 2000, un titolo che ha già visto la luce per altre piattaforme ma che promette il meglio di sé (com'è logico che sia) su Nintendo 64. Quello che abbiamo potuto vedere è stato decisamente interessante: il titolo EA è già a buon punto, si avvale di un'ottima realizzazione grafica e, soprattutto, si muove velocemente; il frame-rate, a mio parere, è l'avversario più ostico che i programmatori devono affrontare in un titolo di questo genere.

Knockout Kings 2000 presenterà 25 diversi campioni della boxe di tutti i tempi, che potrete ammirare mentre si sfidano sul ring attraverso una miriade di telecamere (tra le quali abbiamo primi piani e riprese in stile televisivo). Una caratteristica che ci ha favorevolmente impressionato è stata la possibilità di "caricare" un "super charge punch" (se avete abbastanza energia residua) dagli effetti spettacolari ma ancora realistici. Tra le altre mosse, segnaliamo la possibilità di eseguire combinazioni e diverse finte. Al metodo di controllo, inoltre, va l'ultima citazione: molto intuitivo e potente vi darà la perfetta sensazione di presenza sul ring.

La release date per questo titolo si avvicina, direi alla quinta ripresa... ehm volevo dire, dopo l'estate.





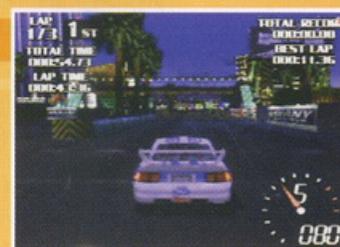
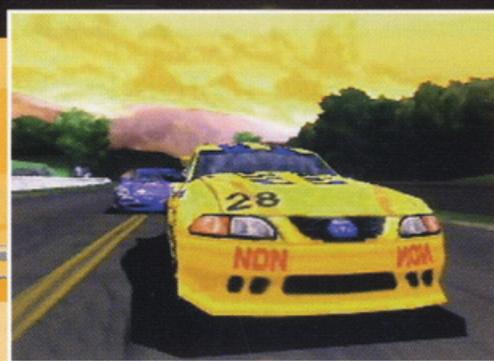
World Driver Championship (Midway)

Un altro titolo di cui vi ho già parlato nei numeri precedenti, diamo giusto un breve ripasso a quanto potrete aspettarvi da questo gioco.

WDC è un gioco di corse tipo-rally sviluppato dalla Boss Studios (realizzatori di Top Gear Rally), un team di sviluppo esperto del genere. Particolari punti forti sono difficili da individuare, non per la loro assenza ma per il fatto che l'intero prodotto è un punto

forte! Per quanto riguarda la grafica basta dare un'occhiata alle foto qui intorno e a quelle già pubblicate nei numeri precedenti per rendersi conto del livello raggiunto. Per la giocabilità, invece, la Boss ha dichiarato la presenza nella versione definitiva di modelli fisici estremamente realistici e di modalità di gioco stimolanti ma anche adatte ai meno esperti. Come vedete, ce n'è per tutti i gusti... personalmente, mi basta sapere che c'è la Boss Studios dietro a tutto

questo per aspettarvi un gran successo, ne riparleremo a fine anno.



Mortal Kombat Special Forces (Midway)

Niente foto per questo titolo purtroppo, è troppo presto. Quello che possiamo dirvi è che il nuovo titolo Midway (anche il titolo sembra essere provvisorio) cambierà totalmente rotta rispetto agli altri prodotti della serie Mortal Kombat: non si tratterà, infatti, né di un picchiaduro (come l'ultimo Mortal Kombat 4), né di un platform a scorrimento orizzontale (come Mythologies: Sub Zero). Si tratterà, invece, di un'avventura 3D in terza persona che vedrà protagonisti diversi personaggi già conosciuti, come Jax e Sonia. Gli ambienti saranno completamente realizzati in 3D e i personaggi disporranno di una vasta gamma di mosse e movimenti. Ultima chicca: segnaliamo la presenza, nel team di sviluppo, di John Tobias, uno dei papà dell'originale Mortal Kombat.

A presto per ulteriori novità.





Altri titoli Midway

La Midway ci sta preparando altre quattro sorprese per la fine dell'anno. Innanzi tutto, avremo BLITZ 2000, un seguito che promette la stessa giocabilità dell'originale abbinata a diversi raffinamenti e a una nuova modalità multiplayer "due contro due". Un titolo un po' più originale che promette decisamente bene è HYDROTHUNDER, una simulazione che vi metterà al comando delle imbarcazioni da gara più veloci del mondo in corse mozzafiato. Tornando sul classico, ricordiamo l'ormai imminente GAUNTLET LEGENDS, che vedrà la presenza di ben otto personaggi e una realizzazione grafica eccellente grazie al supporto dell'Expansion Pack e l'attesissimo PAPERBOY 3D, versione tridimensionale del mitico successo del passato.



KEMCO

Titoli Kemco

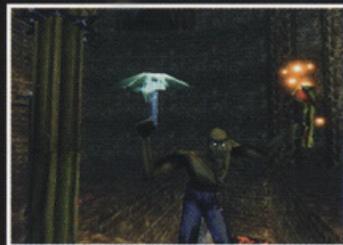
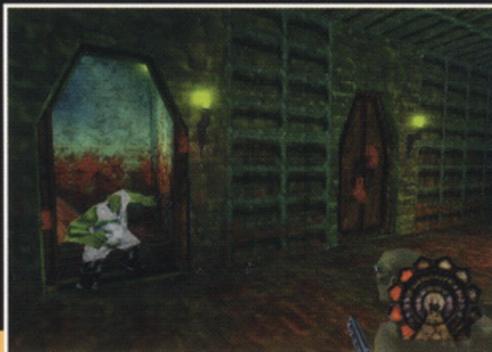
Ed ecco un'azienda che, nonostante le ridotte dimensioni, si è già rivelata all'altezza dei colossi ed è una sicura promessa per il futuro. I prodotti mostrati all'E3 dalla Kemco sono tre. Innanzitutto, nello stand dell'azienda giapponese faceva bella mostra di sé una versione quasi definitiva di "SHADOWGATE: TRIALS OF THE FOUR TOWERS", un RPG (genere di cui il parco cartucce N64 ha estremo bisogno) in stile dark decisamente promettente. Il secondo titolo presente nello stand Kemco era HYPER BIKE, una simulazione di corse su motociclette con percorsi cross e su strada (entrambi

realizzati tramite un engine di creazione mappe che non fa uso di poligoni); i mezzi disponibili varieranno da moto da cross da 125 CC fino a grossi mostri da strada, più indicati per le alte velocità.

Terzo è ultimo titolo è, probabilmente, il più atteso e ha nome TOP GEAR RALLY 2, seguito di quel Top Gear Rally che tanto è piaciuto agli amanti del genere. Questa volta il team di sviluppo è la Saffire (niente più Boss) che è riuscita a mettere insieme una bella demo da mostrare all'E3; per ora, l'unica cosa che sappiamo è che Top Gear Rally 2 non utilizzerà un approccio basato sui giri (come l'originale) ma avrà uno stile di corsa a tappe. Se ne riparla dopo l'estate.



Acclaim



Shadowman (Acclaim)

Un altro titolo di cui abbiamo già proposto un Work In Progress, Shadowman è uno dei prodotti più attesi per quest'anno e la Acclaim si è detta estremamente fiduciosa riguarda al suo successo, su tutte le piattaforme su cui sbarcherà. Diciamo innanzi tutto che Shadowman vedrà la luce su una cartuccia da 256 megabit e presenterà l'opzione di settare la grafica in bassa, media e alta risoluzione. Gli ambienti che abbiamo visionato ci sono apparsi decisamente promettenti sia dal punto di vista grafico che da quello dell'atmosfera: il gioco, infatti, punta molto sul clima da film dell'orrore con pesanti tocchi gotici e splatter in abbondanza. La trama sarà completamente non lineare e vi vedrà impegnati a eliminare cinque pericolosi assassini che minacciano di distruggere il pianeta; il tutto avverrà in ambienti ai confini della realtà, tra il mondo dei vivi e il mondo dei morti. Se non siete deboli di stomaco, preparatevi, l'uscita è imminente.



Re-Volt (Acclaim)

Questo titolo è ormai un tormentone, era presente nella scorsa edizione dell'E3, ne ho scritto un Work In progress un paio di mesi e ora mi si ripropone in quest'ultima edizione della manifestazione videoludica per eccellenza. Per chi non sapesse di cosa si tratta, vi dico subito che Re-Volt è un gioco di corse tipo-Micromachine (per quanto riguarda le ambientazioni) ma sfoggiante una grafica di ben altro livello; quello che abbiamo visto parla da solo, materiali riflettenti, modellini ultra-dettagliati, 28 diversi mezzi tra cui scegliere, 14 piste disponibili e un track editor che vi permetterà di prolungare la vita di questo titolo virtualmente all'infinito. A quanto detto aggiungete la possibilità di recuperare bonus e armi lungo i percorsi e avrete il quadro completo di questo Re-Volt. Dovrebbe arrivare verso la fine dell'estate, sono molto fiducioso.



**PROPRIO QUANDO
CREDI DI ESSERE
UN DIO NELLE CORSE,
EGGIO CHE TI SCOPPIA
TUTTO IN FACCIA.**



www.monacoracing.com

*Vuoi giocare con il fuoco?
Cambia formula: il 99 è l'anno di
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2.
Più controllo, avversari più tenaci,
più simulazione... più divertimento.
Esaltato dal Pentium II, innalzato ai massimi
livelli dalla PlayStation e dal Nintendo 64.*

MONACO GRAND PRIX *racing simulation 2*

“ La Ubi Soft ha tirato fuori dal cilindro un vero capolavoro ”
PlayStation Magazine - Marzo 99 - Voto 9

Approvato dalle massime autorità dell'Automobile Club di Monaco



Disponibile su PC,
PSX, N64. Presto su Dreamcast.



AUTOMOBILE CLUB DI MONACO



3D
PLANET

Distribuito da:

3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711
Fax 02 48867137
www.3dplanet.it



Viale Cassala, 22 - 20143 Milano - T. 02 833121

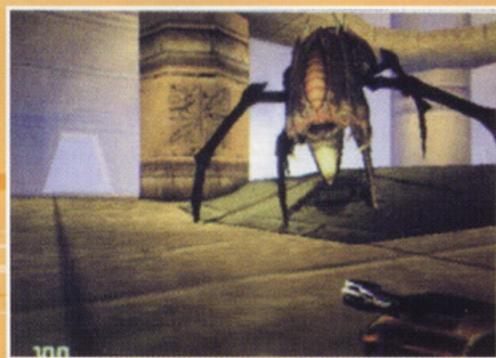
Jeremy McGrath Supercross 2000 (Acclaim)

Un altro titolo di corse motociclistiche, un genere che sembra vivere una seconda giovinezza su Nintendo 64. Questa volta si tratta del prodotto che prende il nome dall'otto volte campione AMA, Jeremy McGrath appunto, il quale è stato ingaggiato per prendere parte alla realizzazione della simulazione garantendone l'aderenza alla realtà e disegnando personalmente moto e piste. Tra le caratteristiche di spicco, questo gioco proporrà un track editor, ghost car e modelli fisici delle moto estremamente realistici. Anche per questo prodotto, dobbiamo aspettare la fine dell'estate.



Altri titoli Acclaim

Pensavate che la software house americana si limitasse a quattro titoli? Beh vi sbagliate, visto che ce ne sono altri quattro che non hanno niente da invidiare ai precedenti. Tra i titoli sportivi, la Acclaim ci proporrà a breve tre simulazioni decisamente promettenti: ALL STAR BASEBALL 2000, NBA Jam 2000 e NFL QB Club 2000. Si tratta di seguiti di titoli che hanno già riscosso grossi successi e, da quanto visto, la tradizione non sarà interrotta. L'ultimo titolo di questa rassegna Acclaim è ARMORINES, titolo basato sul fumetto omonimo, di cui abbiamo già parlato nel numero scorso di Nintendo Magazine.



Paradigm



F-1 World Grand Prix 2 (Paradigm)

E questa è proprio una notizia golosa! Sono proprio contento! Dico questo perché il genere Formula 1 su Nintendo 64 sta vivendo la tipica fase pre-successione, mi spiego meglio. L'uscita di F-1 World Grand Prix è stata una manna dal cielo per gli appassionati di monoposto possidenti la console della grande N; dopo il pessimo F1 Pole Position, tutti aspettavano un gioco che creasse un nuovo standard ed effettivamente, il titolo della Paradigm ha fatto ampiamente il suo dovere. Tuttavia, anche F-1 World Grand Prix presentava la sua bella quantità di difettucci, primo dei quali il frame rate a tratti insufficiente.

Un paio di settimane fa ho recensito il nuovo Monaco GP 2 della UbiSoft (dovreste trovare la recensione su questo numero); il gioco non è niente male, surclassa il titolo Paradigm sotto molti aspetti (primo fra tutti la velocità) ma non è del tutto convincente sotto altri punti (niente licenza e niente riproduzione delle vetture reali).

Questa situazione di stasi è la tipica quiete prima della tempesta e la perturbazione in questione potrebbe essere il seguito del titolo Paradigm, le premesse ci sono tutte, vediamole sotto forma delle nuove caratteristiche che verranno implementate.

- Supporto all'espansione di 4MB (usata per memorizzare i dati necessari a un replay di un'intera gara e per le ghost car)



- Inserimento di un nuovo Tutorial Mode che insegni le tecniche di base e quelle avanzate per un migliore e più graduale apprendimento (ricordate la complessità estrema dell'originale?)

- Più colori sullo schermo.

- Sonoro migliorato e supporto al Rumble Pack

- Maggiore velocità, anche nella modalità multiplayer (ah, questa proprio ci voleva!)

- Nuove visuali tra cui una telecamere dall'elicottero

- Sterzo più dolce

- Campionato più realistico

- Nuovi filmati

- Conversazioni via radio con i box

- Nuovi piloti e sponsor ufficiali della stagione 1998

- Nuovi menu

- Nuovi scenari

La versione quasi-definitiva era già presente sia nello stand Nintendo che in quello Paradigm, quindi dovremmo essere vicini al lancio ufficiale; a presto per una preview.





Rayman 2 (UbiSoft)

Il secondo episodio delle avventure dell'eroe senza braccia e senza gambe (ma fornito, incredibilmente, di mani e piedi) è in sviluppo ormai da due anni ma il momento del lancio è quasi arrivato. Rayman 2 promette di ripagare le attese con un gioco d'azione graficamente eccezionale e molto, molto vasto. La versione finale conterrà ben 13 mondi nei quali Rayman sarà impegnato a fuggire dai pirati intergalattici della Mysterious Guild decisi più che mai a catturarlo e a rinchiuderlo nel loro zoo. Il gioco metterà l'accento soprattutto sulla velocità e sulla varietà

delle ambientazioni, il tutto facendo uso del genere platform a scorrimento orizzontale (comunque in 3D) con un pizzico di esplorazione. Quanto abbiamo visto ci ha lasciato speranzosi e impazienti, soprattutto sotto l'aspetto estetico veramente molto curata. Potremo presto soddisfare la nostra curiosità, verso la fine dell'estate.



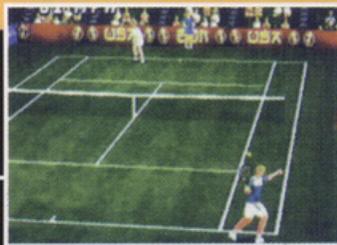
Altri titoli UbiSoft

Parliamo subito del grosso colpo della software house francese e cioè della licenza acquisita per la realizzazione di nuovi videogiochi basati sulla serie televisiva "Batman"; il primo titolo ispirato all'uomo-pipistrello si chiamerà THE NEW ADVENTURES OF BATMAN e vedrà la luce nel 2000 inoltrato. Non ci è ancora dato di sapere di che gioco si tratti ma la UbiSoft ha dichiarato di puntare molto su questa licenza. Vi terremo informati sugli sviluppi futuri.

Programmato invece per una release date imminente è la conversione per N64 del popolare TONIC TROUBLE, un

personaggio in stile Rayman (anche a lui mancano collo, gambe e braccia pur non rinunciando a testa, mani e piedi) che si muove in mondi perlomeno improbabili; ancora qualche settimana di testing e dovrebbe essere disponibile.

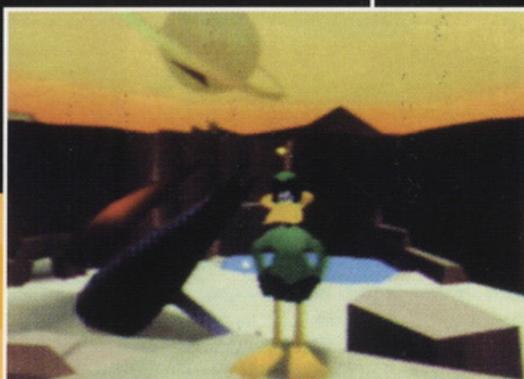
Dopo MONACO GP 2, la UbiSoft sta per lanciare un altro titolo sportivo, All-Star Tennis 99, una simulazione tennistica che vi permetterà di disputare i più famosi tornei dei circuiti internazionali e di combattere a colpi di palline esplosive in una divertentissima modalità multiplayer; quest'ultimo titolo dovrebbe vedere la luce in giugno.





Duck Dodgers in the 23 century (Infogrames)

Ed ecco il primo titolo nato dalla partnership Warner Bros.-Infogrames; Duck Dodgers vi metterà nei panni di un Duffy Duck in versione spaziale alle prese con il malefico Marvin The Martian, genio del male intento a trasformare il sistema solare in un enorme flipper. Dietro a questo gioco c'è la Paradigm, un team di sviluppo già autore di successi quali F1 World Grand Prix, PilotWings 64 e Beetle Adventure Racing; direi, quindi, che possiamo aspettarci ottime cose.

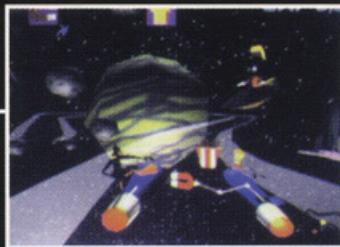


Altri titoli Infogrames

Oltre a Duffy Duck che si è procurato il ruolo di protagonista nello stand Infogrames, la casa francese ha in cantiere altri due titoli basati sui personaggi Warner Bros. Innanzitutto, TAZ EXPRESS, un titolo che vi vedrà impersonare il mitico Tasmanian Devil impegnato nel suo nuovo lavoro di fattorino; inutile dire che le consegne avverranno in tutto il mondo, avranno un limite di tempo da rispettare e che saranno ostacolate da una miriade di ostacoli e nemici.

Il secondo titolo Warner Bros. sarà LOONEY TUNES SPACE RACE; anche qui, la causa principale dei guai dei protagonisti sarà Marvin The Martian il quale gareggerà contro gli altri personaggi (Bugs, Daffy, Tweety e Wile Coyote) per recuperare prima di loro i componenti del suo terribile Q 64 Explosive Space Modulator. Il gioco disporrà di una modalità multiplayer che potrà ospitare fino a quattro giocatori in corse che si prospettano a dir poco frenetiche.

L'ultimo titolo in lavorazione negli uffici della software house francese è V-Rally Edition '99; si tratta di un gioco di corse che non vi vedrà impegnati contro Marvin ma che presenterà la bellezza di 40 piste, 11 vetture ed effetti grafici di tutto rispetto.



THQ
I N C

Nuclear Strike (THQ)

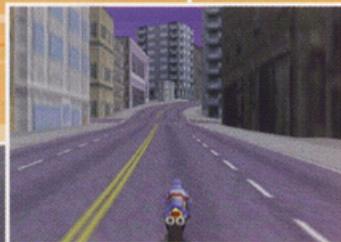
Un titolo decisamente celebre questo Nuclear Strike, ne sono stati realizzati diversi seguiti e versioni per tutte le piattaforme esistenti e ora, finalmente, è in arrivo anche una conversione per Nintendo 64. Questa versione per N64 presenterà ben 40 missioni ambientate in zone molto estese coperte di texture estremamente realistiche e sulle quali saranno sparpagliati bonus, truppe nemiche e installazioni di diversi tipi. Rispetto alla versione PC, questo Nuclear Strike sarà più orientato all'azione e meno

all'esplorazione (leggi ricerca dei nemici) il che appiattirà la curva d'apprendimento e renderà il titolo immediatamente godibile.

Road Rash 64 (THQ)

Un altro gioco su motociclette ma, questa volta, si tratta di qualcosa di molto diverso. Road Rash 64 vi metterà a capo di una banda di motociclisti vecchio stile che affronterà le varie gang rivali sulle strade degli Stati Uniti. Fra le caratteristiche di punta, segnaliamo le 24 moto disponibili, i 10 tipi di armi che potrete utilizzare e i 30 frame al secondo che la versione da noi provata manteneva anche nel multiplayer per quattro giocatori (con quattro finestre aperte quindi). Oltre a questo, i livelli sono stati concepiti cercando di lasciare ai giocatori la massima libertà in fatto di percorsi e scorciatoie.

La release date è prevista per settembre.





Altri titoli THQ

Il piatto forte della THQ per quest'anno è sicuramente BASSMASTER 2000, un titolo che mira a stabilire lo standard per le simulazioni di pesca su Nintendo 64. L'obiettivo sarà facilmente raggiunto, visto che l'N64 non annovera alcun prodotto per questo genere (se non lo stagno di Zelda) ma questo Bassmaster 2000 ha le carte in regola per resistere anche ad assalti futuri. Graficamente, gli ambienti saranno completamente realizzati in 3D e si avvarranno di diverse visuali, tra cui alcune subacquee; dal punto di vista del gameplay, invece, è stata annunciata un'IA per i pesci decisamente realistica.

Oltre a Bassmaster 2000, la THQ ha in cantiere altri due titoli, Rugrats Scavenger Hunt (un gioco da tavolo con protagonisti i famosi monelli) e NOMENQUEST, un promettente RPG in fase di sviluppo negli uffici canadesi della H2O.



Carmageddon (Interplay)

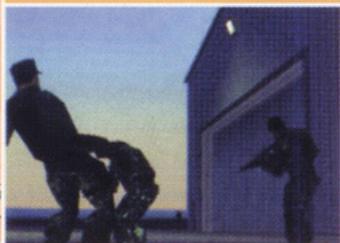
La Interplay ha ridotto all'osso la sua presenza nel settore console e ha proposto all'E3 soltanto il discusso Carmageddon, versione N64 del celebre titolo per PC. Sviluppata dalla Software Creations, questa versione della simulazione di pirata della strada più famosa del mondo, riprenderà lo spirito dell'originale e ci farà attraversare 37 livelli distribuiti in 10 scenari diversi contro 25 diversi concorrenti, tutti impegnati a distruggersi a vicenda e compiere stragi di ignari pedoni. Finita la corsa, potrete utilizzare il denaro guadagnato per aggiustare la vostra vettura o potenziarla. La modalità multiplayer è stata segnalata, grazie alle diverse opzioni disponibili, come la caratteristica di punta di questo prodotto. A questo punto, chi ancora può dire che il Nintendo 64 è una console prettamente dedicata all'infanzia?





Rainbow Six (Red Storm)

Questo titolo presenta due buone notizie; la prima è costituita dall'ingresso nel mondo Nintendo di un nuovo sviluppatore, precedentemente impegnato soltanto nel settore PC, la Red Storm. La seconda, invece è data dall'arrivo di un nuovo genere, quello degli sparatutto in soggettiva pesantemente conditi con aspetti strategici. Rainbow Six vi catapulta nell'azione di un gruppo antiterroristico sulla falsariga dei leggendari Seal. Ogni missione che dovrete affrontare dovrà essere pianificata a tavolino nei minimi dettagli prima di imbracciare le armi, per poi vestire i panni del comandante della squadra e immergersi nell'azione pura. Le missioni, oltre a essere ambientate in scenari molto diversi tra loro, sono anche varie e intriganti e prendono vita in ambienti completamente realizzati in 3D. Se dubitate della qualità di questo titolo, chiedete a chi ha provato la versione PC, non rimarrete delusi, ve lo garantisco.



Titoli Konami

Iniziamo subito con una bella notizia. HYBRID HEAVEN, quando leggerete queste righe dovrebbe già essere ultimato e pronto per essere distribuito. Per chi non sapesse di cosa stiamo parlando (male, vuol dire che avete perso uno degli ultimi numeri di Nintendo Magazine) diciamo che Hybrid Heaven è, effettivamente, un gioco ibrido tra un'avventura, un gioco d'azione e un RPG.

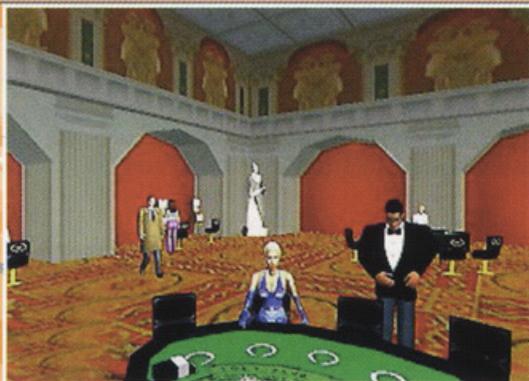
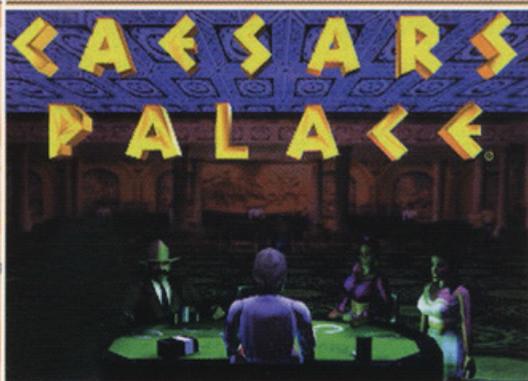
Per quanto riguarda la linea sport, la Konami ha annunciato l'uscita imminente di versioni aggiornate di alcuni suoi successi: NBA In The Zone, NHL Blades of Steel e ISS Soccer. Chiudiamo con due indiscrezioni, una buona e una cattiva. La cattiva è che GOEMON'S GREAT ADVENTURE è stato ritardato fino ad agosto; la buona è l'inizio dei lavori su Castlevania 2, non male no?





Titoli Crave

Ed eccoci arrivati a uno sviluppatore che sta muovendo i primi passi. La Crave ha attualmente tre giochi molto promettenti in cantieri; il primo, CAESARS PALACE (di cui abbiamo già pubblicato un Work In Progress) vi catapulterà in uno dei più famosi casinò di Las Vegas (da cui il gioco prende il nome) permettendovi di godere di tutte le attrazioni legate al gioco d'azzardo ma anche immergendovi in un'avventura ricca d'atmosfera e d'interazione con personaggi diversi. Gli altri due titoli in lavorazione negli uffici di Seattle della Crave sono due rifacimenti di enormi successi del passato, Asteroids 64 e Battlezone 64; entrambi i giochi manterranno l'appeal dei titoli originali aggiungendo, però, enormi miglioramenti dal punto di vista estetico e diverse sorprese. Vi terremo informati sugli sviluppi di questi interessanti titoli.



40 Winks (GT Interactive)

Dopo titoli dedicati a un'audience decisamente adulta (Unreal e Duke Nukem: Zero Hour), la GT Interactive torna a un pubblico decisamente più giovane, proponendoci questo 40 Winks. Il gioco sarà sul modello di Mario 64 e Banjo-Kazooie e ci proporrà le avventure di Ruff e Tumble, due simpatici pargoli impegnati nel recupero di 40 Wink sparsi nel mondo dei loro sogni e difesi dai malvagi di turno, Nightcap e Threadbear. Per ora, tutto quello che possiamo dirvi è che il gioco sarà disponibile per novembre; a presto per ulteriori dettagli.

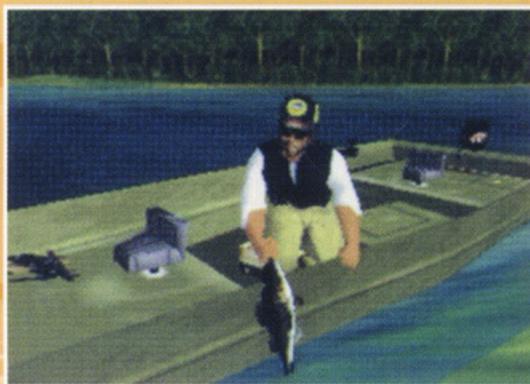


Titoli Rock Star

Ed eccoci giunti a una software house che ha mostrato titoli tanto diversi l'uno con l'altro da dubitare che arrivino dalla stessa azienda. Il primo titoli di cui parleremo è *Monster Truck Madness*, una simulazione di corse su gipponi enormi molto attesa visto il successo ottenuto su altre piattaforme. Questa versione è stata completamente ripensata per sfruttare al meglio le caratteristiche del Nintendo 64, sia in quanto a grafica, sia in quanto a realismo dei modelli fisici. Il gioco si avvarrà di diverse modalità (*Exhibition, Circuit, Rumble, Police Chase* e *Indoor Soccer*), di venti veicoli disponibili (tra cui *Bigfoot, Gravedigger* e *Carolina Crusher*) e di nove diversi circuiti (di cui due indoor).

Il secondo titolo della Rock Star è *Earthworm Jim 3D*, un'altra trasposizione da versione precedente per altre piattaforme, acquisita dalla Interplay e affidata al team di sviluppo VIS.

Chiudiamo con *Bass Hunter 64*, un simulatore di pesca che, inevitabilmente, dovrà vedersela con *Bassmaster 2000* della THQ per il podio del genere. Questo gioco si avvarrà della collaborazione di Hall Linder per i tutorial, di diverse visuali (comprese alcune subacquee), di comportamenti realistici della fauna ittica (i pesci, volevo essere un po' forbito) e del *Rumble Pack* per simulare le vibrazioni causate dal pesce nel momento in cui abbocca alla vostra esca, un'idea a dir poco geniale.



OGNI SUCCESSO NASCONDE UN SEGRETO

Keep Out

D'Avino & Micheli SMDgrafica © planet.it

XENIA
EDIZIONI

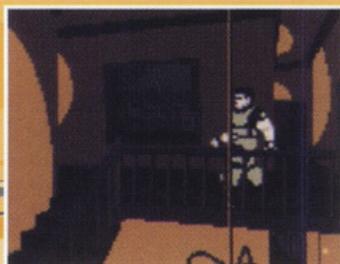
Quello di consolemania
chi ci legge
lo conosce già



Da anni la sicurezza della competenza

SPECIALE E3

Game Boy Color



Se per il Nintendo 64 questa edizione dell'E3 è stata assolutamente esplosiva, anche il Game Boy Color non può affatto lamentarsi; sono, infatti, stati presentati ben 50 nuovi titoli che andiamo a elencarvi qui di seguito.

NINTENDO

Conker's Pocket Tales
 Pokemon Pinball
 Ken Griffey Jr.'s Slugfest
 F-1 World Grand Prix
 Mario Golf
 Bionic Commando
 Crystalis
 R-Type DX



CAPCOM

Resident Evil
 Magical Tetris Challenge
 Ghost & Goblins
 1942
 Street Fighter Alpha



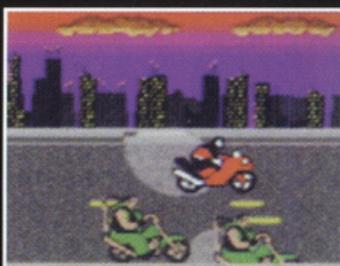
SUNSOFT

Looney Tunes
 Speedy Gonzalez
 Daffy Duck
 Road Runner
 Tazmanian Rush
 Blaster Master
 Quest RPG: Brian's Journey
 Logical
 Power Quest



MIDWAY

Paperboy
 San Francisco Rush



GT INTERACTIVE
 Duke Nukem
 Extreme Games
 Oddworld Adventures
 Beavis & Butthead

KONAMI

Spawn
 Metal Gear Solid
 Castlevania 2
 Motocross Maniacs
 Rally Racing
 Azure Dreams

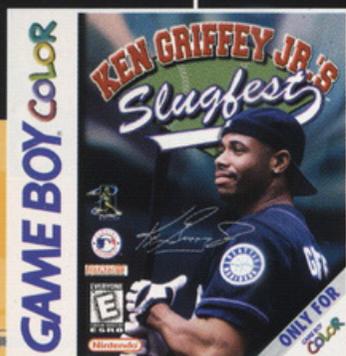
CRAVE

Babe & Friends
 Earthworm Jim 3: Menace 2 the galaxy
 Godzilla

ALTRI DA VARIE AZIENDE

Asteroids
 Tarzan
 All-Star Baseball 2000
 WWF Attitude
 Bust-A-Move '99
 Rainbow Six
 Yoda's Story
 Madden NFL 2000
 FIFA 2000
 MicroMachines V3
 Tiger Woods Golf
 V-Rally
 Catwoman

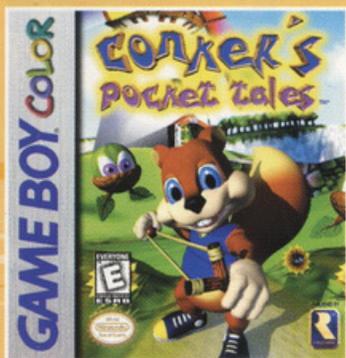
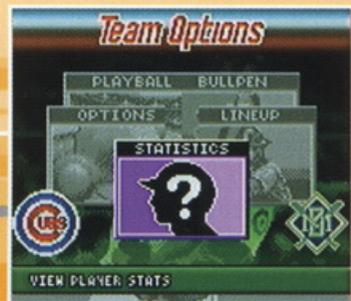
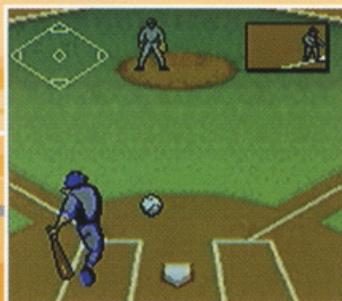
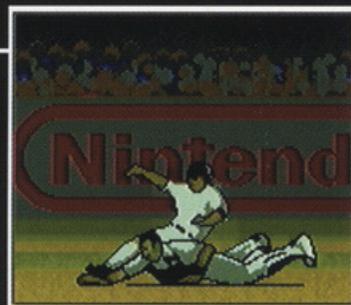
Diamo ora un'occhiata più approfondita ai quattro titoli più promettenti per Game Boy Color.



Ken Griffey JR.'S Slugfest

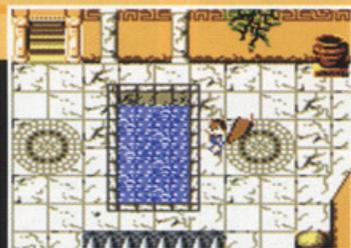
Si tratta della versione Game Boy Color del titolo che vedrà presto la luce su N64. Ken Griffey JR.'s Slugfest presenterà diverse modalità di gioco (Exhibition, Season, World Series e Home Run Derby), statistiche mai viste prima d'ora su un titolo per Game Boy, licenze complete per squadre, giocatori e stadi e una struttura di gioco veloce e semplice da imparare. Oltre a ciò, la Software Creations (il team sviluppatore) si è avvalsa della collaborazione del famoso Ken Griffey.

A questo punto, direi che ci sono tutte le premesse per porre una pietra miliare nella storia del Game Boy.



Conker's Pocket Tales

La prima apparizione di Conker sul Game Boy Color ci presenterà un mondo composto da più di 100 quadri diversi ambientati in sette livelli. Il gioco sarà un misto tra azione e avventura condito con elementi RPG e mini giochi; il tutto verrà impreziosito da 30 diversi nemici, secret in abbondanza e condizioni meteorologiche variabili. Non dimentichiamo, infine, gli sviluppatori, i mitici Rare.



R-Type DX

Una leggenda del passato emerge sul nostro Game Boy in tutto il suo splendore. R-Type DX ripropone la stessa struttura di gioco del titolo originale completa della leggendaria velocità, della miriade di nemici e dei potenti power-up; anche i temibili boss di fine livello sono stati riprodotti fedelmente rispetto all'originale. R Type DX potrà essere giocato sia sul classico Game Boy sia sul nuovo Game Boy Color.

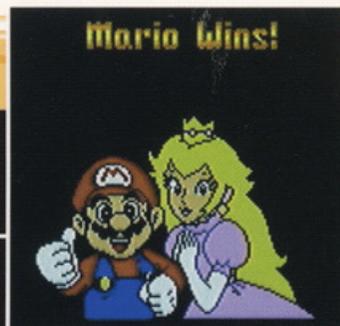
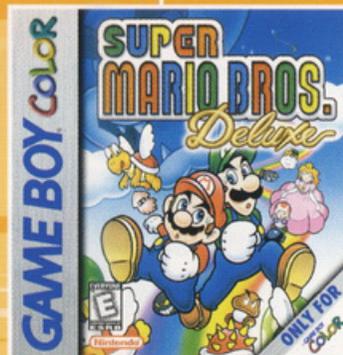


Super Mario Bros. Deluxe

Ed eccoci arrivati al pezzo forte della linea Game Boy Nintendo. Super Mario Bros. Deluxe è il rifacimento dell'acclamato originale, pietra miliare della storia dei videogiochi e capostipite di una delle serie più longeve dell'intrattenimento elettronico. Questa versione sarà completa di tutti i livelli presenti nel gioco uscito nell'ormai lontano 1985 e proporrà nuove modalità per il gioco in multiplayer (attraverso il Game Link Cable); il nuovo "VS" mode, per esempio, vi permetterà di sfidare un amico sui nuovi percorsi ostacolandovi a vicenda grazie ai vari power-up sparsi nel livello.

Super Mario Bros. Deluxe, inoltre, presenterà diverse novità interessanti: un calendario personalizzato, un indovino sempre a vostra disposizione, la possibilità di stampare (utilizzando la Game Boy Printer) vari elementi del gioco e un sistema di memorizzazione record completo per tutte le modalità di gioco presenti nel titolo.

Personalmente, mi aspetto un grande successo, un titolo che, senza dubbio, diverrà un must per gli affezionati del genere.





Dolphin, la notizia bomba

Chiudiamo questo speciale E3 con una notizia che definire esplosiva è estremamente riduttivo. Dopo l'annuncio, ormai risalente a un paio di mesi fa, dell'inizio dei lavori sulla Playstation 2 (completo di specifiche tecniche paurose) da parte di Sony, la Nintendo ha approfittato dell'E3 per annunciare la sua contromossa: lo sviluppo del successore ufficiale del Nintendo 64.

Il progetto ha nome in codice "Dolphin" (la console avrà comunque un altro nome) ed è stato presentato completo di specifiche e dell'elenco delle aziende che stanno collaborando con la Nintendo per il suo sviluppo. Iniziamo subito con l'elencare le specifiche salienti.

NINTENDO "DOLPHIN" SYSTEM SUMMARY

-CPU IBM Gekko Processor (un'estensione dell'architettura Power PC)

Velocità: 400 MHZ

Tecnologia al rame per semiconduttori 0.18 micron

-GRAFICA Processore proprietario ideato dalla ArtX

Velocità: 200 MHZ

Tecnologia DRAM

-Memoria Banda: 3.2 GB al secondo

-Supporto media DVD Matsushita

Capacità massima: 4.7 GB

Nuovo sistema di protezione dalle contraffazioni

Questo è quanto è stato rilasciato a oggi dalla Nintendo riguardo alle caratteristiche tecniche della nuova console; l'unica informazione rilevante che è stata omessa è la quantità di memoria di cui disporrà il sistema; per quella, presumibilmente, dovremo attendere ancora un po' di tempo.

Il processore che costituirà il cuore della nuova console ne sarà anche la punta di diamante vista l'altissima velocità e la nuova tecnologia al rame mai apparsa prima d'ora in un sistema per videogiochi. Questo risultato è il frutto di una partnership del valore superiore a un miliardo di dollari tra la Nintendo e l'IBM, l'unica azienda al mondo in grado di inserire la tecnologia al rame nei propri processori. Il nuovo processore sarà studiato e disegnato appositamente per la nuova console Nintendo e incorporerà, per questo, caratteristiche specifiche alla gestione dei videogiochi (per esempio, memoria extra e gestione avanzata del flusso dati tra il processore principale e il processore grafico).

Il supporto media, come potete leggere nelle specifiche, sarà il DVD; all'annuncio di questa specifica, nella conferenza stampa pre-E3 della Nintendo, la platea ha esultato e applaudito anche per l'annuncio di una nuova tecnica anti-contraffazioni attualmente in fase di sviluppo alla Matsushita.

Per concludere, la Nintendo ha dichiarato che si limiterà a collaborare soltanto con IBM, ArtX e Matsushita evitando di disperdere le energie in altri rapporti.

Per quanto riguarda gli aspetti commerciali, abbiamo due ottime notizie: innanzitutto, il prezzo della nuova console rimarrà sugli standard di oggi (niente rincari dovuti all'inserimento del DVD quindi). La seconda notizia è quella che tutti voi stavate aspettando: la nuova console vedrà la luce, in tutto il mondo (niente lanci separati, una pessima abitudine che lascia noi europei sempre ultimi), per la fine del 2000, il che equivale a un anno e mezzo da oggi, non male no?

A questo punto, non ci rimane che aspettare gli sviluppi futuri; magari, per passare il tempo, confrontate le specifiche di qui sopra con quelle della Playstation 2... ci sarà da divertirsi.



Gioca e vinci

Ecco l'elenco dei premiati

VINCE LO SCOOTER DRAGSTER DI ITALJET

italjet
moto



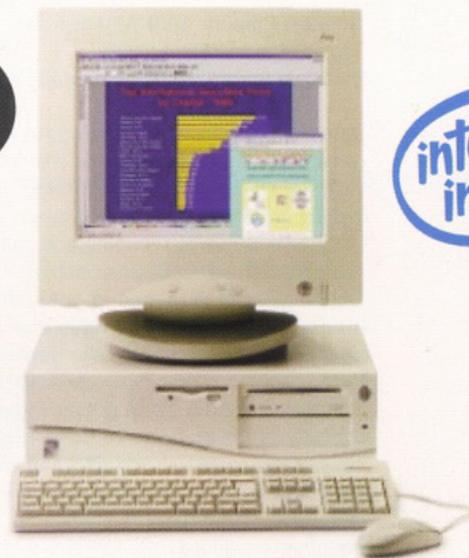
1° PREMIO

1
CARLO AMATI
MANDELLO (LC)

2° PREMIO

PERSONAL COMPUTER PII

2



GIAMPIERO D'ONOFRIO
SAN MAURO TORINESE (TO)

CREATIVE

Acceleratore grafico

3° - 7° PREMIO



LUCA ZIRONOLI

CARPI (MO)

MARCO DAVIDDI

ROMA (RM)

ANDREA ROSITO

TRANI (BA)

ANDREA VITAGLIANO

PIEVE FOSCIANA (LU)

STEFANO EPIFANI

TARANTO (TA)

GLI ALTRI 55 PREMI ESTRATTI

	ESTR.	NOME	COGNOME	CITTA'	PROV.
 SCHEDA SONORA SOUNDBLASTER	8	GIACOMO	IACARI	ROMA	RM
	9	GERARDO	CASO	NOCERA INF.	SA
	10	SERGIO	TABORELLI	ABBIATEGRASSO	MI
	11	EMANUELE	MURGOLO	MILANO	MI
	12	MAURO	MASSETTI	REZZATO	BS
 VIDEOGIOCO: SPEED BUSTER	13	MARCO	FURLAN	PADOVA	PD
	14	FRANCESCO	ROVERSI	BRESCIA	BS
	15	ALDO	D'ATTARDI	PALERMO	PA
	16	ANDREA	SMIDILI	MILANO	MI
	17	ANDREA	CURZI	SENIGALLIA	AN
	18	ALESSANDRO	CECCARELLI	FANO	PS
	19	DAVID	MINGHINI	OSTIA	RM
	20	FRANCESCO	MUIGANI	MISANO ADRIATICO	RN
	21	LUIGI	GAMBARDELLA	NAPOLI	NA
	22	ANDREA	MANNO	PALERMO	PA
 VIDEOGIOCO: S.C.A.R.S.	23	DOMENICO	CASUCCI	TORINO	TO
	24	DEVIL	MOSCATELLI	SARZANA	SP
	25	LUCA	MERZ	POVO	TN
	26	ERICK	GAMBILLARE	ABANO TERME	PD
	27	FABRIZIO	SESCHEIFER	MILANO	MI
	28	MIRCO	ONGARO	GURDA VENETA	RO
	29	LEO ADRIANO	NUCERA	REGGIO CALABRIA	RC
	30	PASQUALE	PERRI	CASTROVILLARI	CS
	31	PASQUALE	DONATO	S.LORENZO DEL VALLO	CS
	32	MIRKO	BOLOGNESI	REGGIO EMILIA	RE
 VIDEOGIOCO: SKULL COPS	33	DOMENICO	GIUNTA	MILAZZO	ME
	34	GINO	STANZANI	FIUMICINO	RM
	35	MASSIMO	GUIDOTTI	PESCHIERA DEL GARDA	VR
	36	GIACOMO	FAILLA	PEVERANZA DI CAIRATE	VA
	37	CORRADO	MORENI	MONTICHIARI	BS
	38	ENRICO	FRASCA	FROSINONE	FR
	39	MATTEO	GIORGI	CARRARA	MS
	40	FABIO	COLA	BELLARIA	RN
	41	GIOVANNI	MARTINI	ARMA DI TAGGIA	IM
	42	STEFANO	ALBERTONI	BASSANO DEL GRAPPA	VI
 COMMANDER PACK PER PC	43	LEONARDO	PARRINELLO	NOCERA INF.	SA
	44	MICHELE	BOGNOLO	LAIVES	BZ
	45	ELISABETTA	CARAGLIA	NIZ. DI MARNATE	VA
	46	ALESSANDRO	MAVER	CALOLZIOCORTE	LC
	47	SIMONE	DANIELIS	FONTANETO D'AG.	NO
	48	FRANCESCO S.	POLLIO	ZOLA PREDOSA	BO
	49	WAINER	SANNITI	OSTERIA GRANDE	BO
	50	GIANPAOLO	MORELLI	OSPEDALETTI	IM
	51	OMAR	POLLINGHER	CANEGRATE	MI
	52	FRANCESCO	CADONI	ALGHERO	SS
 WILD 9 PACK PER PLAYSTATION	53	CLAUDIO	GUIDA	BRESCIA	BS
	54	GIANLUIGI	RIZZATI	RAVENNA	RA
	55	DANILO	MONTESANTI	ROMA	RM
	56	ENRICO	FANIN	SOLBIATE ARNO	VA
	57	STEFANO	FORTUNA	ROMA	RM
	58	LUCA PAOLO	VIRGILIO	L'AQUILA	AQ
	59	CESARE	DAL BORGO	TRIBANO	PD
	60	ANDREA	SCAFATI	ROMA	RM
	61	GIACOMO	ISOLA	GENOVA	GE
	62	GABRIELE	VIETTI	SESTRIERE	TO

Spazio, ultima frontiera: dopo i viaggi del primo equipaggio della nave stellare Enterprise, una nuova generazione di esploratori è ora alla ricerca di nuove forme di vita e di nuove civiltà, fino ad arrivare là dove nessuno è mai giunto prima...

di Sabrina Rossi

Star Trek: L'Insurrezione

Finalmente nelle sale cinematografiche italiane sta per approdare il nono capitolo di una delle più celebri saghe di fantascienza di tutti i tempi.

Naturalmente stiamo parlando di Star Trek, che con L'Insurrezione porta per la terza volta consecutiva sul grande schermo l'equipaggio di Star Trek: La Nuova Generazione al gran completo. Anche questa volta la regia è stata affidata a Jonathan Frakes - il comandante W. Riker, secondo ufficiale dell'Enterprise - che in passato, oltre ad aver diretto Star Trek Primo Contatto, ha curato la regia di molti episodi delle serie tv di Star Trek: La Nuova Generazione, Star Trek Voyager e Star Trek Deep Space Nine. Questa volta l'equipaggio della più famosa nave della Federazione non dovrà combattere per la propria sopravvivenza, ma per affermare i principi fondamentali su cui si fonda l'intera Federazione dei Pianeti.

Nel tentativo di salvare il tenente comandante Data dalla disattivazione, per aver preso in ostaggio un gruppo di scienziati - della razza Son'a - che stava effettuando uno studio per conto della Federazione su un popolo di nome Ba'ku, il capitano Picard si imbatte in una incredibile scoperta. I Ba'ku, che a prima vista sembravano un popolo scarsamente civilizzato, composto da 600 individui riuniti nell'unico villaggio del pianeta, in realtà possiedono il segreto dell'eterna giovinezza e la loro sopravvivenza è minacciata dai Son'a, che con la scusa di ispezionare il pianeta in realtà vogliono impadronirsi del tesoro dei Ba'ku.

Informato l'ammiraglio della Federazione Dougherty di ciò che sta accadendo sul pianeta, Picard riceverà con grande stupore l'ordine di non interferire.

Questa volta, infatti, la Federazione - invocando i principi della Prima Direttiva, che impedisce di interferire con il normale sviluppo di altre forme di civiltà - ha deciso di chiudere un occhio sulla sorte di un ristretto gruppo di individui, poiché l'annientamento di un popolo inerme sembra, in questo determinato frangente, un prezzo da pagare necessario per portare un grande vantaggio a miliardi di abitanti dell'universo.

Il dilemma etico è sempre stato un elemento portante dell'intera serie di Star Trek: La Nuova Generazione e, nel rispetto del principio della non interferenza, i vari personaggi si sono espressi in differenti modi. Lo stesso Picard ha sfidato le autorità pur di affermare la Prima Direttiva, mentre il Dott. Crusher più volte ha disobbedito agli ordini, infrangendo la legge della non interferenza nel tentativo di salvare una vita, spesso in disaccordo con il proprio capitano, e questo perché esistono valori ancora più importanti di quelli dettati dalla Federazione.

Decisamente moralista, Star Trek: L'Insurrezione rappresenta una novità rispetto ai precedenti film; nonostante i cattivi siano rappresentati dai Son'a, il coinvolgimento di alti esponenti della Federazione che si appellano alla prima regola della legislazione della galassia renderà più complesso questa volta stabilire il confine tra bene e male.

Basterà, quindi, la cieca accettazione delle regole a fermare Picard, che da sempre si è dimostrato capace di lottare contro tutto e tutti pur di affermare i propri principi? Sono più importanti le esigenze dei pochi o quelle dei molti? Una risposta alla stessa domanda l'abbiamo già ottenuta dal buon vecchio Kirk, ma non è detto che Picard decida allo stesso modo!



Patrick Stewart (capitano Jean-Luc Picard)

Ormai famoso capitano della nuova Enterprise nella serie televisiva di Star Trek: La Nuova Generazione, Patrick Stewart, vestendo i panni di Picard, ha ricevuto una nomination come miglior attore per il premio American TV e Screen Actor Guild per Generazioni.

Ha partecipato alle riprese di Conspiracy Theory - uscito lo scorso anno al cinema - mentre tra le sue produzioni cinematografiche ricordiamo: Dad Savage, Masterminds, Safe House, L.A. Story, Lady Jane e, in fine (o meglio, per cominciare), Excalibur.

Recentemente ha interpretato il capitano Ahab per la serie televisiva di Moby Dick, grazie al quale ha ricevuto quest'anno una nomination all'Emmy; sempre per il piccolo schermo è apparso nel ruolo del fantasma in The Canterville Ghost, una produzione tratta dal romanzo di Oscar Wilde, e nelle miniserie della BBC I, Claudius - Tinker, Tailor, Soldier, Spy - Smiley's People. Membro onorario della Royal Shakespeare Company ha calcato le scene interpretando il ruolo di King John, Enrico IV e Otello, ricevendo nel 1995 il premio Drama Desk Award e l'Oliver Award.





M

a

n

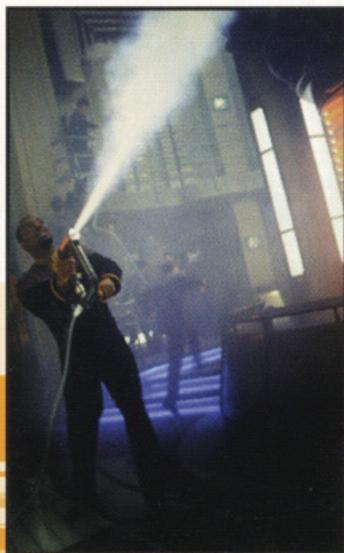
i

a

**Jonathan Frakes (comandante William Riker)**

Jonathan Frakes ha interpretato il comandante Riker nella serie televisiva di Star Trek: La Nuova Generazione ed è apparso come guest star in una puntata di Star Trek Voyager. Regista di Star Trek: L'Insurrezione, ha debuttato nella regia con Star Trek Primo Contatto, ha diretto numerosi episodi delle tre serie televisive di Star Trek e ha curato la regia del CD-ROM Star Trek: The Klingon.

Prima di diventare il Numero Uno dell'equipaggio dell'Enterprise, Frakes ha partecipato alla realizzazione di numerose serie tv, tra le quali ricordiamo The Doctor, Falcon Crest, Paper Dolls e Bare Essence e sempre sul piccolo schermo è apparso nelle miniserie Dream West e in North and South. Attualmente è impegnato come produttore nella realizzazione dell'episodio pilota della serie Roswell High, prodotto dalla Fox

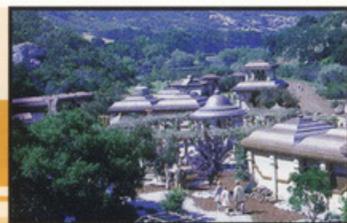
**Michael Dorn (tenente comandante Worf)**

Michael Dorn, prima di interpretare il ruolo di Worf (il Klingon capo della sicurezza della nave in Star Trek: La Nuova Generazione), ha vestito i panni del nonno dello stesso Worf, in Star Trek VI: Rotta Verso l'Inferno. Una volta terminata la serie di The Next Generation è entrato a far parte dell'equipaggio di Deep Space Nine, sempre nei panni del klingon.

Tra le sue produzioni cinematografiche ricordiamo: Timemaster, Jagged Edge e Rocky. Sul piccolo schermo è stato coprotagonista del telefilm ChiPs ed è stato guest star nelle serie Dead Man's Gun, Outer Limits, Silk Stalkings e Falcon Crest. Recentemente ha preso parte alla realizzazione del CD-ROM Mission Critical.

**Gate McFadden (dott. Beverly Crusher)**

Interprete della dottoressa Crusher in Star Trek, Gate McFadden ha diretto l'episodio Genesis della stessa serie. Sul grande schermo è apparsa in Taking Care of Business, Caccia a Ottobre Rosso e in The Muppets Take Manhattan.



Tra i suoi lavori televisivi ricordiamo: Mad About You, Marker, Dream On, The Cosby Show e The Wizard.

Regista oltre che attrice e coreografa, ha preso parte a numerose rappresentazioni teatrali messe in scena a New York e ha lavorato come direttore artistico al New York Theatre Commotion.

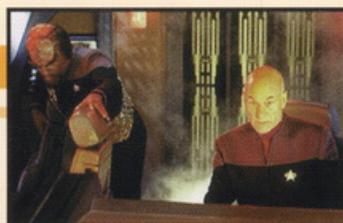
**Brent Spiner (tenente comandante Data)**

Brent Spiner, interpretando l'androide Data, si è guadagnato la simpatia di molti appassionati, tuttavia a causa di esigenze di copione non potrà ancora a lungo interpretare questa parte: gli androidi non invecchiano, mentre gli attori sì, almeno per il momento. Proprio per questo motivo molti hanno temuto che non accettasse il ruolo di Data in Star Trek: L'Insurrezione.

Per il grande schermo ha partecipato alle riprese di: Independence Day, Phenomenon, Out of Sea, Stardust Memories, The Miss Firecracker Contest e Pie in the Sky.

Oltre a Star Trek: The Next Generation ha preso parte alle serie televisive Huey Long, Crazy from the Heart, Mad About You, Outer Limits, Dream On e Cheers.

Recentemente ha ricevuto una nomination al Drama Desk per l'interpretazione di John Adams in 1776, un revival del celebre musical, mentre a Broadway ha recitato in Sunday in the Park With George, The Big River e I Tre Moschettieri. Spiner ha anche co-prodotto e distribuito un album, Ol' Yellow Eyes Is Back, un revival di grandi successi al quale hanno partecipato come coristi Patrick Stewart, Jonathan Frakes, LeVar Burton e Michael Dorn.

**Marina Sirtis (tenente comandante Deanna Troi)**

Marina Sirtis interpreta Deanna Troi, il consigliere della nave, metà umana e metà bethazoide.

Sul grande schermo è apparsa in Il Giustiziere della Notte III, Appuntamento al Buio e Il Ladro di Bagdad.

Prima di entrare nella serie di Star Trek ha preso parte a diverse miniserie e film per la televisione ed è stata interprete di alcune canzoni presenti nel Cd Seven Deadly Zens, pubblicato dalla Styx.

**LeVar Burton**

Membro ufficiale della serie Star Trek: La Nuova Generazione è responsabile della sezione ingegneria, in qualità di tenente comandante. Ha curato la regia di alcuni episodi di Star Trek Deep Space Nine e Voyager. Grazie alla popolarissima miniserie Radici ha vinto l'Emmy per l'interpretazione di Kunta Kinte, mentre sul grande schermo è apparso ne Il Cacciatore di Taglie e In Cerca di Mr. Goodbar.

Ha partecipato a numerosissime produzioni televisive ed è autore del romanzo di fantascienza Aftermath, edito da Warner Books.

a

!

A

O

W

Kyoto News

Nintendo

Software & Hardware

A cura di TMB

SENTO PUZZA DI CADAVERE

Ricordate che il mese scorso ho cercato di fare un po' di luce sulle varie uscite di Resident Evil? Beh, sappiate che nel giro di pochi giorni è successo veramente di tutto, ma adesso sembra che le cose si siano finalmente chiarite. Fra l'altro non sono proprio mancate delle belle sorprese, che hanno spiazzato anche i meglio informati. Anzitutto, cari amici del Nintendo, è stata confermata la conversione del secondo episodio della serie. E fin qui nulla di nuovo. Quel che invece vi sorprenderà è la dimensione della cartuccia in questione: ben 512MBit (o 64 megabyte, se più vi piace), ovvero il doppio di Zelda, nonché la capienza effettiva dell'ormai leggendario 64DD. A questo punto vale la pena domandarsi a che cosa potrà mai servire il lettore a dischi magnetico/ottici tanto atteso da tutti i nintendomani... Comunque sia la Capcom ha tenuto a precisare che la conversione sarà identica alla controparte PlayStation, anzi addirittura meglio, visto che grazie all'espansione da 4MB sarà possibile gustarsi il gioco in alta risoluzione (640x480). E' stata inoltre confermata la quasi miracolosa presenza dei



filmati in full motion video, su cui non avrei davvero scommesso due lire. Ma non è finita qui: aspettatevi a breve l'inaspettata conversione del primo RE per, udite udite, GameBoy Color! Il gioco sarà in tutto e per tutto simile all'originale per PlayStation (con gli stessi fondali prerenderizzati), solo che chiaramente i poligoni saranno sostituiti con dei ben più modesti sprite (scusate se è poco!). Sempre dalla Capcom e sempre per GBC arriverà prima o poi un certo Metal Walker, il solito giochino ibrido Tamagotchi/Monster Farm, nel quale dovrete accudire un non ben specificato robottino durante la sua crescita (?). Di certo non sarà entusiasmante quanto sparare a uno zombie...

di occhiali a raggi x realmente funzionante, con il quale potrete finalmente vedere com'è fatta la vostra compagna di banco e dare quindi senso alla definizione "belli dentro".



TUROK SI RIFA' IL TRUCCO

Vi sembrerà strano, ma l'espansione da 4MB, ormai tanto diffusa in occidente, inspiegabilmente non è stata ancora lanciata in Giappone. Questa gravissima lacuna, oltre ad autorizzarci a spernacchiare gli amici orientali per benino, verrà presto colmata nel mese di giugno (evviva! Il 4 è il mio compleanno! Speditemi dei regali bellissimi, mi raccomando), quando il cartuccino ripieno di memoria giungerà sugli affollatissimi

scaffali giapponesi. Tanta attesa verrà però ripagata con una versione speciale di Turok 2, denominata Violence Killer: Turok New Generation. Come dite? Quali sono le novità introdotte? Eeeeh, adesso pretendete un po' troppo, però voglio lo stesso soddisfare la vostra fame di news confidandovi che il terzo episodio della serie apparirà solo a 2000 inoltrato e che sicuramente uscirà esclusivamente sul nuovo Nintendo. Non disperate però, perché all'orizzonte si prospetta un certo Turok Tournament...

LE DIMENSIONI CONTANO

Dopo l'annuncio shock relativo ai 512MBit di Resident Evil 2, un altro peso massimo si prepara ad affrontare il mercato: sto parlando di Ogre

Battle 3: Person of Lordly Calibur, in uscita per il 14 luglio, che andrà a occupare la bellezza di 330MBit. Prodotto dalla Quest, è un RPG di chiara impostazione fantasy, orientato

principalmente alle battaglie più che all'esplorazione e al dialogo. Apparentemente un sicuro successo, anche perché non mi risulta esistano titoli simili per N64.



FINALMENTE UN PICCHIADURO DECENTE?

Innanzitutto alla nostra console manca proprio un picchiaduro stile Tekken e/o Virtua Fighter. L'unico titolo degno di nota rimane infatti il vecchio Fighters' Destiny, il che è tutto dire. Gioite quindi, poiché la Imagineer, dopo centinaia di migliaia di suppliche, ne ha finalmente annunciato il seguito! La meccanica di gioco rimarrà tale e quale a quella del primo episodio, con i "point match" al posto dei classici round. Vi saranno inoltre 11 lottatori disponibili e una grafica apparentemente migliorata sotto diversi aspetti. Speriamo bene.



GAMEBOY COLOR RULEZ

Ancora GBC, ancora una tempesta di titoli, questa volta dalla THQ, che si è assicurata i diritti su tutta la serie EA Sports da qua a due anni: ciò significa una caterva di simulazioni sportive, fra le quali figurano FIFA 2000, Nascar 2001, Madden NFL 2000, NBA Live 2000, nonché Peppatencia 2000, sicuramente il più atteso del gruppo. Io quasi quasi mi vengo l'N64 e mi compro il GBC...

PIU' BELLO! PIU' COLORATO! PIU' LUMINOSO!

Galvanizzati dallo stupefacente successo del GBC, alla Nintendo stanno pensando seriamente di dargli un erede spirituale, nonché materiale. Non si tratterà di una console nuova nel vero senso del termine, quanto di un upgrade, con schermo retroilluminato (come il celebre GameBoy Light) e una migliore gestione delle batterie. Si crederà l'anno prossimo, ma non c'è dato sapere esattamente quando.

IL DELFINO DI NINTENDO

Qualcuno diceva che era uno scherzo. Qualcuno giurava di averlo visto con i propri occhi. I più saggi sapevano che molto presto Nintendo avrebbe messo le carte in tavola. Infatti proprio in quel di Los Angeles, in concomitanza con l'inizio dell'E3, la grande N ha finalmente alzato il velo sul misterioso successore dell'N64: il Project Dolphin. Sviluppato in concomitanza con IBM e Matsushita, la console del nuovo millennio avrà per cuore un PowerPC, il ben noto processore montato sui Macintosh dell'ultima generazione (avete presente gli iMac, no?). Si tratterà di un'evoluzione di quest'ultimi (codename Geko), probabilmente legata a doppio filo con il progetto Altivech di cui francamente non ho il tempo di parlarvi (ma forse un giorno lo farò). Velocità prevista, 400MHz. Il chip-set grafico (sviluppato dalla Art-X) svilupperà, a detta dei suoi creatori, una potenza di calcolo pari se non superiore a quella del PSX2. Non bastasse, alla Nintendo hanno confermato che il supporto dei giochi sarà il DVD ma, al contrario di quanto pare farà il PSX2, potrete usare la console anche per vedervi i film registrati su questo straordinario formato. Nintendo conta di lanciare la console contemporaneamente in tutto il mondo entro la fine del 2000, cioè nello stesso periodo in cui la Sony inizierà a distribuire la nuova PlayStation sul mercato occidentale. Già, il 2000, come prevedevano i più grandi scrittori, sarà un anno da ricordare.



VIENI A PESCARRE CON NOI, CI MANCA IL VERME

Quei simpaticoni della Pack In Soft stanno lavorando al quarto capitolo del loro RPG di pesca... Detto così sembra una di quelle palle colossali che ogni tanto scrive il Vlad, ma in realtà non è così, purtroppo. River Fishing 4 sarà infatti l'ennesimo simulatore di pescatore, con degli elementi da gioco di ruolo che al momento mi sfuggono. Destinato (tanto per cambiare) al GBC, la cartuccia incorporerà un fantastico dispositivo di Rumble Pack... Che tristezza...



LA BRUM DEL CAPO HA PSSS NELLA GOMMA

Qui mattacchioni della Namco, dopo essere stati zitti zitti, quatti quatti per mesi, se ne sono usciti con un annuncio shock: Ridge Racer, l'ultra acclamato gioco di guida per PlayStation, vedrà la luce anche su

Nintendo 64! Sostanzialmente si tratterà di un mix dei primi due coin-op (ovvero Ridge Racer e il meno conosciuto Rave Racer), con diverse aggiunte interessanti tipo lo split screen a quattro giocatori. Tenete gli occhi ben aperti, non si sa mai che un certo Tekken arrivi da queste parti...

LA KONAMI CI DA' DENTRO DI BRUTTO

La Konami è diventata a tutti gli effetti una delle software house più importanti del mondo e non per nulla ha recentemente concluso un contratto con la tentacolare Microsoft di Bill Gates. Tutto ciò a voi forse interesserà poco, visto che in pentola bolle ben altro: anzitutto è ormai certo che il discreto Castlevania 64 avrà un seguito, di cui in ogni caso si sa poco e niente. Qualcuno mormora (più che altro spera) di un ritorno al 2D, il che non sarebbe proprio un male, anzi. Ma le vere chicche sembrano essere destinate al GameBoy Color, che sta vivendo un periodo di splendore assoluto, merito sicuramente dell'impressionante successo mondiale di questa consolina. Come prima bomba vi butto lì,

tanto per gradire, un certo Metal Gear Solid, un titolo che non ha certo bisogno di ulteriori presentazioni. Molto atteso anche World Soccer GB 2, potenziato dalla presenza di ben 32 squadre (per un totale di 512 giocatori) e da una grafica decisamente superiore al suo predecessore. Sempre di genere sportivo il leggendario Track&Field, che tanto ci fece divertire quando eravamo piccoli (e tutti ci scherzavano). Di tutt'altra pasta invece Survival Kids, un classico RPG ambientato su un'isola piena di strani mostri, speriamo non imparentati con il terribile Vladosauro.



LA VISIONE DI LARA DA VICINO

So già cosa state pensando, ma la risposta è no, Tomb Raider non apparirà su N64, ma forse e dico forse, esiste la remota possibilità di una conversione per GameBoy Color. In ogni caso si prospetta una lunga attesa, poiché la Sony detiene i diritti esclusivi sulla bella Lara fino alla fine del 2000. Detto fra noi, non credo che la cosa mi toglierà il sonno.

DA CAPCOM UN SACCO DI BOTTE

Pazzesco! Dal Giappone arrivano a valanga notizie di conversioni insperate solo fino a qualche mese fa: peccato siano tutte dedicate al piccolo GameBoy Color. Pensate che la Capcom, oltre a Resident Evil, sta lavorando alacremente al primo Street Fighter Zero, nonché ad alcuni grandi classici come 1943 e Ghost'n'Goblins! Questi ultimi due avranno addirittura delle migliorie rispetto agli originali e supporteranno la Pocket Printer per la stampa di record e password. Roba de' mat!



LA CARTUCCIA MEZZA CARTUCCIA

Salve ragà, sono Ezac (non nominate il mio nome invano), forse vi ricordate di me per le tre lettere precedenti che vi ho spedito, che non avete pubblicato e che non avete nemmeno considerato; per questo dovrei esservi ostile, in quanto è già la terza volta che chiudo un occhio, e quando arrivo alla quinta vengo in redazione e, immaginando di giocare a Mortal Kombat 4, taglio la testa a Vlad (tanto funziona ugualmente anche senza.

NdRaffo), strappo il pizzetto da Caimano Orsuto a Raffo e do una randellata ai paesi bassi ad Alex (fa male!)(fa più male lui se non lo stendi al primo colpo. NdRaffo). Ma sorvoliamo. Voglio raccontarvi una storia: l'altro giorno stavo andando verso centro di Porto Viro (la mia città) e decisi di passare per la via delle scuole medie; arrivato all'incrocio formato da cinque strade (io ero proprio su quella dove il semaforo resta rosso per circa un minuto e mezzo, e quando scatta il verde fanno in tempo a passare solo tre auto), fui colto da improvvisa curiosità e decisi di vedere quanti secondi rimaneva il verde su quel taccagno di semaforo, quindi rallentai con il motorino, mi fermai, e diedi

un'occhiata allo specchietto retrovisore per vedere se c'era qualcuno dietro. Perfetto, non c'era nessuno: scattò il verde... uno, due, tre, quattro, cinque, sei, rosso (doh!). Aspettai l'eterno minuto e mezzo e ripartii verso la videoteca dove mi aspettavano Zelda 64 e Alessandra (è un nuovo gioco -il mio gioco- e non richiede l'espansione da 4MB, anche perché ha già due belle espansioni): è bionda, alta, diciottenne, supercorazzata, non fidanzata (rima)(oscena. NdRaffo) e disponibilissima.

Entrai sgranocchiando un Kitkat (pagato ben 1200 Lire al bar, quando con 200 Lire in meno me ne viene uno uguale al distributore automatico), afferrai Zelda 64 per i capelli (si fa per dire), salutai affettuosamente Alessandra e dopo aver pagato il noleggio mi affrettai ad arrivare a casa. Inserii la cartuccia nel mio fidato 64 bit e spinsi verso l'alto la levetta del "Power", attesi un attimo ma non comparve niente. Dopo aver spento la console mi assicurai che la cassetta fosse inserita correttamente e che tutti i cavi fossero allacciati (con le cinture di sicurezza)(ah, ah, ah, oddio, che ridere, troppo simpatico. NdRaffo), quindi la riaccesi: nulla. Per un attimo rimasi paralizzato, la mia testa non pensava più e il mio cervello si era come lobotomizzato (non doveva essere un'esperienza poi molto nuova. NdRaffo).

Aaarrggghhh! Non giocherò mai più a Zelda 64... volevo piangere, ma una vocina fiebile fiebile mi ricordò che ormai ero un uomo, così chiusi i rubinetti e ritornai con il mio Ciao (in riserva) in videoteca.

Spiegai la situazione ad Alessandra che mi restituì i soldi e mi disse che, essendo stata appena comprata, nessuno aveva saputo dire se funzionava (sto parlando della

La posta del Cuore



E' ormai da qualche giorno che non si parla più della strage avvenuta negli Stati Uniti, ma non potete non ricordare: due ragazzi, armati fino ai denti, irrompono nella loro scuola e si mettono a sparare ai loro compagni. Sentendo la notizia al telegiornale rimango sbigottito: quanto può essere fragile la nostra esistenza, se messa nelle mani di qualunque pazzo che può (come accade in alcuni Stati americani) acquistare un'arma semplicemente esibendo la patente di guida (quindi anche a sedici anni).

Il giorno dopo, la notizia data dai giornali e dai telegiornali si fa più dettagliata, si parla del numero delle vittime e degli assassini... nel commento del giornalista televisivo, compagno a un certo punto gli interessi dei criminali e, attenzione, ecco che dice: "Erano soliti ritrovarsi per passare il tempo con Doom, un violento giochino per computer."

Ecco, grande il giornalista che ha arisolto il mistero della strage, ecco cosa ha fatto agire in quel modo quei docili ragazzi, ecco cosa li ha resi degli assassini: il giochino di Doom. Non certo il fatto di poter acquistare armi senza problemi, né tantomeno il fatto di essere dei pazzi da camicia di forza, camuffati da adolescenti di una scuola pubblica... no, è stato il giochino di Doom, è come se dicessimo che bevevano aranciata essendo dei criminali, per cui tutti coloro che bevono aranciata sono dei potenziali assassini. Grande giornalista, che nella sua lucida cronaca ha ben pensato di aggiungere un altro misfatto sul fardello portato dai videogiochi, perché ci sia una motivazione all'orrore, una motivazione alla quale non si può rispondere. Io, guarda un po', sono convinto che quei ragazzi giocassero spesso a Football Americano, e a Baseball, e a Soccer, e guardavano quotidianamente un telegiornale, e quindi, come la mettiamo?

Sono stufo di sentire la voce di queste persone qualunque e sensazionaliste, sono stufo di sentirmi un potenziale omicida perché mi diverto con Doom e con decine di altri giochi simili; dietro alla nostra passione c'è solo la voglia di divertirsi, ed è senz'altro meglio passare delle ore davanti al computer, piuttosto che stare ad ascoltare certi individui alla T.V.

RAFFO

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

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

cassetta di Zelda, non della ragazza!). Quello che mi chiedo io è questo: è possibile che ci siano in commercio cartucce non funzionanti o addirittura "vuote"? Ma tornando alle questioni videoludiche, ho letto di una possibile uscita di Resident Evil 64, è ufficiale o è solo una voce? Se proprio deve uscire, sarà obbligatorio l'uso dell'espansione da 4MB?

Avete presente Penny Racers, quel giochillo delle macchine, che in quanto a grafica lascia un po' a desiderare? Volevo sapere se ha qualche legame con quei giocattoli attualmente in commercio dove basta inserire un penny (finto) nella suddetta automobilina, per farla partire come un razzo, oppure ogni riferimento a oggetti, persone, o fatti realmente accaduti è puramente casuale? Non ho capito perché voi della Xenia inserite i trucchi per il Nintendo 64 solo su ConsoleMania e non su Nintendo Magazine e nemmeno nel vostro sito Internet, capisco che non vogliate fare di una rivista l'esatta copia dell'altra, ma una pagina dei cheat potreste almeno inserirla (oppure potreste creare un servizio telefonico dove richiedere e

fornire trucchi). Concludo la mia missiva porgendovi i miei più cordiali saluti e ringraziandovi anticipatamente perché so che mi pubblicherete, in quanto, come già detto, è la quarta volta che vi scrivo (e sto davvero esaurendo la mia scorta di idee), andiamo ragazzi non potete continuare a ignorarmi. Complimenti per la rivista.

Daniele "Ezac" Fregugia

Chiarimo subito una cosa: non è il numero delle lettere speditemi che aumenta la loro possibilità di pubblicazione, capita che si compaia su queste tre pagine al primo tentativo, come può succedere che non capiti mai anche dopo decine di missive inviatemi. Se una lettera mi piace la pubblico, altrimenti no: semplice.

Venendo alla cartuccia di Zelda che non funzionava, beh, in tanti anni di attività non mi è mai capitato un problema del genere con prodotti inscatolati; del resto il software viene a lungo testato proprio per evitare l'insorgere di grane di questo tipo, non escludo, comunque, che possa capitare e in tal caso, se tu Zelda l'avessi acquistata, sono convinto che ti sarebbe stato sostituito senza problemi. Vedo comunque che anche affittandolo ti sono stati restituiti i soldi, quindi tutto sembra essersi risolto per il meglio. Certo, non hai giocato a Zelda, ma non dirmi che in quella videoteca c'era solo quella copia del gioco del secolo.

Resident Evil 64 deve in effetti uscire a opera della Capcom, non si sa ancora bene quando questo accadrà, comunque molto presto; a rigor di logica, inoltre, visto che per il momento tutti i giochi che permettono di usare la cartuccia di espansione da 4MB annoverano tra le opzioni anche quella di poter essere giocati in bassa risoluzione, non vedo perché dovrebbe essere un'eccezione Resident Evil 64. Giusto perché è bene

che questa sia anche una rubrica informativa, mi sembra corretto farti sapere che invece Resident Evil 2 per Nintendo 64 è quasi ultimato, e che vedrà la luce dopo l'estate.

Penny Racers prende spunto proprio dai modellini giocattolo che hai visto in televisione; in Giappone quelle macchinine stanno avendo un enorme successo, al punto che la THQ Inc. ha deciso di farne un videogioco (ma la prima software house a interessarsi della cosa fu la Takara nel maggio '96, con Choro-Q).

Concludendo, come avrai sicuramente potuto vedere tu stesso, da un paio di mesi abbiamo inserito sulle pagine di Nintendo Magazine una rubrica su cheat e trucchetti vari, curata tra l'altro da quel nebbioso di Toso.

IL DOMANDINO DELL'ORA DI LATINO

Caro Raffo, ti sto scrivendo durante l'ora di latino; in questa missiva ti vorrei raccontare la mia storia e porti qualche domanda.

Cominciamo dunque dicendoti un momento, la prof. sta per interrogare.

Prof: "Allora ragazzi, oggi interroghiamo... interroghiamo... Antonio Capraio, sì, vieni fuori Antonio".

Fiuuu, è andata liscia, per un buon quarto d'ora tartassero Antonio e quindi potrò dedicarmi alla mia missiva; riprendiamo, ecco la mia storia: ogni mattina vado a scuola con altri due miei amici: un fanatico possessore di N64 (come me) e un irriducibile del PSX.

Potrai benissimo immaginare i dialoghi che si accendono in quei dieci minuti di strada che occorrono per raggiungere la scuola. Le domande, le risposte, le affermazioni e le balle sulle console sono tantissime, tanto che io non so più a chi dare retta.

In sei mesi d'agonia e di silenzio, durante i loro discorsi, ho raccolto le domande più ricorrenti (certe sono state magari già trattate, quindi abbi pietà):

1) Qual è il gioco più venduto nella storia dei videogiochi? (Alex sostiene Mario Bros 1 per NES)(non si riferisce all'Alex caporedattore. NdRaffo)

2) Il N2000 utilizzerà cartucce o DVD? (domanda ricorrente ma priva di una risposta concreta)

3) Quanti bit avrà il N2000? (Alex dice 256, mentre Mario 128)

4) Quando uscirà il N2000?

5) Sono vere le voci che affermano che il 64DD non vedrà mai la luce in Europa?

6) Il 64DD (se mai uscirà) dovrà caricarsi come il PSX?

7) In relazione alla data d'uscita, nel mondo ci sono più Zelda o Metal Gear Solid?

8) Quanti poligoni può gestire il N64? (Alex dice 500.000)

Ho finito di stressarti, ma mettiti nei miei panni: ho dovuto sorbirmi queste domande con risposte strampalate per oltre sei mesi, ti prego, aiutami tu!

Un ringraziamento particolare ad Alex, Mario e Antonio, che hanno accettato che venissero inseriti i loro nomi.

Massimo Pazzaglia

Innanzitutto grazie di quo... ehm, cuore, per i complimenti fattimi riguardo al commento fatto sull'amicizia qualche numero fa, ho deciso di tagliarli perché ai lettori credo interessassero poco, comunque ancora grazie, mi hanno fatto piacere.

Veniamo alle tue domande che, una volta tanto (a parte la 8), credo meritino una risposta seria; effettivamente sei riuscito a farmi immedesimare nella situazione che te descritti, anch'io, infatti, con qualche amico appassionato di videogiochi qualche annetto fa mi facevo tirare in mezzo da questi discorsi... anche se quando dicevo la mia nessuno mi dava mai retta (e pensare che già lavoravo per la Xenia... forse perché effettivamente dicevo delle immani

boiate, esattamente come adesso).

1) Effettivamente il gioco più venduto della storia dovrebbe proprio essere Mario Bros 1 per NES.

2) A quanto pare la nuova console Nintendo, che per ora ha il nome di Nintendo 2000 (ma potrebbe cambiare, o almeno spero) non utilizzerà più le cartucce, bensì il formato DVD (meno male).

3) Il bittaggio della nuova console Nintendo dovrebbe corrispondere a 128.

4) Di sicuro dopo il 2000.

5) Sono vere, per quanto possano essere vere delle voci.

6) Con tutta la fantasia e per quanto abbia provato a interpretare questa domanda, non ce l'ho fatta, mi dispiace... se era una battuta, non l'ho capita (come sempre, del resto).

7) Zelda.

8) Alex dice così perché è riuscito a contarli, o perché gliel'ha detto la maga Bagigia?

AHIA, PORCA PALETTA!

Caro Raffo, mi presento: mi chiamo Francesco e da sempre sono un grandissimo amante della casa Nintendo (chi si ricorda il glorioso NES?). In verità la mia prima console fu l'Atari (ah, i vecchi tempi...) e allora non esisteva tanta competizione tra i possessori di videogiochi su quale "scatoletta videoludica" fosse la migliore; anche se bisogna ammettere che ce n'erano poche, come pochi erano coloro disposti a possederne una. Ora, invece, noto una certa rivalità tra i possessori di PSX, Nintendo 64, e tra chi possiede o desidera, un Dreamcast. A mio parere questa è una battaglia inutile dato che tutti dovrebbero avere la libertà di scegliere, senza condizionamenti da parte di pochi idioti, il proprio modo di divertirsi. Tra tutte le grandi console che ci sono sul mercato preferisco certamente "Mister N64", ma devo ammettere che il PSX non muore mai e che il nuovo gioiellino Sega non è affatto male. Ora il Nintendo sta rinascendo, prova che le cose belle e ben fatte, prima o poi, si fanno sempre avanti, ma non posso sentire i proprietari del N64 accusare il Dreamcast d'essere "brutto" o, se proprio vogliamo raggiungere l'apice della c*****a, affermare che il DC non avrà mai successo perché è uscito con pochi giochi, quando tutti sappiamo che la nostra amata console a 64 bit all'inizio versava nelle stesse identiche acque. Insomma, ragazzi, non guardate alla Sony e alla Sega come ombre che volteggiano minacciose sul povero N64 (sono un poeta, vero?); non ce n'è bisogno, dato che sul mercato lo spazio è abbondante. Per finire questa lettera (sarete contenti), vorrei porti alcune domande:

1) Come funziona la scheda EEPROM?

2) Perché la Nintendo continuerà a usare le cartucce sulla sua prossima console?

3) Quanto costa produrre una cartuccia?

4) Quali giochi di lotta decenti vedremo in futuro per Nintendo 64?

5) La Capcom riporterà mai MegaMan a casa Nintendo?

6) Come farà la cartuccia Banjo-Tootie a collaborare col suo predecessore?

E' tutto (per ora).

Francesco da Sorrento

Lettera interessante la tua, che onestamente mi ha fatto un po' riflettere (come uno specchio, direi), non tanto per quello che dici sul fenomeno del "Il mio è più bello del tuo", ma più che altro perché ti ho visto un po' come un anziano signore che, guardando un paio di ragazzi per strada dice "Eh, noi alla loro età non eravamo così"; ebbene, Francesco, la competizione tra possessori di diverse piattaforme è sempre esistita e, per quanto ne sappia, sempre allo stesso modo. Forse hai dimenticato le



lotte all'ultimo sangue tra i possessori di Commodore 64, Spectrum e Philips; oppure le interminabili battaglie tra i sostenitori dell'Amiga e dell'Atari ST prima, e tra Amighisti e Pcisti poi. Senza parlare dei macelli tra i possessori di console. Insomma, a ben guardare tutta la storia videoludica è sempre stata piena di queste diatribe (non so chi fu il mentecatto che coniò la frase: "I computer hanno un'anima, le console no", ma successe molti anni fa). Hai invece ragione quando dici che il fenomeno ha conosciuto una maggiore espansione, perché effettivamente mai come di questi tempi i videogiochi sono entrati nelle case di tutti, e quindi c'è più gente che sforna questo tipo di geniali confronti.

Per quanto riguarda il Dreamcast, non è affatto partito male, anzi, se solo avesse cominciato così il N64 a quest'ora sarebbe molto più popolare.

Passiamo ora alla risposta delle tue domanduzze:

1) Una scheda EEPROM è una scheda ROM (come quella delle cartucce) in grado di essere programmata, cancellata e riprogrammata elettronicamente (di qui le due E e la P dell'acronimo). Per fare ciò c'è bisogno di una periferica particolare che si chiama EPROM burner e che serve a scaricare nella PROM i nuovi dati.

2) Che la Nintendo continui a usare il supporto a cartuccia è ancora tutto da dimostrare, quindi non mi sembra il caso di creare falsi allarmismi (anzi, notizie sempre più insistenti vedono il DVD come supporto su cui riversare il software). Se comunque lo farà, avrà fatto una scelta coraggiosa, coerente, ma perdente in partenza.

3) Molto di più che produrre un CD e molto meno che mantenere un pony nella propria camera da letto.

4) Per ora non ci sono brillanti prospettive da questo punto di vista.

5) Se mai lo farà per adesso non ci ha fatto sapere nulla.

6) Non lo so: la Sega a suo tempo aveva ideato una cartuccia in grado di alloggiarne un'altra - potrebbe essere l'unica soluzione...

VIENI AVANTI CREATIVO

E' tardi, sono molto stanco e domani mi devo alzare presto perché l'università mi attende (sono al primo anno di architettura), cosa fare a questo punto? Potrei mettermi a dormire e risolvere così tutti i miei problemi, oppure potrei scrivere a Nintendo Magazine. Come avrai intuito, caro Raffo, ho optato per la seconda possibilità. Ora rimane da stabilire il motivo di questa mia, possiedo effettivamente un Nintendo 64 ma non sono il tipo che ci passa assieme otto ore al giorno (lo farei, ma ogni tanto devo anche studiare), quindi sono interessato in maniera molto relativa alle nuove uscite videoludiche (le news e le recensioni sono più che sufficienti per informarmi); no, il motivo che mi ha spinto a prorogare il mio inserimento nel letto è solo per fare con te quattro chiacchiere. Sinceramente non so se questa lettera verrà mai pubblicata, ma già il fatto che tu la legga (ne sono quasi certo, c'è del genio nei tuoi pezzi)(guarda che sono ancora

tutto intero NdRaffo) mi è più che sufficiente.

Veniamo al dunque: ormai ho diciannove anni e quando accendo la mia preziosa console per passare qualche ora di relax mi accorgo di non provare le stesse emozioni di un tempo, di quando, con il mio Commodore Amiga 500 mi emozionavo ascoltando le musiche di Turrican o ero in grado di darmi malato per non andare a scuola e avanzare di qualche rompicapo in Monkey Island; insomma, anche se mi rendo conto di avere per le mani dei veri capolavori come Mario 64 o GoldenEye, riesco benissimo a rinunciarvi per fare qualcosa di urgente o importante, cosa che un tempo avrei sicuramente messo in secondo piano. A peggiorare la situazione, nei pochi momenti che posso dedicare al mio Nintendo 64, spesso e volentieri irrompe mia madre dicendomi che sono troppo grande per certe cose e che alla mia età bisognerebbe pensare a mettere la testa a posto.

Sono dunque vecchio? E cos'è la vecchiaia? Forse annoiarsi di fronte a qualcosa che un tempo ci rendeva felici? Chiedo a te, Raffo, di illuminarmi, e cerca di essere convincente, almeno non avrò perso delle ore di sonno invano.

Piero Adolfi

Cos'è la vecchiaia, sinceramente forse mi chiedi un po' troppo, non sono poi così preparato in materia, certo è che anche io, come tutti, sono soggetto all'invecchiamento, e cerco di capire quando una persona può dirsi vecchia, in che momento smette di crescere e inizia la sua camminata verso la morte (ma che bei discorsi allegri).

Tu stai invecchiando Piero, mi dispiace ma sono dell'idea che si smetta di crescere e si inizi a invecchiare nel momento in cui ci si pone un certo numero di quesiti, tipo: vorrei fare quella tale cosa, ma sono troppo grande e mi sentirei in imbarazzo a farla. Come vorrei tornare a essere un bambino. Cosa c'è dopo la vita?

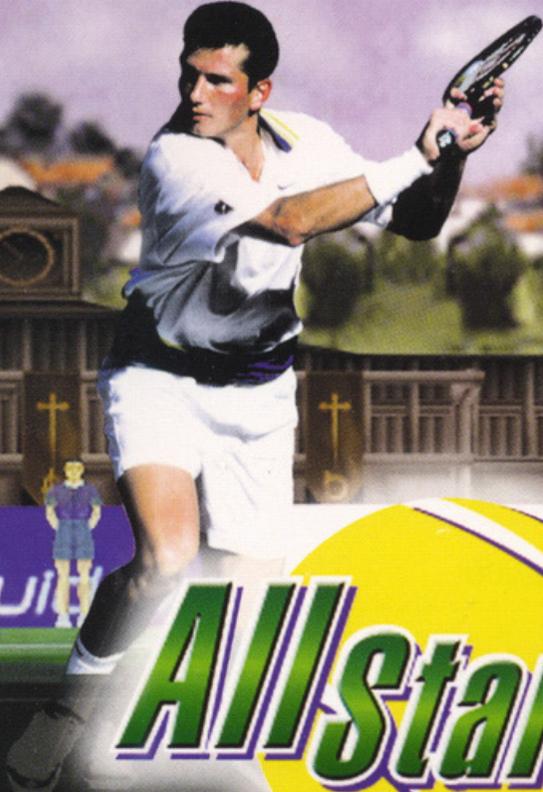
Personalmente sono dell'idea che la vecchiaia cominci nel momento in cui si pensa alla morte; ma intendiamoci, invecchiare non è sinonimo di morte, bensì è uno stadio successivo della nostra vita non necessariamente negativo... l'importante è sempre essere in grado di amare, perché una persona "arida", quella sì che è vecchia, morente, a prescindere dall'età. Chiaramente sono solo delle mie personalissime idee, quindi non prendermi troppo in considerazione.

Parlando invece del tuo "problema" videoludico, è inevitabile che da ragazzini si veda il mondo con occhi decisamente diversi e ci si diverta di più, questo perché da un lato è proprio nella natura del bambino giocare e divertirsi per crescere e, dall'altro, in giovane età si è molto più soggetti a sorprendersi e dunque a emozionarsi per un videogioco o per un film horror o per un regalo. Io stesso, nella mia profonda immaturità, mi rendo conto di non essere più il ragazzino rissoso e scanzonato di un tempo, anche io mi diverto meno coi videogiochi, o meglio, mi diverto in maniera diversa, senza dubbio sono più smaliziato e lo sforzo di immedesimazione in un adolescente (condizione essenziale per la valutazione di un gioco) si fa sempre più grande. Tu sei cresciuto più in fretta di me a quanto pare, in quanto già a diciannove anni ti senti un po' fuori posto, ma non ti preoccupare di questo, gli interessi cambiano, e i modi di divertirsi anche, quello che posso dirti è che se vuoi fare qualcosa falla, fregatene se qualcuno potrebbe pensare che sei grande per certe cose, vivi a modo tuo, perché solo tua è la vita.

EPILOGO

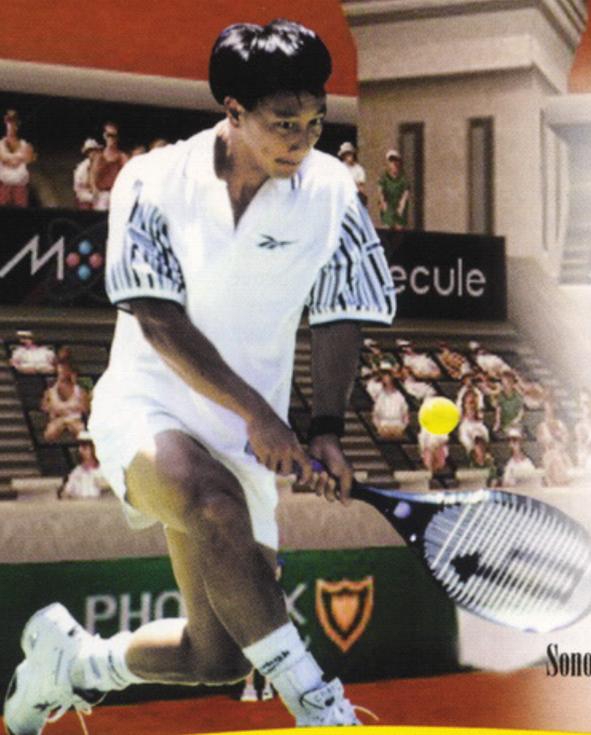
La Pasqua è finita, sorridiamo a chi non conosciamo.





All Star Tennis '99

Contro i giganti se fai il dritto
vinci di rovescio



All Star Tennis '99: il videogioco in cui ogni battuta è un brivido, perché oltre la rete c'è un campione nel suo inconfondibile stile.

Allenati con loro:

Michael Chang - Richard Krajicek
Jana Novotna - Gustavo Kuerten
Conchita Martínez - Jonas Björkman
Mark Philippoussis - Amanda Coetzer

Sono tutti pronti per darti la lezione che ti meriti.

Distribuito da:



GAME BOY COLOR



Ubi Soft SpA Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel. 02/83.31.21 - Fax. 02/83.31.23.00
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it



Distribuito da:



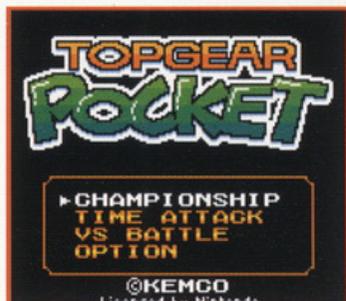
Top Gear Rally Rumble Race

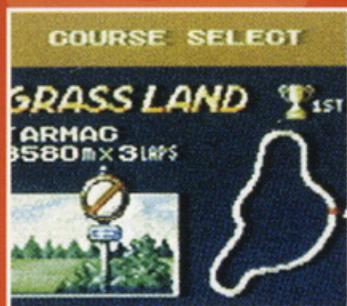
KEMCO PER GAME BOY COLOR



QUESTO PICCOLO GRANDE NINTENDO

Ancora una volta Nintendo mi ha stupito, ancora una volta la sua voglia di mettersi in discussione ha saputo essere un'importante spinta propulsiva e ancora una volta ci troviamo a parlare di un nuovo passo avanti fatto dal piccolo, ma sempre più grande, Game Boy Color. In realtà avrei potuto intitolare questa recensione 'Tutto quello che avreste voluto da V-Rally e che non avete mai osato chiedere', ma all'ultimo momento mi sono indirizzato verso qualcosa che richiamasse di più l'attenzione sull'importanza che questa conversione rappresenta per tutti i fan della piccola console. Al di là di tutte queste chiacchiere, infatti, ci sono tre punti fondamentali che accompagnano l'uscita sul mercato di questa interessantissima cartuccia e sono: la sua parentela con Top Gear Rally per N64, il confronto con quel V-Rally di cui vi ho parlato il mese scorso e, last but not least, il fatto di trovarci di fronte al primo Rumble Game per GB Color; ma andiamo con ordine e iniziamo con un po' di storia. Top Gear Rally è stato il primo titolo rallistico, e anche una delle prime simulazioni automobilistiche degne di questo nome, ad approdare sul 64 bit Nintendo. Inizialmente, l'accoglienza da parte del pubblico non fu molto entusiasta; tutti si aspettavano un arcade puro mentre si ritrovarono tra le mani un gioco dall'approccio non proprio immediato e che richiedeva un certo impegno per essere gustato fino in fondo. Io lo trovai entusiasmante e ricordo che consumai parecchi pad prima di aver ragione anche delle piste più ostiche; eppure molti pensavano di trovare un MRC in versione 'fuoristrada' e rimasero delusi. Sulla lunga distanza, però, il lavoro di Kemco seppe guadagnarsi il favore di un buon numero di appassionati, spingendo la software house a regalare non solo quello splendido gioco che è Top Gear Overdrive ma anche a mettere in cantiere l'imminente Top Gear Rally 2. La versione GB Color si discosta nettamente dai suoi illustri progenitori, con un'impostazione nettamente arcade, ma è anche vero che l'impegno e l'abilità richiesti su alcuni tracciati non sono certo inferiori di quelli nella versione a 64 bit. Con tali premesse è ovvio che V-Rally ne esca piuttosto malconco; con questo non mi riferisco solo alla giocabilità o alla cartuccia di tipo 'Rumble', ma anche a molti altri elementi (non certo meno importanti) quali l'implementazione del multiplayer, la resa grafica e la longevità. Ma in che cosa consiste questa tanto decantata funzione Rumble? Si tratta di un Rumble Pak, simile a quello del N64, miniaturizzato e inserito direttamente nella cartuccia che permette di trasmettere delle vibrazioni alle mani del giocatore, in modo da rendere l'esperienza di gioco più completa e coinvolgente; il sistema è alimentato da una batteria mini-stilo già inclusa nella confezione ed è comunque disattivabile dai menu di gioco. Vi confesso di essere partito un po' prevenuto nei confronti di questo Rumble Pak per Game Boy; ero molto scettico sull'effettiva utilità di un simile aggeglio, che inoltre minacciava di appesantire eccessivamente la console, rendendone l'utilizzo prolungato piuttosto faticoso. Nelle corso delle mie partite invece ho avuto modo di ricredermi su entrambi i punti. Le vibrazioni sono state miscelate con cura e sapientemente associate ai vari aspetti del gioco; così la perdita di aderenza è sottolineata da un tremore costante e proporzionale alla velocità mentre il contatto con una macchina avversaria è reso da un colpo secco e intenso. Anche l'aspetto peso si è rivelato una piacevole sorpresa: il Rumble Pak è stato oggetto di una cura

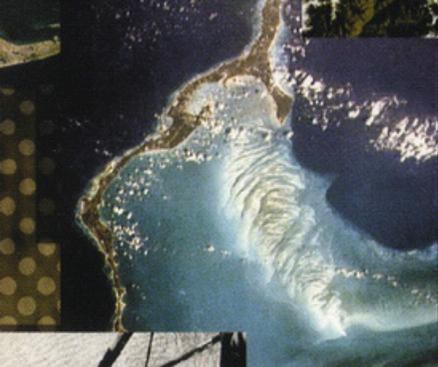
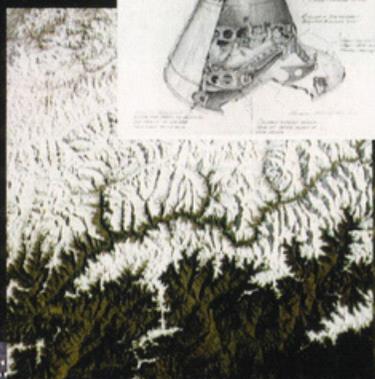
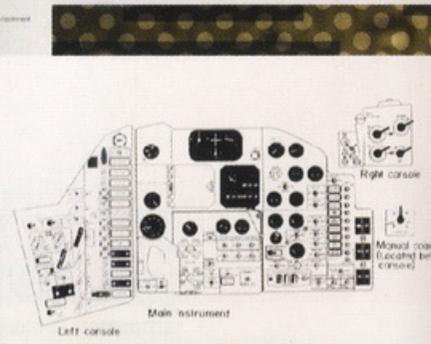
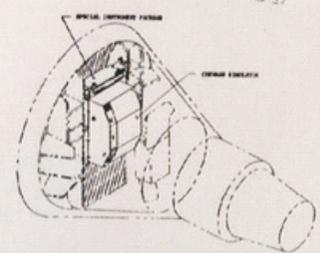
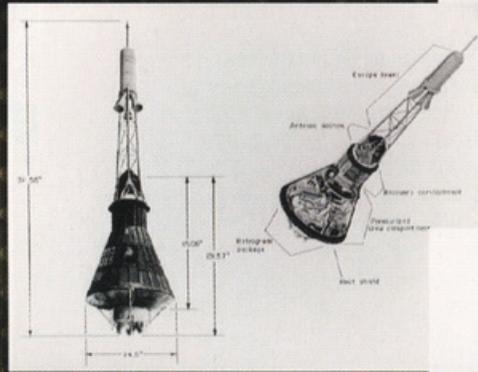
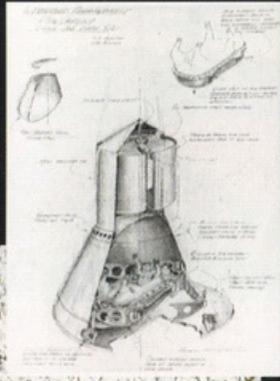
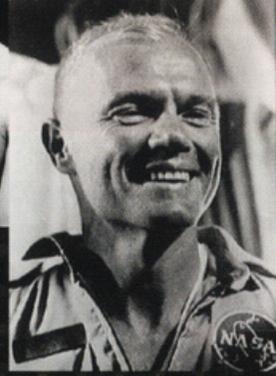




dimagrante impressionate che lo ha reso non solo estremamente leggero, ma anche molto compatto (dovrebbe esserci una foto qui in giro a tal proposito). Anzi, a ben vedere il fatto di aver sistemato il Rumble Pak nella parte alta della cartuccia ha permesso di bilanciare meglio l'intera console, rendendola persino più maneggevole. Avremo modo di incontrare altri giochi dotati di questo interessante optional? Credo proprio di sì, ormai Top Gear ha creato un precedente che molti sviluppatori saranno tentati di replicare e sono convinto che torneremo a parlarne molto prima di quanto pensiate. Ma la presenza del Rumble Pak non è certo l'unico aspetto positivo di questo Top Gear Rally. Come dicevamo, infatti, la realizzazione tecnica è ottima, con macchine che, con il loro look super-deformed, danno un tono più scanzonato e leggero all'atmosfera tesa e concitata che permea le nostre scorribande tra deserti, giungle e circuiti cittadini. Giudizio altrettanto positivo anche per le suddette ambientazioni, ben caratterizzate e di qualità decisamente migliore di quanto visto in V-Rally. Spulciando tra i menu di gioco arrivano altre sorprese: le modalità di gioco a nostra disposizione sono tre, ovvero campionato, corsa a tempo e (finalmente) uno contro uno via link. La modalità a tempo è quella meno interessante delle tre, visto che ci permette di correre da soli sui vari tracciati per tentare di migliorare i nostri tempi e niente di più. Sicuramente più attraente è la modalità campionato che ci darà la possibilità, vincendo le varie gare (o comunque qualificandosi nei primi tre), di sbloccare mezzi e tracciati segreti, per un totale di 8 macchine e 6 tracciati. 10 e lode, poi, per la modalità a due giocatori, di cui tanto avevo sentito la mancanza giocando a V-Rally; la possibilità di sfidare un altro concorrente in carne e ossa risulta quanto mai intrigante e fa lievitare parecchio la longevità, togliendo ogni dubbio sulle notevoli capacità del piccolo Nintendo. A voler proprio spaccare il capello in quattro, bisogna ammettere che il commento sonoro non è certo ai massimi livelli con musiche anonime e poco orecchiabili; inoltre avrei preferito poter salvare record e piazzamenti direttamente nel game pak invece che doversi affidare al solito sistema di password; ma del resto che volete farci, mica si può avere tutto nella vita... In definitiva questo Top Gear Rally riesce a conquistare il titolo di miglior gioco automobilistico senza troppo sforzo. Ottima la grafica, notevole la giocabilità, il tutto guarnito con la tanto agognata modalità a giocatori e da quella pregevole novità chiamata Rumble Pak. Non ho particolari riserve nel consigliare questo gioco, completo e curato, e che ancora una volta ribadisce, se mai ce ne fosse stato bisogno, la superiorità Nintendo nel settore dell'intrattenimento portatile.

Matteo Leccardi

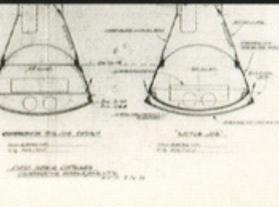
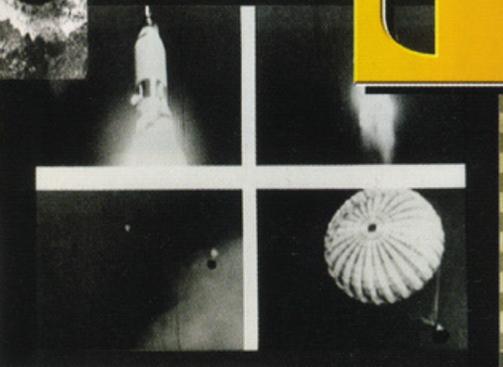
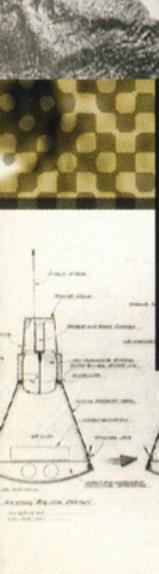




**Ogni missione
va preparata nel modo
migliore.**



Force



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



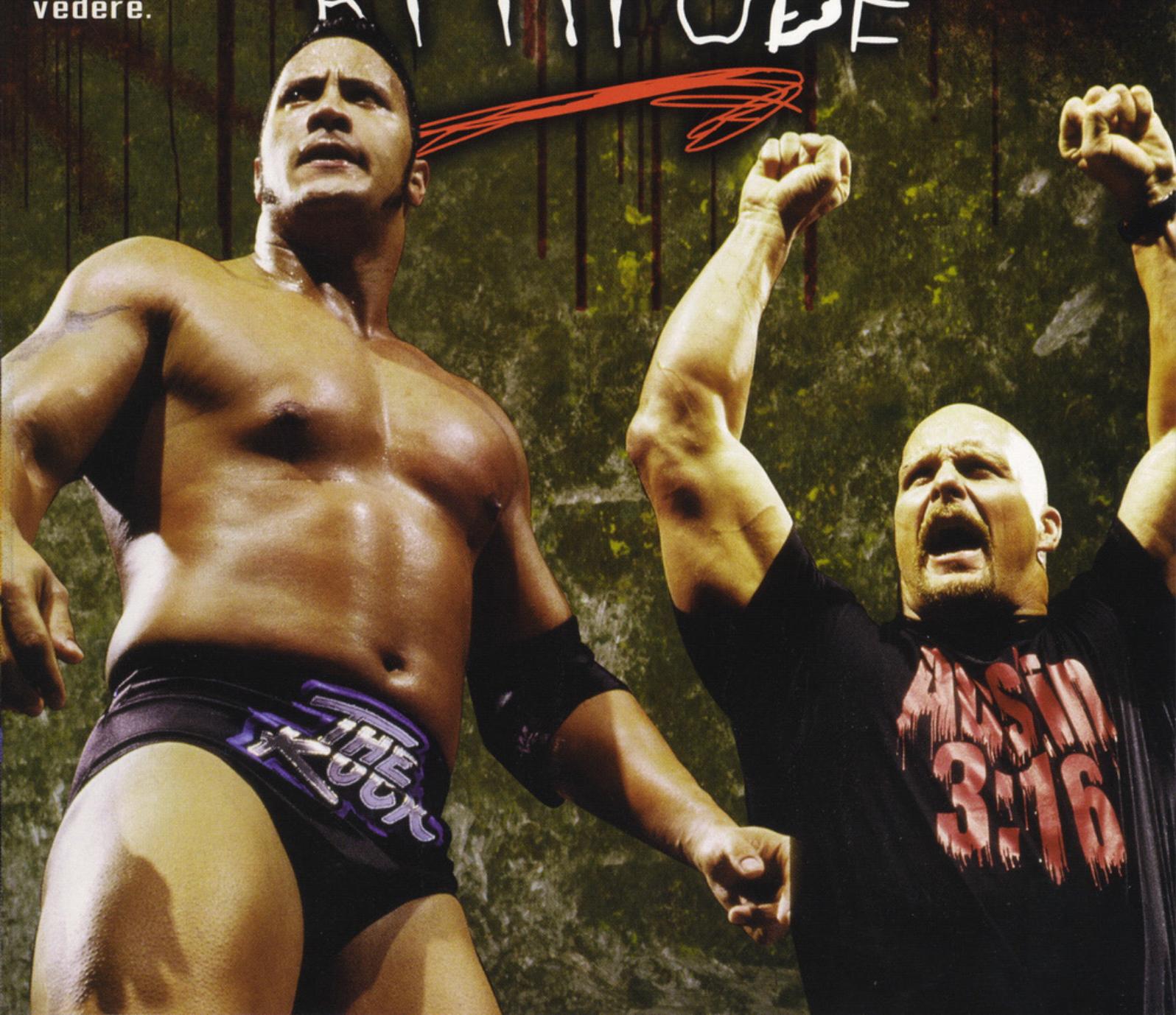
Toh, va' che bello, un altro gioco di wrestling, ma ce n'era proprio bisogno? Beh, per quello che ho potuto vedere direi proprio di sì; e anzi, direi di sì anche per quello che non ho potuto vedere.

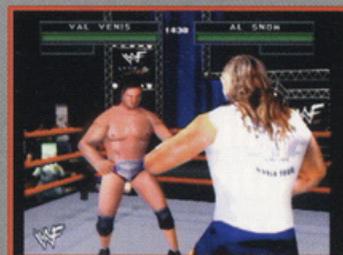
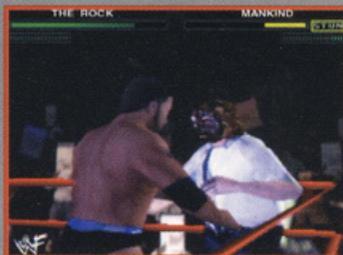
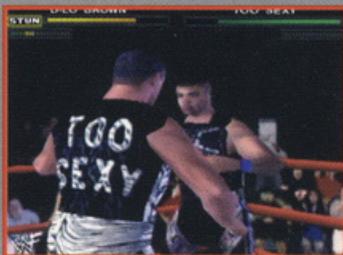


ATTITUDE

WWF Attitude

Sviluppatori:	Acclaim
Tipo di gioco:	Botte ignoranti
N° Giocatori:	1/4





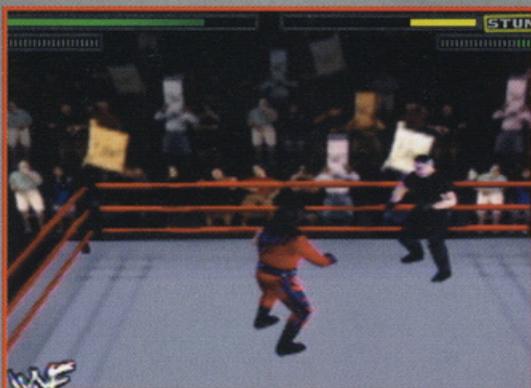
E' davvero incredibile, nonostante tutti i possessori di Nintendo 64 reclamino a gran voce un bel picchiaduro per la loro console, le software house si ostinano a sfornare prodotti come questo, appartenenti al genere in questione, ma che sicuramente non soddisfano il desiderio della maggioranza degli utenti. Quali sono dunque le motivazioni che spingono una software house a produrre un titolo come questo? Ovviamente economiche, ma ho come il sospetto che questo comprenda ben altri introiti a quelli (in Europa suppongo limitati) portati dalle vendite del software, come per esempio sponsor di varia natura, o addirittura sovvenzioni fornite dalla federazione wrestling. Intendiamoci, voglio chiarire in primo luogo che in questo non c'è assolutamente nulla di male, e in seconda istanza che non ho niente contro i giochi di wrestling, anzi, più prodotti ci sono del genere e maggiore è la scelta. Certo è che sono sempre più frustrato da una cronica mancanza di un picchiaduro "canonico" alla Tekken.

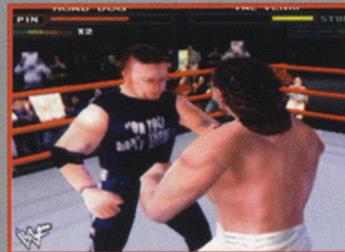
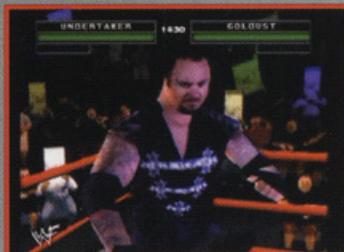
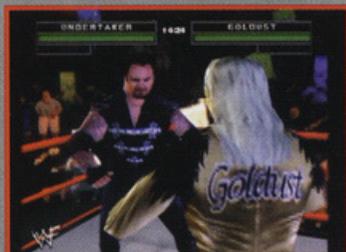
Fatta questa piccola premessa, passiamo a quest'anticipazione, che potrebbe effettivamente rappresentare l'ingresso sul mercato di un nuovo termine di paragone per i giochi del genere. WWF Attitude può essere tranquillamente considerato il sequel di WWF Warzone (non mi ricordo se l'ho recensito io da qualche parte, ma forse l'ho fatto su ConsoleMania), dopotutto il team di programmatori è il medesimo, il distributore anche, il cane di mio zio pure, quindi...

A quanto ho capito il motore grafico che farà funzionare questo nuovo prodotto della Acclaim è rimasto lo stesso;

questo, però, non vuol dire che graficamente sia rimasto lo stesso e che siano stati cambiati solo i personaggi. Al contrario, un motore può essere sfruttato bene o male e questo permette un largo margine di miglioramento, cosa che è appunto avvenuta con questo WWF Attitude. In particolare sono rimasto favorevolmente impressionato dalla qualità con cui sono stati disegnati i lottatori: le texture che li compongono sono incredibilmente ben fatte, riuscendo a trasmettere una sensazione globale di notevole realismo... non esagerando vi confesso che più di una volta mi è sembrato di assistere a un match televisivo e attenzione, non sto parlando di digitalizzazioni bidimensionali. La struttura di quest'ultimo wrestling di casa Acclaim è assolutamente classica, cioè dovrete muovervi come ballerine all'interno di un ring delimitato da cordoni elastici, avrete a disposizione un'energia che dovrete fare in modo di mantenere ai livelli più alti possibile e, magari, se ne avrete voglia, potrete tentare di abbattere l'avversario che vi fronteggerà. Ecco, tutto qui, del resto questo sport è molto popolare in America anche perché non è molto difficile da capire e lo stesso si può dire della controparte videoludica.

Le specifiche tecniche in mio possesso al momento sono più o meno le stesse del mese scorso, comunque, in caso vi siate persi l'anticipazione all'interno delle "news", ecco qui qualche dato che potrà darvi un'idea della bontà del prodotto: i personaggi a disposizione saranno 55, tra i quali spiccano nomi conosciuti persino da me, e pensare che non vedo una bell'incontro di wrestling in televisione da parecchi anni, e cioè Stone Cold Steve Austin, The Undertaker (ormai dovrebbe avere una





sessantina d'anni), Kane, Sable, Big Boss Man (questo ne avrà almeno un centinaio, era già vecchio quando lo vedevo in televisione io...), Owen Hart (che, se non erro, è morto un paio di giorni fa, dopo che il cavo dal quale si stava calando sul ring si è spezzato, e non sto scherzando) e un sacco di altri che sono sicuramente famosissimi negli USA ma che in Italia non credo abbiano molto seguito.

Le mosse disponibili sono 400, incredibile, eh? Eppure a quanto pare sembra proprio che questa cifra corrisponda alla realtà; tra le altre cose, ogni personaggio disporrà di una sua precisa mossa finale che, ancor più incredibile a dirsi, corrisponderà a quella che usa negli incontri televisivi per "finire" l'avversario. È indubbio, dunque, che una tale quantità di caratteristiche e una tale cura dei particolari contribuiscano a rendere questo prodotto, più di ogni altro, aderente alla realtà.

La cartuccia sarà da 32 MB e avrete la possibilità di salvare le mosse e la fisionomia dei personaggi da voi creati. Proprio a proposito dei personaggi che potrete ideare, una volta tanto sembra si siano fatte le cose per bene, non solo infatti potrete decidere la forma del wrestler (se magro, trippone, muscoloso...), ma anche tutta una serie di particolari che lo renderanno assolutamente unico; giusto per citarvi qualcosa, potrete dirvi che potrete modificare non solo il taglio dei capelli e il loro colore, ma anche i lineamenti del viso e disegnare a vostro piacimento la maschera che deciderete di fargli mettere. Mi sembra quasi superfluo aggiungere che avrete la possibilità anche di scegliere cosa fargli indossare e di che colore. Ecco, questo solo

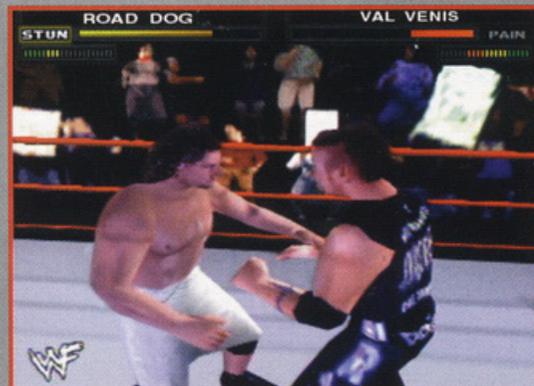
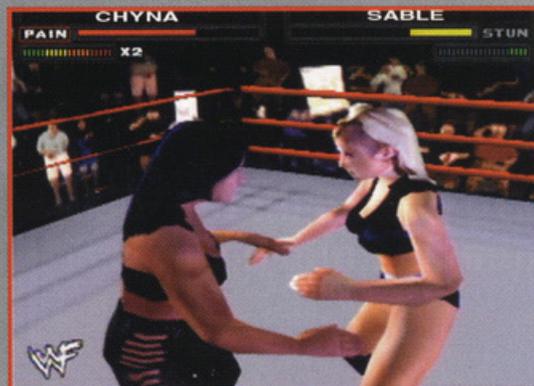
per darvi un'idea della libertà che avrete in campo estetico; non dimentichiamoci comunque che non da meno sarà l'aspetto tecnico, che vi darà la possibilità di caratterizzarlo in base alle mosse speciali e di stabilirne il rapporto peso/potenza/agilità. Direi quindi che sotto quest'aspetto le prospettive sono molto rosee.

Le modalità di gioco presenti nella versione visionata erano davvero numerose, anche se non ancora tutte funzionanti (le preview si fanno su versioni parziali dei giochi); quindi accontentatevi di sapere che sono stati implementati tutti i più famosi e spettacolari eventi del wrestling, fatta eccezione per nessuno (o forse al massimo uno, comunque non più di due, e di sicuro non quattro).

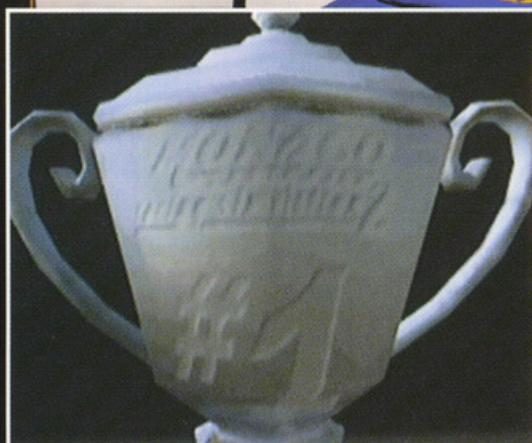
Com'era ovvio nonché prevedibile e scontato supporre, a questo allegro giochillo di wrestling potrete anche giocare in quattro, e questo non significa che voi giocherete e che i tre vostri amici staranno lì a fare il tifo (o il colera... ehm, scusate), ma che parteciperanno con voi o contro di voi al combattimento. Beh, anche se non ho molti mezzi per pronunciarmi, mi sembra evidente che alla fine sarà proprio questo il grande divertimento del gioco.

Cos'altro potrei dire se non che questo WWF Attitude promette di essere il miglior gioco di wrestling mai apparso su una console (di computer non ne parliamo, che di giochi decenti non ce ne sono mai stati). Certo, tanta fatica e tanta bravura venisse usata anche per produrre anche un bel picchiaduro come tutti lo intendiamo, non credo si offenderebbe nessuno, ma a quanto pare dovremo attendere ancora un po'.

Raffaele Sogni



et it!



Dopo aver preso le mazzate a Wave Race dal mio cuginetto di cinque anni (che chiama il suddetto gioco "Acqua moto acqua"), mi sono preso la rivincita infliggendogli mezzo giro di distacco a Monza... che personaggio bieco che sono...

MONACO

GRAND PRIX

racing simulation 2



Monaco Grand Prix Racing 2

Sviluppatori:	Ubisoft
Tipo di gioco:	Formula 1
N° Giocatori:	1-2
Grafica:	8.9
Sonoro:	8.5
Giocabilità:	8.5
Longevità:	9.0

9.1



Questa recensione del nuovo titolo UbiSoft mi prende in un periodo particolare, dopo la vittoria dell'immenso Schumacher a Imola stavo già per prendere la mia cartuccia di "Formula 1 World Grand Prix" e iniziare una bella sessione nello stesso circuito quando mi è arrivata fra le mani l'attesissima versione finale di Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 (che da adesso in poi chiameremo Monaco GP o il resto della recensione sarà assolutamente illeggibile).

Avevo già avuto la fortuna di provare questo Monaco GP un paio di mesi fa in compagnia del pontefice redazionale (aka Alex) e della P.R. della UbiSoft e ne ero rimasto discretamente impressionato: accanto a una grafica non eccelsa, il gioco presentava una

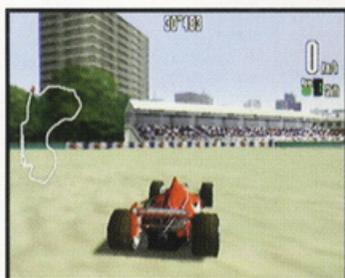
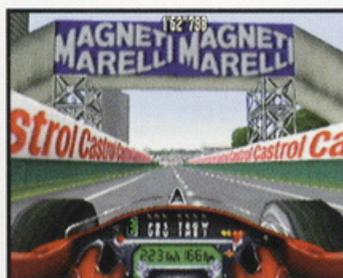
notevole fluidità e la possibilità di disputare gran premi (quindi corse con un'altra ventina di macchine in pista) senza dover sopportare singhiozzi e scatti degni di Unreal su un 486. Dopo quella prima versione ho incrociato le dita e ho aspettato, fiducioso, la versione finale che è puntualmente arrivata in redazione poco fa e che il prode Raffo ha già visionato e giudicato positivamente su ConsoleMania. Con cotanto background informativo e dopo



interminabili ore passate a limare i tempi nei circuiti più impegnativi del mondiale, vado a raccontarvi quanto questi stanchi occhi di sagace redattore hanno visto. Partiamo, innanzitutto, dal titolo. Sono certo che, da attenti lettori quali vi riconosco essere, non vi è sfuggita la presenza di un simbolo estraneo all'alfabeto inserito nel titolo del gioco; mi riferisco a quel "2" che campeggia sovrano in fondo al lunghissimo nome del gioco. A questo punto mi aspetto un coro di profondo stupore: "E quando è uscito l'uno? Ce lo siamo persi?". Buona domanda, bravi, il punto è che la prima puntata della saga risale a qualche anno addietro e ha speso la sua vita non su una console ma su PC. La scelta di proporre un seguito su un'altra piattaforma è decisamente bizzarra ma non nuova nel mondo dei videogiochi. Svelato il mistero del "2" passiamo alle cose serie.

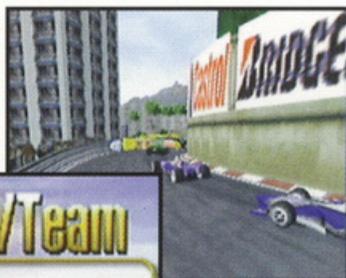
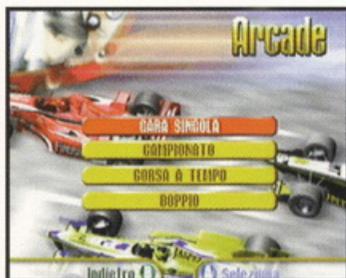
Monaco GP si presenta come la classica simulazione di Formula 1 zeppa delle solite opzioni ormai comunissime in tutti i titoli appartenenti al genere; inoltre, al fianco delle consuete modalità, ci sono un paio d'interessanti novità. La prima è costituita dalla possibilità di scegliere il rigore simulativo del gioco tra due opzioni, "arcade" e "simulazione" a seconda che ci si voglia divertire velocemente subito ai primi giri o si desideri un'esperienza di guida più impegnativa e realistica. Nel caso di scelta dell'opzione "arcade" verranno presentate le quattro modalità consuete: "Single Race", "Championship", "Time Attack" e "Duel" (l'opzione multiplayer).

Nel caso, invece, si opti per l'opzione "simulazione", alle quattro modalità che vi abbiamo elencato se ne aggiunge una quinta: "Career", nella quale vestirete i panni di un novello pilota che fa il suo ingresso nel



mondo della Formula 1 partendo, ovviamente, dai team più derelitti per poi approdare, se saprà dimostrare il proprio talento, alle compagini più blasonate. A questo punto, Monaco GP vi dà la possibilità di scegliere piloti e vetture (sempre che non abbiate scelto opzioni che prevedano una scelta obbligata del circuito, tipo "Championship") da un roster di 22 macchine, e qui veniamo alla prima delusione. La nuova simulazione della UbiSoft, infatti, non dispone della licenza FIA quindi v'imbatterete in piloti il cui nome ricorda solo vagamente quello vero; fin qui non si tratterebbe di un





grosso problema, visto che potete sempre editare i nomi dei piloti e salvare il tutto su un controller pak. Il vero problema è costituito dall'aspetto delle vetture che non ricordano nemmeno lontanamente quelle reali, gli sponsor sono inesistenti, i nomi dei team inventati e anche i colori la maggior parte delle volte sono scombinati (tranne per la Ferrari che si chiama "Firenze" ed è rossa); a volte si ha addirittura l'impressione di correre su delle vetture Indy tanto sono lontane da quelle reali. Ma rimaniamo ancora sui menu...

A questo punto, dopo la scelta del team e del pilota, dovrete svolgere un po' di lavoro da meccanico e settare la vostra vettura al meglio per il circuito che avete scelto. Sotto questo aspetto, Monaco GP è decisamente brillante: sono presenti otto parametri da modificare (alettoni, sospensioni, gomme, sterzo, freni, peso, cambio e carburante) che avranno un impatto diretto su quattro caratteristiche della vettura (velocità di punta, accelerazione, tenuta di strada e frenata); il tutto sfrutta un'interfaccia molto ben fatta che mostra direttamente l'impatto delle vostre scelte sul comportamento della vettura, una vera manna per chi di noi non abbia un'esperienza diretta in officina nel suo curriculum.

Quasi dimenticavo i circuiti... ne sono presenti 16, tutti quelli ufficiali del mondiale e sono riprodotti in maniera discretamente fedele. Bene, direi che abbiamo detto abbastanza dei menu iniziali, aggiungiamo solo che sono realizzati molto bene graficamente (soprattutto sono molto chiari) e si avvantaggiano della possibilità di scegliere tra quattro lingue (tra cui, incredibilmente, è presente anche l'italiano) e possiamo scendere in pista. Iniziamo dando un'occhiata al gioco in caso di gran premio singolo. Innanzi tutto, dovrete scegliere in quale evento inserirvi: prove libere, prove ufficiali o gara. Le prove libere sono quello che il nome stesso indica, giri di pista a scopo sperimentale senza nessun risvolto competitivo. Nelle prove ufficiali, invece, partirete dai box e dovrete cercare di conquistarvi, a suon di tempi, il miglior piazzamento per la gara del giorno dopo. Ai box avrete a disposizione la telemetria la quale v'indicherà i tempi dei vari piloti, la presenza in pista di quante e quali macchine nonché il vostro piazzamento

E VEDI CHE NON SO COSA COMPRARE, TU COSA MI CONSIGLI?

Monaco GP è un titolo che, innegabilmente, per essere giudicato, deve venire parametrato al suo concorrente più illustre (nonché detentore, fino a oggi, della palma di miglior gioco di Formula 1 per Nintendo 64); per venirvi incontro in una scelta così dura, vi forniamo una bella pagellona completa di voti che dovrebbe chiarirvi le idee. Molti di questi giudizi possono essere facilmente desunti dalla recensione ma, per chi non volesse leggersi l'intero parto letterario del sottoscritto, ecco un bel riassuntino.

CARATTERISTICA	MONACO GP	F1 WORLD GRAND PRIX
Estetica Menu	8	9
Quantità opzioni	9	8
Team	6	9
Circuiti	9	9
Settaggio vetture	9	9
Musica	7	7
Sonoro	7	8
Velocità	9	6
Grafica	7	8
Replay	No	Si
Ghost Car	No	Si
Box	8	7
Multiplayer	8	7



attuale; è presente, come di consueto, il limite di tempo e la possibilità di utilizzare il tempo accelerato. Un'utilissima novità è rappresentata dal disegno del circuito in sovrapposizione con la locazione delle altre vetture in pista, in questo modo potrete decidere di fare il vostro ingresso in pista nel momento migliore (quando c'è meno traffico davanti a voi quindi). Questo per quanto riguarda la modalità "Single Race", moltiplicate il tutto per 16 e otterrete la modalità "Championship". Il "Time Attack" presenta un paio di caratteristiche interessanti che vale la pena sottolineare subito. Innanzitutto non è necessario compiere un giro per lanciarsi: partirete, infatti, circa 200 metri prima del traguardo e farete scattare subito il cronometro. Non è stata implementata nessuna ghost car (la macchinina trasparente che corre contro di voi e rappresenta il vostro tempo migliore), al suo posto sono stati inseriti due intertempi (riferimenti temporali parziali, piazzati in punti strategici della



4MB ho proprio considerato il tutto una bella spaccinata dei programmatori.

Dopodiché, ho inserito la cartuccia nel mio Nintendo... Monaco GP riesce in un buon 80% dei suoi intenti sbandierati in fase di realizzazione!

Innanzitutto il gioco letteralmente vola sulle orecchie di F1 World Grand Prix. Ho fatto una prova decisamente interessante: ho compiuto un giro di pista ad Adelaide (Gran Premio d'Australia, il primo della stagione) con Monaco GP e, subito dopo, ho provato il titolo Paradigm sulla stessa pista. Il risultato è che, passando al mio gioco preferito, mi è sembrato di scendere da una Formula 1 per salire su un trattore! Ero letteralmente basito: anche dal punto di vista dei comandi Monaco GP risultava molto più fluido e rispondeva alle sollecitazioni del joystick. A questo punto mi sono messo ad analizzare altri due aspetti, gli effetti speciali e la grafica. In questi campi devo dire che, invece, c'è stato maggiore equilibrio; mentre Monaco GP può sfoggiare macchine che negli scontri si frantumano e perdono di tutto (insieme con i segni delle frenate più marcati in corrispondenza delle curve, i lens flare e le scintille, veri e propri tocchi di classe), F1 World Grand Prix si



pista); si tratta di una scelta da premiare sotto il punto di vista del realismo ma penalizzante per il divertimento, è un'opzione che io avrei inserito comunque. Altro problema è costituito dall'assenza di replay (disponibile solo in gara e con una telecamera fissa... è come se non ci fosse), una pecca a mio parere.

Bene, direi che è venuto il momento di parlare della realizzazione tecnica.

Monaco GP, fin dai tempi delle prime preview, aveva dichiarato le proprie intenzioni bellicose riguardo alla concorrenza (F1 World Grand Prix della Paradigm): l'intento era quello di realizzare un gioco graficamente migliore, più veloce e con un numero maggiore di effetti speciali... un intento che io avevo accolto con una bella risata (essendo, lo ammetto, un fan del titolo Paradigm), quando poi ho visto che la cartuccia della versione finale non era da 256 megabit e non supportava la nuova espansione da



CLASSIFICA DI QUALIFICAZIONE

Pos.	Nome	Miglior Giro	Dif. Gr.
1	N. HUMIGER	1:24.897	0.0
2	A. HANSFAZEN	1:27.610	2.713
3	S. MAKABI	1:28.822	3.925
4	D. HUMIGER	1:29.289	4.392
5	J.C. GLORIA	1:29.495	4.598
6	D. VENIZ	1:29.497	4.600
7	D. MILL	1:29.498	4.601
8	C. BESSET	1:30.900	6.003
	M. COLYART	-	0
	J. VANTEEVE	-	0

Più Veloce
 Ritorna Ai Box

Tempo Rimane 54:11



L'ANGOLO DELLA BONTÀ; VI AIUTIAMO A EDITARE I NOMI DI TEAM E PILOTI.

In caso decidiate di passare all'acquisto di Monaco Grand Prix Racing Simulation 2, la prima cosa che vi consiglio di fare è armarvi di pazienza e editare i nomi dei team e dei piloti; può sembrare una cosa inutile ma vi assicuro che inseguire Hakkinen alla guida di una McLaren impersonando Schumacher su una Ferrari è molto più appagante che correre dietro a Vanteeve su una Firenze nei panni di Hummiger su una McKinlay!

Per esperienze personale, però, so che recuperare tutti i nomi di tutti i piloti del mondiale di Formula 1 può non essere la cosa più semplice della Terra, soprattutto se non vi trovate all'indomani di un Gran Premio o non disponete di un quotidiano con i relativi risultati. Detto questo, chi può venirvi in aiuto se non il vostro prode redattore? Ieri Schumi ha trionfato a Imola e oggi mi sono armato di Corriere della Sera e vi snocciolo tutti i nomi di cui avete bisogno...osate dire poi che non sono buono...

Ferrari
M. Schumacher
E. Irvine

McLaren-Mercedes
M. Hakkinen
D. Coulthard

Stewart-Ford
R. Barrichello
J. Herbert

Jordan-Mugen Honda
D. Hill
H.H. Frentzen

Benetton-Supertec
G. Fisichella
A. Wurz

Sauber-Petronas
J. Alesi
P.P. Diniz

Bar-Supertec
J. Villeneuve
M. Salo

Minardi-Ford
L. Badoer
M. Gené

Williams-Supertec
A. Zanardi
R. Schumacher

Prost-Peugeot

O. Panis
J. Trulli

Arrows
P. De La Rosa
T. Takagi



difende con le scintille più belle mai viste in un videogioco e con i dischi dei freni che si scaldano e diventano rossi... d'altronde, entrambi i giochi presentano le gomme che si rovinano in caso di fuoristrada, insomma, sotto questo aspetto, c'è un sostanziale pareggio.

La grafica, invece, merita una disquisizione un po' più elaborata.

F1 World Grand Prix è realizzato graficamente meglio del titolo Ubisoft, le ruote sono rotonde (mentre in Monaco GP hanno un aspetto un po' blocchettoso), l'abitacolo è migliore e i circuiti realizzati con maggiore cura (brutto il tunnel di Montecarlo del gioco Ubi, sembra la galleria di Via Ferrante Aporti a Milano). Tutto questo però è stato ottenuto a scapito del frame rate e Monaco GP risulta essere molto più bilanciato sotto questo aspetto; è stato sacrificato qualcosa nell'estetica per ottenere una più alta velocità e, quindi, un maggior divertimento unito, comunque, al realismo (è più realistico veder sfrecciare le palme a Montecarlo che vederle avvicinarsi come se ci trovassimo su un trattore, non credete?).

Per quanto riguarda la gestione delle telecamere, in Monaco GP ne sono presenti un totale di sette più la visuale degli specchietti retrovisori; è presente, come ci si poteva aspettare, la splendida telecamera nell'abitacolo comprensiva di mani del pilota che si muovono sul volante (la mia preferita, ti fa sentire veramente in pista). Il titolo Paradigm presentava, grosso modo, lo stesso numero di visuali con l'aggiunta

di una doppia visuale per gli specchietti (destra e sinistra); un pareggio con leggera supremazia di F1 per la migliore realizzazione dell'abitacolo.

Anche sotto l'aspetto del sonoro c'è battaglia ed è molto dura. Monaco

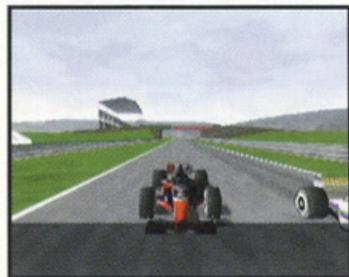
GP sfoggia degli effetti di scalata delle marce che hanno del miracoloso ma un rumore del motore abbastanza scarso; il tentativo d'inserire i boati del pubblico c'è ma, anche qui, siamo sulla scarsa sufficienza. Dal canto suo, F1 World Grand Prix ha un rombo del motore splendido, un sonoro globalmente su livelli buoni e delle ottime musiche nei menu; direi che, nell'aspetto acustico, vince di misura il titolo Paradigm.

La giocabilità è un aspetto che merita, come la grafica, un discorso a parte.

F1 World Grand Prix sfoggiava due tipi di frenata (graduale e inchiodata con blocco ruote) e due tipi di accelerata (graduale e sgommata da vero zarro), cosa che Monaco GP non offre. D'altro canto, F1 era decisamente troppo complicato per chi voleva divertirsi

velocemente senza passare ore a imparare il comportamento della propria vettura mentre Monaco GP è, ancora una volta, più equilibrato e completo: al fianco dei tre livelli di difficoltà c'è la possibilità di scegliere tra la modalità "arcade" (in pratica si tratta soltanto dell'implementazione di un modello fisico per le vetture meno punitivo in caso di errori e perdite di componenti della vettura) e la modalità "simulazione". Il giudizio è, quindi, quasi automatico per questo aspetto: Monaco GP per tutti, siate fanatici delle monoposto o giocatori occasionali che desiderano subito sfrecciare a 240 chilometri orari sui rettilinei di Monza senza preoccuparsi delle conseguenze.

Sempre rimanendo sull'aspetto giocabilità, segnaliamo un'intelligenza artificiale dei piloti realizzata discretamente: al fianco dei soliti problemi di demenza che affliggono gli occupanti le monoposto in caso di incolonnamenti c'è un'arguzia che migliora a mano a mano che il livello di



difficoltà sale. Nel complesso, anche qui, siamo nella media.

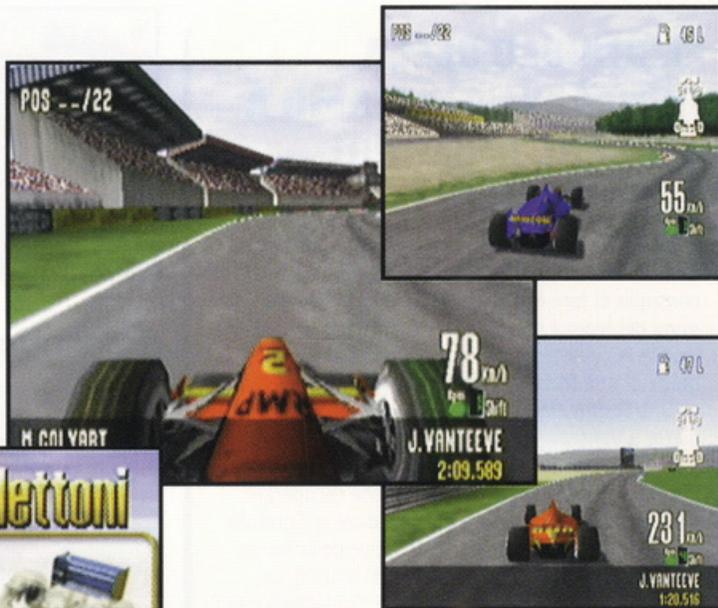
Passiamo ora a un aspetto che molti considerano marginale ma che, a mio parere, sarà terreno il terreno di scontro principale dei giochi del futuro: il multiplayer.

Monaco GP presenta una modalità "duel" in cui due giocatori possono sfidarsi su qualsiasi circuito in un'avvincente testa a testa; il tutto avviene attraverso uno split screen molto comodo che presenta, al centro, il distacco tra i due piloti. Stante la maggiore velocità del titolo Ubi (che in questa particolare modalità si fa particolarmente sentire), il confronto col titolo Paradigm si risolve in sostanziale parità: le due modalità sono infatti realizzate in modo pressoché identico.

A questo punto, lasciamo da parte per un momento, il confronto tra i due titoli e diamo un'occhiata ad alcuni aspetti di contorno di questo Monaco GP. Parliamo, innanzi tutto, dei box, un aspetto forse marginale ma che, personalmente, considero come fondamentale per il realismo

della simulazione: il titolo Ubi permette di utilizzare i pit stop sia per cambiare i pneumatici, sia per il rifornimento benzina, in questo modo potrete pianificare la vostra corsa o cambiare repentinamente tattica in caso, per esempio, di cambiamento delle condizioni atmosferiche. Da sottolineare la presenza del cronometro durante le soste.

Quasi dimenticavo, le condizioni atmosferiche... potete sceglierle tra sole e pioggia o lasciarle alla dea bendata: in quest'ultimo caso all'inizio di ogni evento vi verranno presentate le previsioni meteorologiche con tanto di



stima delle probabilità. La pioggia merita una citazione particolare per l'effetto-nuvola che crea intorno alla vettura (e non è stato dimenticato nemmeno il fanale di segnalazione rosso).

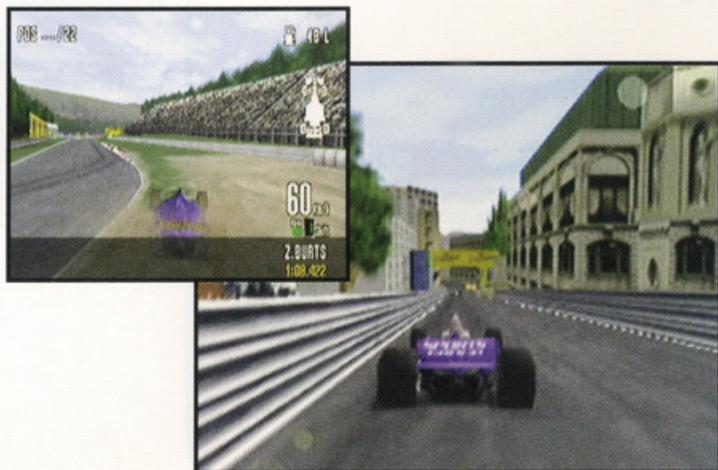
Un'ultima annotazione: è supportato l'uso del Rumble Pak che si rivela molto utile per aumentare la sensazione di "presenza in pista"; consiglieri l'uso di un volante ma la Nintendo non si dice a ufficializzarne un modello e non me la sento di intimarvi l'acquisto di un accessorio che potrebbe creare problemi di compatibilità, quindi... fate vobis.

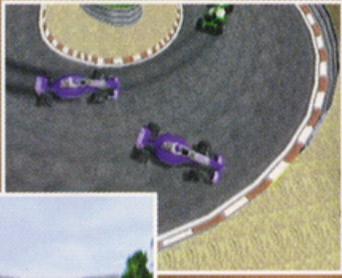
Bene, direi che siamo arrivati in fondo a questa recensione, non manca che il guidizone finale parametrato, naturalmente, all'acerrimo nemico targato Paradigm.

Iniziamo suddividendo il popolo lettore in due categorie: chi possiede già F1 World Grand Prix e chi no. Per chi non possedesse il titolo Paradigm e dovesse scegliere tra i due, mi permetto di consigliare il titolo Ubi, a meno che non siate allergici ai nomi inventati e non siate rigorosissimi nelle esigenze di realismo. Per chi già può annoverare nella sua ludoteca F1 e ne è entusiasta, stia fermo lì, per il momento può andare; se, invece, non siete soddisfatti, rileggetevi la recensione e i box qui intorno e decidete di conseguenza... vi devo dire tutto io?

Alla prossima.

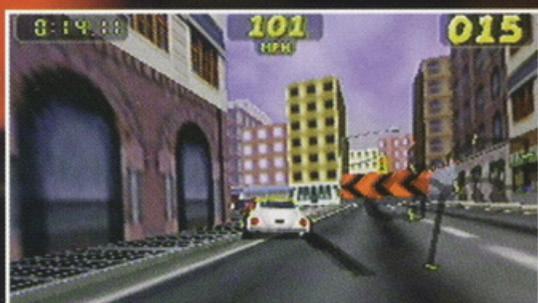
Davide "Damon Hill" Pessach





RUSH 2

Extreme Racing USA



Me l'avevano detto che donne, buoi e motori son gioie e dolori, e di non mettere le donne e i motori davanti al carro e davanti ai buoi. Ma io l'ho fatto e la donna volante, pericolo costante, mi ha rotto il carro...

Spero vivamente che abbiate riconosciuto la citazione: si tratta di "Carro", un pezzo decisamente immortale dei sempre mitici "Elio e le Storie Tese".

Dopo totale colta citazione, parliamo di cose serie. Rush 2 accoglie nel titolo un numero poiché dovrebbe essere il seguito dell'acclamato San Francisco Rush, un prodotto che aveva suscitato, a suo tempo, discreti entusiasmi, ma che non aveva convinto appieno il sottoscritto.

Nella seconda puntata, la città più europea della West Coast (splendida: vi consiglio di visitarla se vi trovate nei paraggi) è stata completamente eliminata dai progetti degli sviluppatori: nessuna citazione nel titolo e, di conseguenza, nessuna pista ivi situata. Comunque, state tranquilli, perché questi piccoli cambiamenti non preludono a nessun tipo di rivoluzione: tutto è rimasto molto simile alla prima puntata e, fra poco, ve lo dimostrerò.

Rush 2 si presenta come il classicissimo gioco di corse urbane: diversi tracciati, diverse automobili tra cui scegliere, altri concorrenti, necessità di raggiungere i vari checkpoint per aumentare il tempo di permanenza in pista e le solite opzioni. Tra le modalità, potrete scegliere (in un menu a dir poco squallido): One Race (una sola corsa su un circuito che potrete scegliere liberamente), Circuit (una specie di Gran Premio che si svolge su un totale di 28 piste e garantisce l'avanzamento automatico, senza bisogno di alcun piazzamento nel circuito precedente) e Practice (girerete liberamente su una pista, senza avversari e senza limiti di tempo). Questo è quanto Rush 2 vi offre inizialmente... molto poco a dir la verità! Le opzioni sono le solite (presentate male per giunta) e i tocchi di originalità assolutamente latitanti.

A ogni modo, io so che ho snocciolato una caratteristica che vi ha esaltato: i 28 circuiti tra cui scegliere. Purtroppo, devo in parte disilludervi: i circuiti sono in totale sette e solo grazie a varianti (deviazioni stradali che vengono spostate, per lo più), mirror-mode e backward mode si arriva al totale sopra citato. Mi sento comunque di dovervi rassicurare: gli stratagemmi utilizzati per aumentare il numero di tracciati sono stati implementati in maniera ottima e, effettivamente, sembra veramente di avere a disposizione 28 tracciati diversi.

Già che siamo in tema, vi dico che le piste sono prevalentemente circuiti urbani, riprodotti in maniera discretamente fedele: andate a recuperare il box qui intorno per maggiori dettagli.

Passiamo ora alle vetture: ne sono presenti 16, tutte abbastanza anonime. Nessuna auto reale è stata fedelmente riprodotta e tutte le macchine sono rielaborazioni generiche di modelli veri: si va da un'anonima jeep (sommigliante a un Cherokee) a un camioncino simil-Wokswagen, per poi passare a una macchina tipo-gangster anni '30 e a vari modelli sportivi, simili ai prototipi. Ogni vettura presenta quattro caratteristiche: accelerazione, velocità di punta, controllo e derapata (a testimonianza di quanto questa manovra sia fondamentale nel gioco), che la rendono adatta a certi tipi di percorsi e meno indicata per altri. Oltre a questo, potrete scegliere di modificare, per ogni vettura, le sospensioni, le gomme, il motore e il cambio (automatico o manuale); il colore della carrozzeria, inoltre, è completamente personalizzabile (decalcomanie comprese). Anche



BEST AVERAGES

LAS VEGAS

1st	YAG MASTERS	0:57.32
2nd	ELLA-ELLA	0:58.22
3rd	BLUNTARD	0:58.61
4th	POW 807	0:58.69
5th	ROSE	0:58.83



Rush 2
Extreme racing USA

Sviluppatori:	Midway
Tipo di gioco:	Corse urbane
N° Giocatori:	1-2
Grafica:	8.8
Sonoro:	9.0
Giocabilità:	9.0
Longevità:	9.4

8.9

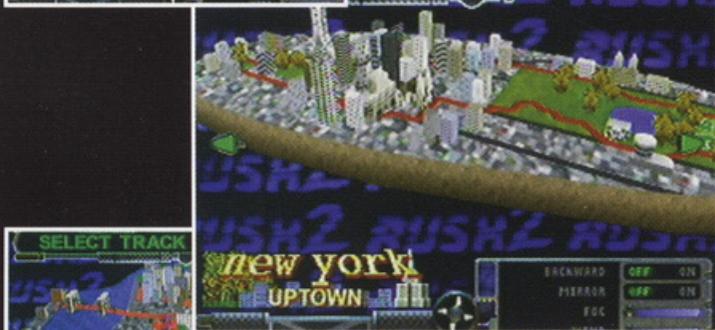
per questo aspetto, qui intorno, dovrete trovare un box.

Dal punto di vista dei record, Rush 2 fa le cose in maniera egregia. Sembra una banalità, ma ho notato che la maggior parte dei giochi di corse automobilistiche su Nintendo 64 presenta delle pecche (anche gravi) sotto questo aspetto; il titolo della Midway vi permette di creare un pilota di cui poi, su apposito controller pack, sarà possibile salvare tutte le prestazioni (gare disputate, piazzamenti e tempi). Per chi non disponesse di un controller pack, è presente la possibilità di utilizzare un sistema di password; molto gentile da parte dei programmatori considerare anche un'eventualità del genere.

Prima di entrare in pista, infine, diamo un'occhiata ad altre opzioni di contorno. Rush 2 presenta ben cinque livelli di difficoltà (che incidono, comunque, solo sulla bravura dei piloti controllati dal computer), quattro livelli di nebbia e di vento, l'opzione per l'uso del rumble pack e la possibilità di attivare l'opzione "death" (gli incidenti in cui la macchina prende fuoco causano la morte del pilota e, conseguentemente, la fine della corsa).

Questo è tutto per quanto riguarda le modalità e le opzioni di gioco; lasciatemi dire che siamo nella più anonima normalità, se non peggio. Ma il meglio di sé, Rush 2 lo propone in pista...

Una volta entrati nell'abitacolo della vettura, potrete scegliere tra 4 visuali. Tra queste è presente quella dall'interno dell'auto, ma nessun cruscotto è stato implementato: vedrete soltanto il cofano della macchina. I comandi sono il massimo della semplicità: pulsante blu per accelerare e verde per frenare, joystick per guidare e pulsante Z (il grilletto) per cambiare marcia (nel caso abbiate scelto il cambio manuale). La macchina si guida abbastanza semplicemente, anche se i modelli fisici delle varie vetture sono stati implementati decisamente bene: uscite leggermente di strada e una minima frenata farà scodare la macchina pericolosamente, inchiodate e sterzate bruscamente e



Dove vuoi sgommare oggi?

Una delle caratteristiche di punta di questo Rush 2 è costituita dai circuiti che avrete a disposizione. Ce ne sono in tutto sette ma, grazie alle deviazioni semoventi e alla possibilità di percorrerli al contrario, il numero è puramente indicativo. Ecco una piccola descrizione di ogni pista.

ALCATRAZ: ispirata, evidentemente, al celebre penitenziario, questa pista corre intorno all'isola e non disdegna brevi scampagnate all'interno della prigione. Da segnalare la presenza di un giro della morte, di tratti sui tetti degli edifici e di una breve incursione tra le celle. Consiglio di utilizzare una vettura agile.

HAWAII: la patria di Magnum P.I., questa pista è piuttosto varia, presenta tratti sul lungomare, interni urbani e anche una breve incursione in autostrada. Tutto sommato, si tratta di un circuito veloce, quindi vi consiglio una vettura dotata di un'alta velocità di punta.

LOS ANGELES: la città più bella del mondo! Questo tracciato vi porterà dal caotico centro fino alla splendida Beverly Hills, passando dai celebri marciapiedi di Hollywood. Si tratta di un circuito piuttosto lento e tortuoso: scegliete una vettura adatta.

NEW YORK UPTOWN: la parte più "in" di New York, ovvero Manhattan. Sfreccerete vicino a Central Park, su Broadway e a fianco dei più famosi musei newyorchesi (Guggenheim e il Metropolitan). Anche questo tracciato è piuttosto lento: priorità alle macchine agili.

NEW YORK DOWNTOWN: ecco il circuito, a mio avviso, più bello di tutto il gioco. Visiterete Wall Street, le torri gemelle, Little Italy, Soho e Chinatown. Il bello di questa pista è costituito dalle curve a 90 gradi che dovrete compiere in derapata (per intenderci, nella realtà si tirerebbe il freno a mano sterzando bruscamente).

SEATTLE: il circuito che, idealmente, ha sostituito San Francisco. Molto bella la riproduzione del lungomare e splendidi i salti sulle salite modello - appunto - San Francisco. Scegliete pure una vettura veloce: le curve sono rare e decisamente dolci. Nota di demerito: i programmatori si sono dimenticati un po' di texture su alcuni edifici e a tratti vi sembrerà di sfrecciare in una città fatta con il lego...

LAS VEGAS: casa mia, la patria dell'entertainment notturno e del gioco d'azzardo. Questo circuito cerca di riprodurre la magnificenza di cotale esempio dell'ingegno umano; sfreccerete sulla mitica Strip, intravedendo Treasure Island, il Mirage, il New York New York, l'MGM e l'immane Luxor (quello a forma di piramide). Che vi devo dire? Chiudo qua perché la nostalgia mi attanaglia.



Con cosa vuoi sgommare oggi?

Rush 2 vi mette a disposizione ben 16 macchine tra cui scegliere il vostro bolide. Ognuna di esse presenta caratteristiche ben precise, riassumibili in quattro punteggi. Ecco un piccolo assaggio della gamma di vetture che incontrerete



PICKUP
Accelerazione: buona
Velocità di punta: scarsa
Controllo: ottimo
Derapata: ottimo



SEDAN
Accelerazione: discreta
Velocità di punta: discreta
Controllo: ottimo
Derapata: buona



VAN
Accelerazione: buona
Velocità di punta: scarsa
Controllo: ottimo
Derapata: buona



HATCHBACK
Accelerazione: buona
Velocità di punta: discreta
Controllo: buono
Derapata: ottima



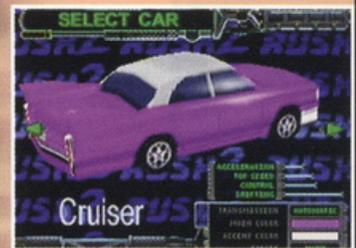
COMPACT
Accelerazione: buona
Velocità di punta: discreta
Controllo: buono
Derapata: buona



BANDIT
Accelerazione: buona
Velocità di punta: discreta
Controllo: buono
Derapata: ottima



SPORTSTER
Accelerazione: buona
Velocità di punta: buona
Controllo: buona
Derapata: buona



CRUISER
Accelerazione: discreta
Velocità di punta: discreta
Controllo: buono
Derapata: ottima



MUSCLE CAR
Accelerazione: buona
Velocità di punta: buona
Controllo: scarso
Derapata: ottima



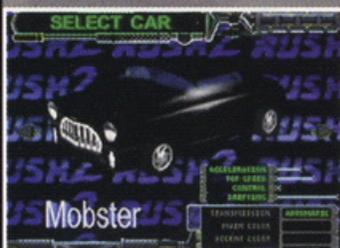
COUPE
Accelerazione: buona
Velocità di punta: buona
Controllo: scarso
Derapata: buona



SUBCOMPACT
Accelerazione: buona
Velocità di punta: discreta
Controllo: scarso
Derapata: ottimo



STALLION
Accelerazione: buona
Velocità di punta: buona
Controllo: scarso
Derapata: buona



MOBSTER
Accelerazione: discreta
Velocità di punta: buona
Controllo: scarso
Derapata: ottima



EXOTIC
Accelerazione: buona
Velocità di punta: buona
Controllo: scarso
Derapata: discreta



CONCEPT
Accelerazione: buona
Velocità di punta: buona
Controllo: scarso
Derapata: ottima



4X4
Accelerazione: discreta
Velocità di punta: discreta
Controllo: scarso
Derapata: ottima



otterrete una bella derapata tipo inseguimento alla Starsky e Hutch, eseguite una curva troppo velocemente e la vostra macchina rimarrà su due ruote per poi capottarsi. A tutto questo aggiungete un estremo realismo nei contatti con le strutture della pista e avrete un quadro completo del divertimento che Rush 2 sa offrire sui propri circuiti.

Rimaniamo sull'aspetto giocabilità... tutti i percorsi presentano diverse deviazioni (strade ostruite con cartelli che indicano la direzione da prendere) e, di giro in giro, queste cambiano, in modo da rendere il circuito mai noioso e sempre pieno di sorprese. Oltre a questo,

le ambientazioni sono decisamente azzeccate ed è un piacere riscontrare che l'originalità che manca nelle opzioni pre-gara è stata invece aggiunta a piene mani in pista: correrete su tetti di edifici, nella metropolitana di New York, nei casinò di Las Vegas, su giri della morte, fra le celle di Alcatraz e molto - vi assicuro - molto altro. La sensazione che si vive nella maggior parte dei circuiti è quella degli

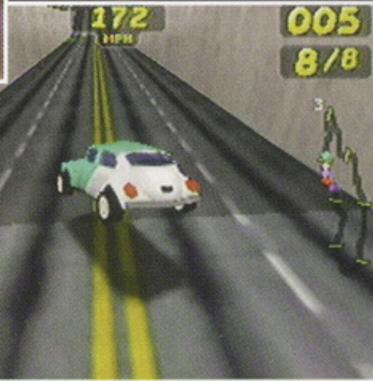
inseguimenti che si vedono nei film americani (avete presente Nicholas Cage su una Ferrari che insegue Sean Connery sulla Lamborghini a San Francisco in



"The Rock"?). Spesso vi ritroverete a schivare angoli di edifici stando nella scia di un pilota avversario, il tutto mentre abbattete alcuni cartelli (o i fantastici birilli rossi dei lavori in corso) e lui schianta una fila di parchimetri. Questi inseguimenti, poi, si rivelano splendidi nei tracciati più vari, in cui dovrete compiere salti, cambi di corsie e curve a 90 gradi con mezzi testa-coda; passare tra paraboliche, strade di campagna, tunnel cittadini e tratti in collina.

Con questo, spero di avervi dato un'idea di quello che vi aspetta nelle strade dei circuiti presenti nel gioco. A questo punto, diamo un'occhiata agli aspetti tecnici.

La grafica di Rush 2 non è niente male, anche se a volte - soprattutto da vicino - si rivela un po' grezza (soprattutto Seattle, deve essere stato l'ultimo circuito, realizzato in fretta e furia). Nel complesso,





Mamma, mi compri la macchina? Voglio correre come in Rush 2!

Un paio di giorni fa, Bill Clinton, in un discorso semi-ufficiale, ha invitato i produttori di film, i complessi musicali a rischio e gli sviluppatori di videogiochi a considerare gli effetti dei propri prodotti sulle menti dei teenager americani; inoltre, ha preannunciato cambiamenti di politica riguardo agli aspetti della censura di questi prodotti. Ieri ho letto un articolo sul Newsweek che puntava il dito, sempre riguardo alla violenza giovanile ormai dilagante negli USA, su Half Life (con tanto di foto) e sul nuovo Kingpin della Interplay.

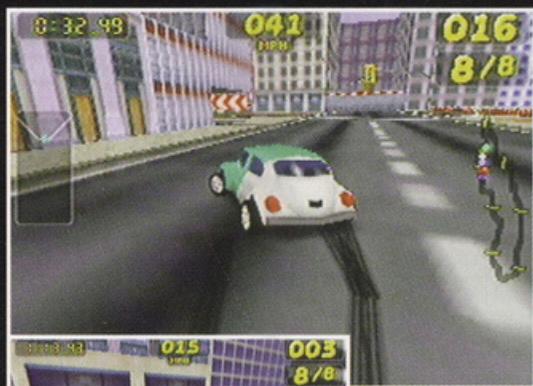
Oggi ho ascoltato alla radio le dichiarazioni di un certo Tommy Moretti, chitarrista di una band americana non meglio identificata (penso si tratti di Marilyn Manson, ma non ne sono certo): "Clinton uccide ogni giorno decine di civili in Serbia mentre Marilyn Manson si veste semplicemente come un pagliaccio nei suoi concerti. Chi è che sta dando il cattivo esempio?"

Non voglio assolutamente entrare in polemica, né esprimere alcun parere sull'argomento. Come recensore (e quindi "professionista" del settore) la mia opinione sarebbe perlomeno sospetta. Desidero però sollevare un paio di questioni che vi invitino a riflettere sulla situazione.

Gli sparatutto in prima persona (Quake, Duke Nukem, Half Life) potrebbero invitare alla violenza esplicita, i film di Quentin Tarantino potrebbero avere lo stesso effetto, Carmageddon potrebbe incitare alla pirateria stradale, quindi sarebbero tutti da censurare. A questo punto io mi chiedo: perché non censurare anche Rush 2, visto che le sessioni di guida ultra spericolate potrebbero incitare i giovani a comportarsi realmente in questo modo con le loro automobili? Perché non fare lo stesso con Vigilante 8? Oppure con il nuovo Driver? Gli esempi potrebbero riempire l'intera rivista e, man mano che la censura prende piede, potremmo arrivare a situazioni assurde. Siamo quindi destinati a vedere sui nostri schermi soltanto le avventure di Mario, Luigi, Banjo e compagni?

Dove sta la soluzione? Nella censura totale o in una legge più severa per il possesso delle armi e di automobili di grossa cilindrata? È giusto agire sul cervello della gente restringendo la libertà, oppure è giusto evitare che si procurino i mezzi per sfogare i propri istinti peggiori?

Questo è quanto. Anche se non l'ho scritto, il mio parere è chiaramente trapelato; se volete parlarne, il buon Raffo vi aspetta nella posta del cuore. Fatevi sentire!



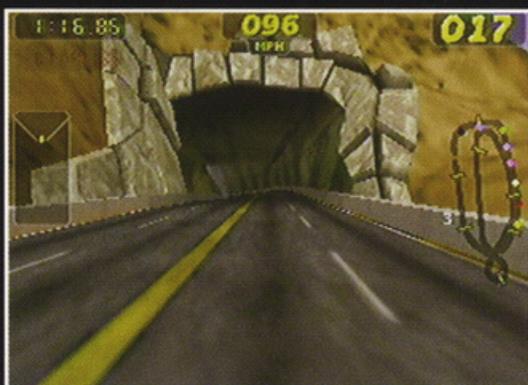
fa comunque il proprio dovere. Le ambientazioni sono state riprodotte più che discretamente e la sensazione "di presenza" sul percorso c'è tutta; certo, se vi fermate nel bel mezzo della quinta strada (New York) e andate a vedere da vicino le texture dei palazzi, vi accorgete che siamo ben lontani dallo stato dell'arte, ma viste da una certa distanza e sfrecciando a 200 all'ora queste cose non si notano, quindi... L'aspetto più eclatante della grafica è però la velocità: Rush 2 si muove in modo estremamente veloce e fluido (mai notato un rallentamento, neanche negli scenari più complessi e con tutte le macchine in pista) e il divertimento ne trae enorme giovamento. Grazie alla velocità, infatti, il gioco risulta splendidamente giocabile, godibilissimo e molto frenetico; gli incidenti, poi, visti a questa velocità sono assolutamente spettacolari, provate a compiere un salto con la macchina un po' scoordinata: vi capotterete, atterrerete a testa in giù e prenderete fuoco... notevole, no?

Per quanto riguarda gli effetti speciali, abbiamo gioie e dolori. Ottime le sgommate, discrete le scintille e i danni alla carrozzeria, assolutamente da dimenticare i riflessi sui vetri delle vetture e il fumo delle frenate. Quest'ultimo, oltre a essere stato realizzato male, è costituito da un'immagine fissa che appare non appena toccate il joystick in curva (troppo automatico).

Dopo la grafica, passiamo al sonoro che, ve lo anticipo, è un altro punto di forza di questo Rush 2. Ogni tracciato ha la propria colonna sonora e sono tutte - tranne quella nelle Hawaii - in stile decisamente rock duro; ogni musica è realizzata molto bene e non fa altro che aumentare la frenesia e la godibilità dell'esperienza di guida. Per quanto riguarda gli effetti sonori, siamo nella norma su tutti i rumori tipici di una corsa urbana (sgommate, frenate, scontri, salti). Nessun commento parlato (tranne l'annuncio del raggiungimento di un checkpoint) è stato inserito nel gioco.

La longevità gode di tutte le caratteristiche già citate, oltre





che di un multiplayer che permette a due giocatori di correre sia nell'opzione "one race" sia nella modalità "Circuit". Anche nel gioco a due (al solito implementato con uno split screen), la velocità rimane molto alta e il divertimento rimane immutato (se non aumentato, vista la presenza di un altro pilota umano). Un'altra caratteristica che aiuta questo nuovo titolo Midway a rimanere nelle menti dei videogiocatori è la presenza di uno stunt mode, decisamente interessante, soprattutto in multiplayer. Le regole sono semplici: accumulare il maggior numero di punti attraverso evoluzioni di vario tipo, fino allo scadere del tempo. Potete ben immaginare il divertimento che può derivare da una gara a due giocatori in questa modalità.

Bene, siamo arrivati al momento di esprimere un parere. Personalmente, mi trovo un po' in difficoltà, perché ci sono due forze che spingono in direzioni opposte. Da un lato, vedo il solito gioco di corse cittadine con i checkpoint e una struttura vecchia, banale e superata (risale ai tempi del Commodore 64, direi), il tutto unito a una grafica non proprio esaltante e, comunque, al di sotto delle possibilità della macchina della grande N; dall'altro lato, devo riconoscere che il gioco è divertente e molto godibile. A questo punto, ammetto che la formula "squadra che vince non si cambia" ha avuto, ancora una volta, conferma, ma voglio comunque penalizzare l'assenza d'innovazioni, rimanendo al di sotto del fatidico nove.

Rush 2 è un buon gioco, molto divertente, frenetico e appassionante, si avvale di un aspetto tecnico discreto e ha il proprio punto di forza nella varietà dei circuiti. Se siete appassionati di questo genere, non esitate un attimo. Se cercate delle novità, guardate altrove: in questo prodotto non c'è nulla di nuovo.

Alla prossima.

Davide Pessach



L'EVOLUZIONE

È UN PROCESSO

INARRESTABILE

*fingere di non
conoscere il
progresso rischia
di castrare
l'iniziativa.*

PC ACTION

il progresso,
conoscilo bene.

Tutti i mesi in edicola

Scooter magazine

<http://www.scootermag.it>

smstaff@scootermag.it

tutti gli scooter

elaborazioni

test in pista

tecnica

prove



ZERO • ZONE

Vedo con piacere che qualcuno di voi mi ha preso sul serio quando parlavo dell'intestazione per le missive a me rivolte. Bravi, continuate così! Anche questo mese ci prepariamo a spaccare una caterva di giochi, barando come sole il prode Teo "Fabius" Leccardi sa fare... Un'ultima cosa prima di lasciarvi alla vostra tanto amata rubrica... l'indirizzo a cui dovete spedire le vostre richieste e, perché no, i vostri trucchi, è:

Xenia Edizioni
Nintendo Magazine
"O supremo Toso"
Casella postale 853
20101 Milano

Salutoni e ci si rilegge il mese prossimo
Davide "Toso" Tosini



BEETLE ADVENTURE RACING

Cheat option menu:

Cominciate il gioco nella modalità One Player e correte sul tracciato Coventry Cove. Individuate la scorciatoia posta vicino al granaio con due pile di fieno e fiondatevi intenzionalmente (sì, avete capito bene, ho detto proprio intenzionalmente) nella palla di fieno più prossima al tracciato per colpire il vaso di fiore nascostovi dentro. La scritta "Groovy" confermerà la corretta immissione del "codice". A questo punto concludete in prima posizione la gara per vedere comparire la fantomatica Cheat Selection nella schermata delle opzioni.

Macchine bonus -livello Novice-:

Completate con successo i tracciati del livello Novice per sbloccare il maggiolino a righe, il numero #8 e il Lightning Beetle.

Macchine bonus -livello Advanced-:

Completate con successo i tracciati del livello Advanced per sbloccare il maggiolino #8 (questa volta avrà lo spoiler), il Lightning Beetle con lo spoiler e il Flower Beetle.

Maggiolino alieno - un nuovo X-Files -:

Completate vincendo il Professional Championship e verrete in possesso del maggiolino definitivo.

Il maggiolino della polizia:

Completate con successo tutti i tracciati di ogni livello e sbloccherete la modalità Bonus. Una volta completata anche questa, vi sarà data la possibilità di guidare il maggiolino della polizia, con tanto di sirene attivabili mediante la pressione del tasto C-sinistra. L'attivazione delle sirene costringerà gli altri partecipanti a rallentare prima e fermarsi poi... un successo garantito.

MADDEN NFL '99

Squadre Bonus:

Premete A nell'opzione New Code e inserite uno dei seguenti codici seguito da una nuova pressione del tasto A. Posizionatevi sull'opzione Add Code e premete A per rivelare i codici appena inseriti.

Cominciate una partita nell'Exhibition Mode e preparatevi a usare tutti i

team segreti...

SQUADRA	CODICE
NFC Pro Bowl	BESTNFC
AFC Pro Bowl	AFCBEST
All-Madden	BOOM
All-Time Stat Leaders	IMTHEMAN
60s Greats	PEACELOVE
70s Greats	BELLBOTTOMS
80s Greats	SPRBWLSHUFL
90s Greats	HEREANDNOW
All-Time Greats	TURKEYLEG
75th Anniversary Team	THROWBACK
NFL Equipment Team	GEARGUYS
1999 Cleveland Browns	WELCOMEBACK
EA Sports	INTHEGAME
Tiburon	HAMMERHEAD

Stadi segreti:

Inserite OURHOUSE nella schermata di inserimento codici per giocare nel Tiburon stadium.

Inserendo EASTADIUM giocherete nello stadio della EA Sports.

Per avere un quarterback al pomodoro: Inserite SPLAT nella solita schermata di inserimento codici.

Corre e va per la terra: Inserite TURBO_TIME dove sapete e premete A durante il gioco per correre più velocemente.

Selezione casuale dello stadio: Premete R o Z nella schermata di selezione dello stadio.

Arbitro ballerino: Premete B(2), A, C-Alto nella schermata del sorteggio (quella dove l'arbitro lancia la moneta).

La ricezione come primo fondamento per l'attacco:

Premete ripetutamente Start nella schermata del sorteggio.

BUCK BUMBLE

Tutte le armi:

Premete Sinistra, Destra, Alto, Basso nella schermata dei titoli quindi tenete premuto Z seguito da Destra(2), Sinistra(2).

Selezione del livello:

Tenete premuto Z seguito da Destra, Basso(2), Destra nella schermata dei titoli. Rilasciate il trigger (Z) quindi premete Destra, Alto, Basso, Sinistra(2), Alto, Destra(2).

Invulnerabilità:

Tenete premuto Z e inserite la sequenza R(2), L(2), Alto, Basso, Sinistra, Destra nella schermata dei titoli.

Vite infinite:

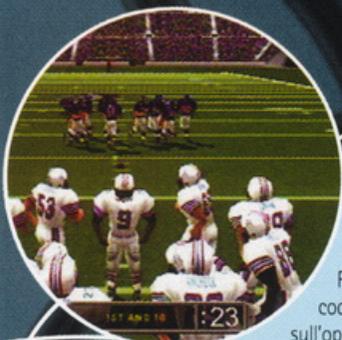
Premete L, R, B, A, Z, Sinistra, Destra nella schermata dei titoli.

Tutta la salute che volete (e una caterva di munizioni):

Abilitate il cheat che fornisce tutte le armi quindi premete A + B + R durante il gioco.

Giocare nei panni di Dark Stinger:

Tenete premuto Z + Analog-stick Alto seguito da C-Alto, C-Destra, C-Basso, C-Sinistra(5), B, A, B prima che appaia la schermata iniziale. Un simpatico jingle vi confermerà il corretto inserimento del codice.



HEXEN

Abilitare il Cheat Menu:

Premete Start per mettere in pausa il gioco quindi inserite la sequenza C-Alto, C-Basso, C-Sinistra, C-Destra per far comparire una cheat option nella parte bassa del menu

Invulnerabilità:

Entrate nel cheat menu e premete immediatamente C-Sinistra, C-Destra, C-Basso. Un simpatico suono confermerà il corretto inserimento del codice.

Selezione del Livello:

Entrate nel cheat menu e premete immediatamente C-Sinistra(2), C-Destra(2), C-Basso, C-Top. Un simpatico suono confermerà il corretto inserimento del codice.

Uccidere tutti i nemici visibili:

Entrate nel cheat menu e premete immediatamente C-Basso, C-Alto, C-Sinistra(2). Un simpatico suono confermerà il corretto inserimento del codice.

Salute totale globale:

Entrate nel cheat menu e premete immediatamente C-Sinistra, C-Alto, C-Basso(2). Un simpatico suono confermerà il corretto inserimento del codice.

Camminare attraverso i muri:

Entrate nel cheat menu e premete immediatamente C-Alto(20), C-Basso. Un simpatico suono confermerà il corretto inserimento del codice.

Tutte le chiavi:

Entrate nel cheat menu e premete immediatamente C-Basso, C-Alto, C-Sinistra, C-Destra. Un simpatico suono confermerà il corretto inserimento del codice. Entrate ora nel collect menu per attivare il codice.

Tutti gli artefatti:

Entrate nel cheat menu e premete immediatamente C-Alto, C-Destra, C-Basso, C-Alto. Un simpatico suono confermerà il corretto inserimento del codice. Entrate ora nel collect menu per attivare il codice.

Tutte le armi:

Entrate nel cheat menu e premete C-Destra, C-Alto, C-Basso(2). Un simpatico suono confermerà il corretto inserimento del codice. Entrate ora nel collect menu per attivare il codice.

Tutte le parti per risolvere i puzzle (o enigmi, per tutti quelli che odiano gli inglesi):

Entrate nel cheat menu e premete C-Alto, C-Sinistra(3), C-Destra, C-Basso(2). Un simpatico suono confermerà il corretto inserimento del codice. Entrate ora nel collect menu per attivare il codice.

BUST-A-MOVE '99

Livelli Extra:

Premete B, sinistra, destra, B nella schermata dei titoli quindi selezionate l'Arcade Mode e scegliete l'opzione chiamata Another World per giocare dei nuovi ed entusiasmanti (sai che roba!) livelli di questo simpatico e sempreverde giochino amato dalle ragazze di tutto il globo conosciuto.



MORTAL KOMBAT 4

Cheat option menu:

Posizionatevi sull'opzione continue nella schermata delle opzioni. Tenete premuti C-Sinistra + C-Basso sino a quando non apparirà l'opzione cheat, preceduta dalla parola "Outstanding". Ora, manipolando i valori di questo nuovo menu, avrete accesso alle sezioni "Endings", "Fatalities 1", "Fatalities 2", e "Level Fatalities". L'opzione "Level Fatalities"vi permetterà di compiere la pit fatality in ogni stage.

Kombat Kodes: Inserite uno dei seguenti codici per abilitare l'effetto corrispondente

Effetto	Codice
Vittoria con un colpo	123 123
Noob Saibot mode	012 012
Pioggia rossa (Nel Rain stage)	020 020
Kombat esplosivi (tutto da vedere)	050 050
Armi incollate alle manine pacioccose	002 002
Disabilita prese	100 100
Disabilita Max Damage	010 010
Disabilita sia prese che Max Damge	110 110
Apparizioni di armi casuali	111 111
Comincia il combattimento con un'arma casuale	222 222
Comincia il combattimento con le armi sguainate	444 444
Moolte armi	555 555
Silent Kombat	666 666
Testoni	321 321
Combattimento ambientato nel Goro's Lair (Spike Pit)	011 011
Combattimento ambientato nel The Well (Scorpion's Stage)	022 022
Combattimento ambientato nel Elder God's (Blue Face) stage	033 033
Combattimento ambientato nel Tomb Stage	044 044
Combattimento ambientato nel Rain Stage	055 055
Combattimento ambientato nel Snake Stage	066 066
Combattimento ambientato nel Shaolin Temple	101 101
Combattimento ambientato nel Living Forest	202 202
Combattimento ambientato nel Prison (Fan Stage)	303 303
Combattimento ambientato nel Ice Pit	313 313
Randper Kombat	333333

MICRO
MACHINES 64 TURBO

Un codice tanto bello quanto inutile: Mettete il gioco in pausa e premete Basso(2), Alto(2), Destra(2), Sinistra(2). Un suono vi confermerà il corretto inserimento del codice. Immettendo nuovamente la sequenza verrà disabilitata la gabola.

Evvai con la nuova visuale: Mettete il gioco in pausa e premete Sinistra, Destra, C-Sinistra, C-Destra, Sinistra, Destra, C-Sinistra, C-Destra. Un suono vi confermerà il corretto inserimento del codice. Immettendo nuovamente la sequenza verrà disabilitata la gabola.

Il volo di Icaro: Mettete il gioco in pausa e premete C-Sinistra, Destra(2), Basso, Alto, Basso, Sinistra, Basso(2). Un suono vi confermerà il corretto inserimento del codice. Immettendo nuovamente la sequenza verrà disabilitata la gabola.

Turbo mode: Mettete il gioco in pausa e premete C-Sinistra, C-Basso, C-Destra, C-Sinistra, C-Alto, C-Basso(4). Un suono vi confermerà il corretto inserimento del codice. Immettendo nuovamente la sequenza verrà disabilitata la gabola.

Il computer va leeeento: Mettete il gioco in pausa e premete C-Destra, C-Alto, C-Sinistra, C-Basso, C-Destra, C-Alto, C-Sinistra, C-Basso. Un suono vi confermerà il corretto inserimento del codice. Immettendo nuovamente la sequenza verrà disabilitata la gabola.

Debug mode: Mettete il gioco in pausa e premete C-Sinistra, Alto, Basso(2), C-Sinistra, C-Destra(2), C-Alto, C-Basso per abilitare il debug mode. Le seguenti opzioni di debug saranno ora disponibili:

Funzione

Vittoria istantanea

Zoom

Cambio dell'angolo visuale

Macchina guidata dal computer

Distruzione totale di tutte le macchine

Sequenza

Z + C-Basso

Tenete premuto Z seguito da L o R

Tenete premuto Z e spostate l'angolo con Alto, Basso, Sinistra o Destra

Tenete premuto Z seguito da C-sinistra

Tenete premuto

X + C-Alto + C-Destra

+ C-Sinistra



Castlevania™

SECONDA PARTE
A CURA DI DAVIDE PESSACH





Ed eccoci giunti alla seconda e ultima parte della soluzione di Castlevania. Questo mese la soluzione si sdoppia e prosegue con entrambi i personaggi disponibili nel gioco: Reinhardt e Carrie. Le sezioni che riguardano uno solo dei due personaggi sono contrassegnate con il relativo nome tra parentesi, mentre le sezioni in comune non presentano alcuna specificazione. A questo punto, vi lascio al vostro viaggio in Transilvania, salutatemi il Conte oscuro...



LIVELLO 4: TUNNEL (Reinhardt)

Proseguita dritto dalla locazione di partenza fino ad arrivare al rock crusher. Scendete lungo il primo nastro trasportatore (foto 1); quando sarete vicino alla fine, fermatevi e aspettate che cadano i due crusher beam. Saltate sopra i due crusher beam e proseguite verso il secondo nastro trasportatore. Ancora una volta, rallentate nei pressi del nastro trasportatore e aspettate che i due crusher beam cadano, quindi saltate sopra di essi; proseguite dritto. Intravedrete presto un ascensore rosso alla vostra sinistra (foto 2), saliteci e scendete fino in fondo. Uscite dall'ascensore e raggiungete il corso d'acqua davanti a voi. A questo punto, dovrete vedere una bellissima fanciulla nel mezzo del fiumiciattolo e, subito dopo, un filmato in cui la donna-ragno si presenterà in tutta la sua malvagità! Ora dovrete affrontare due donne-ragno per poter proseguire lungo il sentiero. Uccidete i due mostri con la vostra arma principale, quindi oltrepassate il fiume avvelenato utilizzando le tre rocce bianche (foto 3). Con l'ultimo salto arriverete in un altro tunnel con un gioiello bianco nei pressi dell'entrata. Salvate la vostra posizione prima di procedere nella galleria. Prendete la prima a destra all'accampamento e seguite il sentiero fino al bordo dell'acqua. Saltate su tutte le rocce bianche che incontrerete fino ad arrivare a una piccola alcova contenente due torce (foto 4). Rompete le torce per portare alla luce un arrostio e dell'acqua santa; recuperate il tutto e tornate all'accampamento che avete oltrepassato precedentemente.

Questa volta oltrepassate il fuoco e arriverete a due cartelli (foto 5). All'altezza del primo premete il pulsante C destro e recuperate l'ampolla. Prendete la svolta a sinistra. Arriverete a un altro ascensore, salite fino in cima e proseguite avanti. Girate alla prima a sinistra fino ad arrivare a un barile nei pressi di un incrocio (foto 6). Proseguite avanti e arriverete a una porta con un simbolo di luna.

Aspettate fino a notte o utilizzate la moon card per aprire la porta. Sull'altro lato troverete una piccola stanza contenente un contratto e una torcia. Utilizzate il contratto per ricostituire le vostre scorte di qualsiasi oggetto abbiate bisogno.

Tornate indietro oltre al barile fino ad arrivare al muro tenendo l'ascensore rosso alla vostra destra. Proseguite verso sinistra e vedrete presto un cartello bianco seguito da due accampamenti (foto 7). Appena dietro troverete uno specchio d'acqua avvelenata attraversato da un piccolo ponte in roccia bianca. Attraversate lentamente il ponte e scalate il muro di roccia sull'altro lato. Proseguite dritto fino ad arrivare alla porta con il simbolo del sole. Aspettate che venga il giorno (o utilizzate una Sun Card) per aprire il sigillo. All'interno di questa piccola stanza troverete tre torce contenenti una croce e due arrosti; recuperate il tutto e tornate indietro da dove siete arrivati.

Prendete la prima a destra e arriverete a un altro rock crusher e a una torcia (foto 8); distruggete la torcia, recuperate il power-up e attraversate il rock crusher. Una volta giunti oltre il secondo gruppo di crusher beam, troverete un gioiello bianco. Salvate la posizione e proseguite dritto fino a un gancio marcato con una "I".

I GANCI

Utilizzate il coltello per allontanare i pipistrelli prima di salire sul primo gancio rosso. Il mezzo vi porterà al primo punto di smistamento (foto 9). Sul percorso incontrerete due teschi appesi che continueranno a spararvi palle di fuoco; se rimanete fermi immobili non verrete colpiti e potrete abatterli facilmente.

Al punto di smistamento il gancio si fermerà (foto 10); scendete sulla piattaforma in pietra con la torcia. Distruggete la torcia e recuperate le



500 monete d'oro. Il cartello vicino indica l'arrivo del gancio blu che vi porterà all'uscita. Mentre aspettate, orientatevi nella direzione da cui siete arrivati e utilizzate la vostra arma principale per tenere lontani i sempre presenti fantasmi. Quando intravedrete il gancio blu, ne vedrete arrivare ad alta velocità anche uno giallo, saltateci sopra e, successivamente, raggiungete quello blu.



A questo punto, giratevi e orientatevi nella direzione in cui state procedendo. Durante il viaggio a bordo del gancio blu, verrete affrontati da quattro teschi appesi e da altri teschi volanti blu; distruggete tutti questi nemici utilizzando la vostra frusta.



Dopo il quarto teschio appeso, giungerete a una stazione con il simbolo "II". Scendete. A destra troverete un gioiello bianco e, a sinistra, incontrerete un ascensore rosso (foto 11). Come al solito, salvate la posizione prima di salire sull'ascensore.

Scendete dall'ascensore quando questo giungerà in cima, proseguite dritto. Eliminate i pipistrelli, che inizieranno a infastidirvi, utilizzando il coltello. Arriverete presto nei pressi di una pozza d'acqua avvelenata attraversata da diverse piattaforme. Saltate di piattaforma in piattaforma per arrivare sull'altro lato. Fatto questo, prendete la prima a sinistra, vedrete una porta con un simbolo della luna (foto 12); rompete il sigillo aspettando che giunga la notte. All'interno troverete due torce, una contenente una Sun Card e l'altra un'ampolla d'acqua santa. Recuperate gli oggetti e tornate sulla sporgenza sopra la pozza. Lasciandovi lo specchio d'acqua alle spalle, procedete dritto fino a giungere a una porta con un simbolo del sole. Attraversate la porta (aspettando che si faccia giorno o utilizzando una Sun Card) e incontrerete Rosa (foto 13). Dopo un piccolo filmato, Rosa scomparirà. L'unica cosa che vi rimane da fare è uscire dal livello utilizzando la porta in fondo alla stanza.

LIVELLO 4: UNDERGROUND WATERWAY (Carrie)

Dopo essere saltata nella bara del vampiro, Carrie si ritroverà nel sotterraneo. Appena inizierete a camminare, il pavimento si sbriciolerà sotto di voi, correte per evitare di cadere di sotto. Davanti a voi troverete una buca; lungo il muro, invece, incontrerete una sporgenza che vi permetterà di attraversare la buca (foto 76) portandovi sul sentiero sulla destra. Saltate e aggrappatevi alla sporgenza, quindi spostatevi sulla destra.

Una volta arrivati sull'altro lato, scendete. Quando avrete raggiunto il corso d'acqua, Carrie si fermerà e scoprirà che l'acqua è avvelenata, infatti, se solamente vi azzarderete a toccarla, morirete all'istante.



Girate a sinistra e vedrete una torcia appesa al muro, distruggetela per recuperare 300 monete d'oro. Raggiungete il lato opposto utilizzando il passaggio sulla destra. Sul muro a sinistra troverete un'altra torcia dalla cui distruzione ricaverete 500 monete d'oro (foto 77). Recuperate le monete e giratevi di 180 gradi; proseguite dritto fino ad arrivare a una serie di piattaforme che sporgono dal muro di sinistra. Saltate sulle piattaforme e raggiungete la torcia successiva, distruggetela e recuperate l'ampolla curativa.



LE CASCATE (Carrie)

Tornate sull'altra sponda del fiumiciattolo e raggiungete la cascata; mentre vi avvicinerete, verrete attaccati da tre uomini-lucertola: uno da dietro, gli altri due da davanti. Sparate un paio di colpi a uno di quelli davanti a voi, quindi giratevi ed eliminate quello dietro; voltatevi un'altra volta e finite il nemico che avete ferito precedentemente; proseguite lungo il sentiero a sinistra. Alla fine del sentiero troverete una pedana e l'ultimo uomo-lucertola; eliminate il rettile e azionate la pedana. In questo modo, fermerete la cascata. Tornate alla locazione nella quale si trovava la cascata; piegate a destra e arriverete sull'altra sponda. Prendete il sentiero di sinistra e proseguite dritto fino a trovare un gioiello bianco; salvate la posizione e proseguite nella direzione opposta.

Piegate a sinistra alla prima occasione (il passaggio piastrellato di mattonelle). Due sezioni del pavimento si sbricioleranno al vostro passaggio, continuate a correre e saltare e dovrete arrivare in fondo sani e salvi. Salite le scale sulla destra e arriverete a un ponte (foto 78). Saltate oltre la buca e, se volete, recuperate le 500 monete d'oro dalla torcia sulla piattaforma a sinistra. Correte sull'altro lato e continuate a correre visto che altre due sezioni di pavimento inizieranno a crollare. Scendete le scale e piegate a sinistra. Arriverete presto a una iscrizione sul muro sinistra, accucciatevi e proseguite nell'apertura in basso (foto 79) (premendo il pulsante Z), saltate oltre la pozza di acqua avvelenata.

Sull'altro lato troverete due torce; una contiene una Moon Card e l'altra dell'arrosto. Recuperate il tutto e tornate indietro attraverso l'apertura nel muro.

Percorrete il sentiero di sinistra e svoltate un'altra volta a sinistra. In fondo troverete un gioiello bianco (foto 80); salvate la vostra posizione e tornate sul sentiero principale. Proseguite a sinistra e prendete il passaggio stretto fino ad arrivare a una distanza ragionevole (percorribile con un salto) dalla colonna centrale nell'acqua.

ALTRE PEDANE (Carrie)

Saltate sulla prima piccola colonna e proseguite a balzi fino ad arrivare sull'altro lato (foto 81).





Saltate oltre la buca davanti a voi utilizzando le due sporgenze che spuntano dal muro sulla destra. Posionatevi sulla pedana e tornate indietro sull'altro lato della buca. Se volete, potete recarvi vicino al muro di destra dove troverete un passaggio che conduce a un'altra area. Saltate e aggrappatevi sulla sporgenza, quindi spostatevi sull'altro lato. Una volta che sarete giunti alla fine della sporgenza, saltate giù e utilizzate il passaggio sul muro destro; qui troverete un contratto, fate rifornimento di qualsiasi oggetto di cui abbiate bisogno (noi consigliamo ampolle curative e almeno una Sun Card, se non ne avete già una). A questo punto, tornate indietro attraverso la



sporgenza e le colonne. Dopo che avrete oltrepassato l'ultima colonna, girate a sinistra sul sentiero e prendete, ancora una volta, la prima a sinistra. Seguite il sentiero fino ad arrivare a un ponte con due buche e una Red Lizard (foto 82); abbattete questo nemico da lontano schivando, nel contempo, le palle di fuoco che vi lancerà. Una volta che avrete eliminato anche questa minaccia, saltate sull'altro lato del ponte; a sinistra vedrete una piccola sporgenza. Se avete poca energia potete raggiungere la sporgenza e distruggere la torcia per recuperare un arrosto. In fondo alla sporgenza troverete anche un paio di scheletri guerrieri ad attendervi, il che rende piuttosto complesso il recupero del cibo, fate come credete.

Davanti a voi troverete due buche nelle quali cadono, a intervalli regolari, alcune piattaforme armate di spuntoni. Aspettate che gli spuntoni si inabissino nelle buche prima di tentare il salto. Fatto questo, proseguite fino in fondo dove troverete un'altra pedana, azionatela e tornate al passaggio vicino alle colonne rosse. Invece di saltare sulla prima colonna, proseguite lungo il passaggio stretto. Continuate fino ad arrivare a una porta con il sigillo del sole (foto 83). Aspettate la mattina (o utilizzate una Sun Card) e oltrepassate la porta. Nella stanza successiva incontrerete Actrise che vi proporrà di unirvi alle forze del male; una volta conclusosi il delirio, attraversate la porta aperta in fondo alla stanza che vi condurrà al livello successivo.

LIVELLO 5: CASTLE CENTER

All'inizio di questo quadro vi ritroverete in fondo a una grossa sala. Salvate la posizione utilizzando il gioiello bianco alla vostra sinistra (foto 14); proseguite fino a incontrare uno scheletro motociclista. Distruggete il mostro ed entrate nella grossa stanza alla vostra destra nella quale incontrerete un altro scheletro motociclista, ignoratelo e attraversate la porta alla vostra destra. In questa stanza dovrete affrontare tre vampiri contemporaneamente.



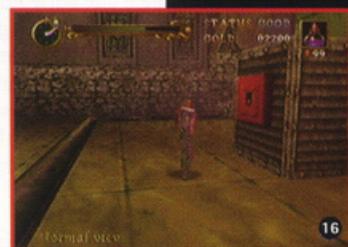
Concentratevi sul vampiro blu-verde inizialmente, si tratta del più aggressivo, specialmente quando ve la prendete con i suoi amici. Sconfiggete il primo nemico continuando a saltare fuori dal suo raggio d'azione e colpendolo con entrambe le vostre armi (la principale e la secondaria). Una volta eliminato il primo vampiro, dovrete passare all'elegantone vestito di rosso, non è molto aggressivo quindi potrete rimanere a quattro-cinque passi da lui continuando a colpirlo con la vostra arma principale fino a quando non lo avrete ucciso. A questo punto, dovrete occuparvi della donna-vampiro. Seguitela ma non avvicinatevi mai troppo, se vi terrete sempre a due-tre passi da lei potrete continuare a colpirla senza dover temere rappresaglie. Una volta che avrete eliminato i tre nemici salite le scale, attraversate il cancello e salite ancora (foto 15).

Al centro della stanza successiva troverete una macchina misteriosa; portatevi sul lato destro della stessa e vedrete un pannello di controllo illuminato di rosso (foto 16). Se provate ad attivarlo vi verrà riferito che la magia non funziona. Proseguite intorno alla macchina e avvicinatevi alla statua vicino al muro. Un demone del sangue emergerà all'improvviso dal terreno. Saltate per evitare le sue palle di fuoco, quindi rispondete al fuoco con la vostra arma principale. Una volta eliminato anche questo nemico, fatevi un giro nella stanza e distruggete le torce che incontrerete per recuperare gioielli, acqua santa e monete d'oro; troverete anche una torcia segreta contenente un power-up appena sopra i meccanismi di metallo a destra dell'entrata (foto 17). Per raggiungere questa locazione dovrete salire sulla sporgenza a destra dell'entrata; da qui potrete saltare e raggiungere la torcia.

Uscite dalla sala utilizzando le scale in fondo.

L'UOMO LUCERTOLA SOLITARIO

Quando arriverete in cima alle scale vi ritroverete in una sala con un tappeto rosso contenente la statua





dorata di un cavaliere e due porte (foto 18). Premete il pulsante C destro vicino alla statua per recuperare un gioiello rosso, quindi procedete oltre la porta a sinistra. Nella stanza successiva dovrete affrontare i malvagi uomini-lucertola; questi nemici vi lanceranno da lontano delle manciate di fanghiglia verde mentre, se vi avvicinate, utilizzeranno le loro spade. In caso veniste colpiti diverse volte dal fango verde verrete avvelenati, quindi cercate di tenervi a distanza colpendo gli uomini-lucertola con entrambe le vostre armi.

In questa stanza troverete anche la statua di un cavaliere blu decisamente interessante (foto 19); se premete il pulsante C destro vicino a essa otterrete un arrosto. Inoltre, distruggete le tre torce per poter recuperare alcune Sun e Moon Card. Dopo che avrete eliminato almeno due uomini-lucertola, attraversate la porta in fondo alla stanza.

Di fronte a voi troverete un'altra statua di cavaliere, completate il solito rito per recuperare un arrosto. In un angolo troverete una scalinata diroccata (foto 20), saliteci e salvate la vostra posizione utilizzando il gioiello bianco, quindi salite ancora. Uccidete i due cavalieri di vetro e distruggete le torce per recuperare alcuni gioielli rossi prima di attraversare la porta.

Nella stanza successiva dovrete combattere contemporaneamente contro due vampiri. Entrambi i nemici sono molto aggressivi, quindi dovrete

tenervi in costante movimento non rinunciando, comunque, al contrattacco. Per prima cosa dovrete distruggere la torcia nell'angolo destro e recuperare il cristallo purificatore, quindi, se riuscite, salite su una delle colonne. Da qui potrete colpire i vampiri con la vostra arma principale rimanendo fuori dal loro raggio d'azione. L'unico problema con questa tecnica è che i due vampiri potrebbero riparare in uno degli angoli per non muoversi più, l'unico modo per raggiungerli e proseguire il combattimento è scendere e attaccarli esponendosi, così, di nuovo ai loro attacchi.

Una volta che vi sarete occupati di entrambi i vampiri, aprite la porta successiva. Piegare a sinistra facendo attenzione al fuoco degli ornamenti (foto 21), quindi distruggete la torcia che troverete per recuperare un'ampolla curativa. A questo punto, proseguite verso destra ed entrate dalla porta con il sigillo blu; all'interno troverete un uomo che è stato maledetto e condannato a girovagare nel castello sotto forma di lucertola (foto 22). Parlate con



l'uomo per ottenere la chiave della stanza delle torture. Uscite dalla stanza e piegate a sinistra. In fondo alla sala troverete una torcia, distruggetela e recuperate l'arrosto.

Tornate indietro scendendo le scale fino al corridoio dal quale avete iniziato il livello contenente il gioiello bianco. Raggiungete l'estremità opposta e troverete una porta marcata "Torture Chamber". Utilizzate la chiave per entrare. All'interno troverete due vampiri piuttosto assatanati. Il primo nemico vi attaccherà appena sarete entrati nella stanza, se lo eliminerete velocemente e non procederete oltre l'altro vi lascerà in pace. Una volta eliminato il primo nemico, raggiungete il fondo della sala dove troverete uno scaffale pieno di Mandragora (foto 23); liberatevi del vampiro e recuperate la Mandragora.

Tornate nella sala fuori dalla stanza dell'uomo-lucertola; lungo i muri dovrete vedere alcune grosse crepe (foto 24).

CONSIGLIO: nelle candele troverete gioielli rossi e monete d'oro, oltre a una scatola (sul lato destro) contenente cinque sacchetti contenenti 500 monete d'oro.

Posizionate la Mandragora vicino alle crepe premendo il pulsante C destro.

LE TRE FIGLIE DEL SOLE

Entrate nella stanza dell'uomo-lucertola e attraversate la porta sulla sinistra; a questo punto, vi verrà mostrato un filmato con protagonista il bambino Malus. Alla vostra destra troverete uno scaffale pieno di Magical Nitro. Recuperate una bottiglia e salvate la posizione utilizzando il gioiello bianco nei paraggi. Portate la Nitro nel posto in cui avete posizionato la Mandragora per causare una bella esplosione. La detonazione (foto 26) causerà un'apertura nel muro permettendovi di attraversare la porta. Recuperate l'arrosto dalla torcia vicina e oltrepassate la porta; prendete il contratto sul pavimento e fate rifornimento di qualsiasi oggetto di cui abbiate bisogno (consigliamo i cristalli purificatori).

Entrate nella biblioteca e salite sugli scaffali in fondo alla sala. Recuperate la Sun Card in cima (foto 27) e saltate sulla sporgenza superiore. Raggiungete la colonna





e aggrappatevi a essa, in questo modo aprirete una botola nel soffitto (foto 28). Saltate e issatevi nel livello superiore. Troverete sul pavimento una piastrella decorata con l'immagine del sole e della luna; posionatevi su di essa e farete comparire un'altra apertura sul soffitto. Saltate nell'apertura e issatevi, vi ritroverete nell'osservatorio.

Raggiungete le tre statue delle dee e premete il pulsante C destro; vi verrà chiesto di posizionare le tre dee sulla mappa (foto 29). L'ordine corretto è 2, 4, 8. Una volta posionate le statue, emergerà una sfera d'energia che aprirà un sigillo in un'altra locazione del castello (foto 30). Salvate la posizione utilizzando il gioiello bianco nei paraggi, prima di proseguire.



MAGICAL NITRO

Tornate alla stanza con il tappeto rosso e le due porte. Questa volta prendete la porta a destra e vi ritroverete in una grossa sala con un ingranaggio gigantesco (foto 31). Salite le scale in fondo alla sala, girate intorno all'Hell Knight e attraversate la porta successiva. A questo punto, vi ritroverete in una sala con diversi tavoli e sedie in compagnia, purtroppo, di due vampiri (foto 32). Uccidete i due nemici e distruggete le candele sui tavoli per portare alla luce dei cristalli purificatori e delle ampole curative.



Attraversate la porta successiva per raggiungere il laboratorio; tutto quanto troverete qui è inutile (al contrario di quello che potrebbe sembrare) tranne la torcia nell'angolo, che contiene una Sun Card. Attraversate la porta seguente e correte velocemente sotto le piattaforme con gli spuntoni. Nella stanza successiva troverete una porta di fronte a voi e un passaggio che conduce verso destra. Per prima cosa, piegate a destra ed evitate i due gruppi di ornamenti sputa-fuoco, recuperate

l'arrosto nascosto nella torcia e aprite la porta. Alla vostra destra troverete alcuni scaffali pieni di Magical Nitro mentre, in un angolo, vedrete un gioiello bianco. Recuperate la Nitro e salvate la vostra posizione; a questo punto, le cose inizieranno a farsi difficili. La Magical Nitro è una sostanza estremamente instabile che esploderà se saltate o venite colpiti anche una sola volta. Dovrete portare la bottiglia di Nitro in una stanza che non avete ancora visitato nel corridoio d'inizio livello.

Quando sarete tornati al laboratorio incontrerete due Hell Knight che cercheranno di ostacolarvi; aspettate che siano abbastanza lontani

dall'entrata, quindi correte velocemente oltre la porta. Il problema successivo lo incontrerete nella stanza con i grossi meccanismi. Scendete le scale e salite sulla piccola rampa che conduce al passaggio. Camminate lentamente lungo il passaggio fino al lato opposto, facendo attenzione alle piastrelle blu, che si sbricioleranno se ci rimanete fermi sopra per troppo tempo. Inoltre, dovrete evitare di venire colpiti dalle palle di fuoco lanciate dagli uomini lucertola appostati di sotto. Se vi terrete costantemente in movimento (anche lentamente), dovrete riuscire ad arrivare sul lato opposto sani e salvi.

Proseguite lungo il sentiero fino ad arrivare all'ingranaggio. Precipitatevi in una delle aperture tra le dentature e rimanete sul lato interno mentre raggiungete l'intersezione dei due ingranaggi. A mano a mano che il dente dell'ingranaggio riempie l'apertura spostatevi fuori fino a quando sarete liberi.

A questo punto, avrete la strada spianata per uscire da questa terribile stanza.

Tornate alla sala che ospitava lo scheletro motociclista e girate a destra. Attraversate la porta nell'angolo sinistro. Arriverete in una grossa stanza contenente un toro addormentato (foto 33). In fondo alla sala troverete alcune grosse crepe nel muro. Posizionate la Nitro ai piedi delle crepe; prima di lasciare la stanza raggiungete la cassa di legno vicino al muro destro e apritela per recuperare 500 monete d'oro.



Ora, raggiungete la sala torture un'altra volta e recuperate un'altra bottiglia di Mandragora; posizionala vicino alla Nitro nella stanza contenente il toro gigante. Questo scatenerà un'esplosione che porterà alla luce un cristallo magico sul lato opposto (foto 34). Salvate la posizione utilizzando il gioiello bianco nell'angolo sinistro prima di azionare il cristallo magico. Una volta che avrete attivato il cristallo, se cercherete di uscire il toro si sveglierà e vi ucciderà; salvando la posizione prima di attivare il cristallo vi siete evitati un bel problema! In caso non abbiate abbastanza risorse per sconfiggere il toro, potrete sempre

ricaricare il gioco e, prima di attivare il cristallo, girovagare per il castello in cerca di oggetti utili per lo scontro. Vediamo ora come affrontare questo terribile nemico bovino (foto 35).

IL TORO

Questo nemico ha soltanto tre modalità d'attacco. Primo, si ferma davanti a voi, si carica e vi lancia un raggio laser dalla bocca; per evitare questo attacco sarà sufficiente saltare appena vedete che il toro inizia a caricare. Contrattaccate subito con la vostra arma principale. A questo punto, il toro prenderà le distanze per potervi caricare. Il modo migliore per evitare questa minaccia è continuare a corrergli incontro, ogni tanto saltate e colpitelo con l'arma principale ma non lasciatelo mai allontanare troppo. In caso il toro riuscisse a caricarvi, utilizzate la tecnica dei toreri: saltate via all'ultimo momento (molto difficile, avrete bisogno di pratica per riuscirci).



Ogni tanto, mentre vi state avvicinando al toro, lui si fermerà per spararvi un laser blu; evitate quest'attacco saltando appena il toro inclinerà la testa per caricarsi. Quando atterrerete, rispondete al fuoco con entrambe le vostre armi.

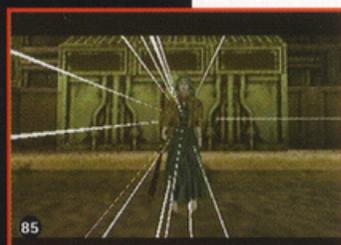
Quando lo avrete danneggiato per bene si trasformerà in uno scheletro ma le sue modalità d'attacco rimarranno esattamente le stesse (foto 36). Proseguite il combattimento fino a quando non lo avrete sconfitto.

Una volta che avrete sconfitto anche questa minaccia, uscite dall'arena e tornate al misterioso marchingegno che avete incontrato precedentemente. Quello che vi aspetta, a questo punto, dipende dal personaggio che avete scelto d'impersonare all'inizio del gioco.

UNO SCONTRO CON LA CUGINA (Carrie)

Prima di arrivare alla macchina, incontrerete Actrise nella stanza delle gabbie (foto 84). Dopo un breve filmato, Carrie dovrà affrontare la cugina scomparsa da tempo immemore.

Il vampiro rimarrà per l'intera durata del combattimento sospeso in aria. Quando si troverà vicino evocherà una nuvola di fumo blu che ha il potere di paralizzarvi per un certo lasso di tempo, quindi vi consiglio di mantenervi a una distanza di sicurezza. Quando vi troverete a una distanza medio-lunga, Actrise utilizzerà delle palle di fuoco per attaccarvi; continuate a correre e saltare e non dovrete avere grossi problemi a evitarle. Mentre correte in circolo saltate e colpite Actrise con la vostra arma principale; dopo pochi colpi eliminerete vostra cugina dalla lista dei problemi (foto 85).



Salite le scale fino alla stanza con le macchine magiche. Azionate il pannello di controllo rosso e salite

sull'ascensore. Una volta arrivati, scendete e salvate la posizione utilizzando il gioiello bianco. Attraversate il ponte infestato dai fantasmi per accedere al livello successivo.

LO SCONTRO CON ROSA (Reinhardt)

Prima di arrivare al marchingegno, incontrerete Rosa nella stanza delle gabbie (foto 37). Dopo un breve filmato, Rosa vi attaccherà! A questo punto, dovrete sconfiggere la bella vampira per poter proseguire.



Rosa si muoverà sempre sospesa da terra di qualche centimetro. Quando sarà vicina, cercherà di colpirci con la sua spada, saltate lontano e rispondete al fuoco con entrambe le vostre armi. Quando vi trovate lontani, Rosa utilizzerà della palle di fuoco per attaccarvi, evitatele saltando a destra o sinistra. Tra un attacco e l'altro, rispondete utilizzando tutto ciò che avete. Dopo pochi colpi, Rosa morirà e verrà portata via dalla Morte in persona (foto 38)!



Salite le scale ed entrate nella stanza contenente la macchina magica. Azionate il pannello di controllo rosso e salite con l'ascensore (foto 39). Una volta in cima, uscite e salvate la posizione utilizzando il gioiello bianco. Attraversate il ponte infestato dalle meduse volanti e raggiungete la Duel Tower.



LIVELLO 6: DUEL TOWER (Reinhardt)

Proseguite dritto sulla grossa piattaforma; al centro troverete una buca dal quale uscirà presto un uomo-tigre (foto 40). I muri si chiuderanno intorno a voi in modo da impedirvi la fuga e non vi rimarrà altro da fare che affrontare questo terribile nemico se volete proseguire. La sua modalità d'attacco consiste nel lanciarsi su di voi cercando, nel contempo, di azzannarvi; per evitarlo, cercate di saltare via, quindi rispondete con entrambe le vostre armi. Non sprecate troppo tempo girando in circolo per evitare gli attacchi dell'uomo-tigre: come probabilmente avrete già notato, il soffitto si sta abbassando e se non eliminate in fretta il vostro nemico, verrete schiacciati entrambi!

Una volta che avrete eliminato l'uomo-tigre, i muri scompariranno lasciando il posto ad alcune sporgenze sul muro esterno (foto 41). Salite sulle sporgenze e raggiungete la cima della piattaforma; spostatevi sul bordo e saltate sulla piattaforma successiva. La piattaforma seguente (sulla quale dovete saltare) presenta nel centro una grossa colonna fornita di due travi





con spuntoni rotanti. Gli ostacoli superiori possono essere evitati scivolando sotto di essi mentre, quelli inferiori potrete evitarli saltando oltre. Attendete che entrambe le travi passino vicino a voi prima di saltare oltre. Una volta compiuto il salto, correte dritto e saltate sulla piattaforma seguente. Anche qui troverete una buca al centro, avvicinatevi e presto comparirà un lupo mannaro bianco.

IL LUPO MANNARO (Reinhardt)

Ancora una volta i muri si chiuderanno intorno a voi e il soffitto inizierà ad abbassarsi minacciosamente; il lupo mannaro vi attaccherà in modo molto simile all'uomo-tigre, saltandovi addosso e azzannandovi. Il modo migliore per tenerlo a bada è saltare via e rispondere all'attacco con entrambe le vostre armi. Una volta che lo avrete sconfitto, uno dei muri si aprirà rivelando alcune sporgenze all'esterno (foto 42). Salite fino a raggiungere la piattaforma.

Saltate sulla piattaforma successiva contenente le tre travi con gli spuntoni. Raggiungete il lato opposto e scendete sulle sporgenze che escono dal muro. Quando raggiungerete il fondo troverete una torcia (foto 43) che, se distrutta, vi offrirà un arrosto. Recuperate il cibo e saltate sulla prima pedana in pietra davanti a voi. Queste pedane inizieranno ad affondare nell'acqua avvelenata se ci rimanete sopra troppo a lungo,

quindi dovrete saltare velocemente fino ad arrivare alla base della torre successiva.

Salite sulle sporgenze fino ad arrivare in cima alla torre. La piattaforma di questa torre presenta quattro travi rotanti (foto 44); inoltre, lungo il muro destro troverete due lunghe piattaforme. Salite su queste piattaforme per arrivare in cima. Troverete un'altra serie di piattaforme che si estendono all'esterno; saltate di piattaforma in piattaforma ma fate attenzione alle meduse volanti. Sull'ultimo supporto troverete una torcia che dovrete distruggere per ottenere un arrosto; recuperate il cibo e scendete.

Da qui scendete ancora al livello successivo nel quale troverete un'altra buca (foto 45). Avvicinatevi per iniziare il vostro prossimo duello: quello con l'uomo-drago.

L'UOMO DRAGO (Reinhardt)

Questo nemico vi attaccherà correndovi in contro piuttosto lentamente e graffiandovi con i

sui artigli, una volta che vi avrà raggiunto. Fortunatamente voi siete più veloci, quindi potete tenervi a una certa distanza e bersagliarlo con la vostra frusta. Fate attenzione però perché colpendolo, lo farete arrabbiare e scatterete la sua carica; per evitarla, utilizzate la solita tecnica del torero già usata con altri nemici. Continuate a bersagliarlo e a evitare i suoi attacchi come descritto fino a quando non lo avrete sconfitto.

A questo punto, uno dei muri scomparirà e spunteranno altre sporgenze; salite fino alla piattaforma e saltate su quella successiva. Evitate le travi rotanti e saltate sulla piattaforma seguente. Ora, utilizzate le assi che si sporgono verso l'esterno per raggiungere il supporto seguente.

Avvicinatevi alla buca al centro (foto 46) e preparatevi all'ultimo duello: quello con il demone tigrato!

IL DEMONE TIGRATO (Reinhardt)

Questo nemico è la riproduzione esatta di quello che avete affrontato nel primo livello; la sua modalità d'attacco consiste nel camminare lentamente verso di voi e, nel caso vi raggiungesse, nello scaraventarsi a terra. Tenetevi costantemente a una distanza di sicurezza e bersagliatelo con la frusta. Ripete fino a cottura completata.

Ora che avete eliminato tutti i nemici del livello, tutto ciò che vi rimane da fare è un salto decisamente complesso. Innanzi tutto, salite sulle sporgenze per raggiungere la piattaforma. Da qui, dovrete saltare sul supporto successivo contenente quattro travi rotanti (foto 47). Il problema è che il salto è decisamente impegnativo: aggrappatevi al bordo e issatevi sopra solo una volta che le travi saranno già passate. Raggiungete la piattaforma successiva (sempre facendo attenzione alle travi) e attraversate l'apertura per uscire dal livello.

LIVELLO 6: TOWER OF SCIENCE (Carrie)

Procedete fino ai piedi della torre e proseguite sul sentiero di destra. Saltate oltre le buche ed evitate i cubi gelatinosi che verranno sparati fuori dal muro a intervalli regolari (foto 86). Girate il primo angolo e salite le scale. Incontrerete ora degli accumulatori di elettricità che si muovono su e giù sul muro, creando un raggio che rimane attivo per quattro secondi e inattivo per due (foto 87); temporizzate bene il salto con il quale oltrepassare l'ostacolo.



Girate l'angolo successivo e salite le scale. A questo punto incontrerete accumulatori e cubi gelatinosi insieme; utilizzate le tecniche messe in pratica precedentemente per oltrepassare gli ostacoli. Salite la rampa di scale successiva e vi ritroverete su un rullo trasportatore. Fate attenzione a non cadere nelle piccole aperture presenti nei punti di giunzione dei rulli, sbagliare qui significa morte istantanea.

Le aperture quadrate nel muro sparano blocchi armati di spuntoni, evitate anche solo di toccarli. Oltrepassate l'angolo successivo ma fate attenzione ai blocchi che staranno arrivando dritti verso di voi; evitateli e proseguite lungo il sentiero. I due quadri successivi presenteranno accumulatori, rulli e blocchi tutti insieme; quando avrete oltrepassato tutti questi ostacoli arriverete nei pressi di un ascensore. Salite sull'ascensore: vi trasporterà in un'altra area della torre. Salvate la posizione utilizzando il gioiello bianco e oltrepassate la porta (foto 88).

BERSAGLIO MOBILE (Carrie)

Distrugete la candela per ottenere 300 monete d'oro ed entrate dalla porta seguente; vi ritroverete in una stanza piena di cannoni laser. Qualsiasi cosa venga in contatto con il laser di puntamento dei cannoni verrà bersagliato da una vera e propria

pioggia di proiettili. Tenetevi sulla destra ed entrate dalla prima porta a destra; distruggete la torcia che troverete per recuperare la prima chiave della torre (foto 89), quindi tornate nella stanza dei cannoni. Proseguite verso destra e salite le scale fino al livello successivo. Mentre vi trovate in questo livello verrete bersagliati in continuazione dai grossi cannoni nella colonna centrale. Continuate a girare in tondo e a bersagliare il grosso cannone con la vostra arma principale. A questo punto posizionatevi sul bordo vicino alla colonna centrale e continuate a caricare e a sparare; da qui potrete distruggere tutti i cannoni, incluso quello sul lato opposto.

Una volta eliminate anche queste minacce, attraversate il piccolo ponte e saltate oltre il burrone. Alla vostra destra troverete una porta marcata "Key 2 Tower of Science" (foto 90); ignorate la porta per adesso e proseguite lungo il sentiero di sinistra. Salite le scale fino al livello successivo e procedete fino al bordo vicino al muro. Scendete al livello sottostante e attraversate la porta all'altro capo. Arriverete in un corridoio con tre porte (foto 91); utilizzate la chiave che avete recuperato precedentemente per aprire la seconda porta. All'interno troverete una torcia contenente la Science Key 2. Recuperate la chiave e tornate nella sala principale. Posizionatevi vicino alla porta e sparate alcuni colpi ben

carichi per distruggere i cannoni montati sulle colonne vicine. Una volta distrutti entrambi i cannoni, saltate di colonna in colonna per raggiungere l'altro lato. Tornate ora alla porta marcata "Key 2" ed entrate. Di fronte a voi troverete un'altra porta. Innanzi tutto, piegate a sinistra e salvate la posizione utilizzando il gioiello bianco (foto 92), quindi oltrepassate la porta successiva.

LO SMALTITTORE DI CUBI (Carrie)

Alla vostra destra vedrete una piattaforma con una torcia e una cassa di legno. Saltate avanti e, successivamente, a destra; atterrerete su un passaggio invisibile. Proseguite (con fiducia) verso la piattaforma e distruggete la torcia e la cassa per recuperare dell'arrostato, un pollo, delle monete d'oro e dei gioielli rossi (foto 93).

Recuperate tutta la mercanzia e tornate alla piattaforma di partenza. Salite la serie di sporgenze fino in cima ed entrate dalla porta (foto 94).

Davanti a voi troverete una porta marcata "Tower of Science Key 3", ignoratela per ora e proseguite verso sinistra. A questo punto, intravedrete diversi rulli trasportatori con spuntoni impegnati nello spostare alcuni blocchi (anche questi forniti di spuntoni). I simpatici cubetti verranno distrutti contro un muro esplodendo in mille pezzettini. Saltate su ogni rullo appena è passato un cubo. Girate a destra dopo aver oltrepassato due rulli e incontrerete altri nastri trasportatori. Questa volta, troverete anche dei bei cannoni tra un nastro e l'altro. Caricate l'energia per i colpi guidati e utilizzatela per eliminare i cannoni da lontano prima di oltrepassare i nastri.

Girate a destra, arriverete nei pressi di altri tre nastri trasportatori. Saltate oltre i nastri e arriverete a un gioiello bianco; salvate la posizione e oltrepassate la porta sulla sinistra. Proseguite lungo il passaggio fino ad arrivare nei pressi di un'altra porta sulla sinistra, che vi condurrà alla Tower of Sorcery (foto 95). Entrate dalla porta e in fondo al corridoio troverete una torcia, distruggetela e recuperate la Science Key 3, quindi tornate alla porta marcata "Key 3". Aprite la porta ed entrate; distruggete le tre torce e recuperate le 1000 monete d'oro e la croce. A questo punto, tornate alla porta della Tower of Sorcery e procedete verso il livello successivo.



88



89



90



91



92



93



94



95



LIVELLO 7: TOWER OF EXECUTION (Reinhardt)



48



49



50



51



52



53

Prima di fare qualsiasi cosa, salvate la vostra posizione utilizzando il gioiello bianco che troverete nei paraggi (foto 48); è estremamente importante farlo adesso, visto che nello schema precedente non c'erano punti di salvataggio e, in caso moriste ora, dovrete rifarvi da capo l'intera Duel Tower.

Una volta messi al sicuro i vostri progressi, procedete verso la colonna centrale; saltate oltre il pendolo con le lame e proseguite sul sentiero di destra. Saltate oltre il buco nel ponte e proseguite verso sinistra. Troverete presto una serie di piattaforme che sporgono dal muro (foto 49); raggiungete il lato opposto saltando di piattaforma in piattaforma. Proseguite lungo il sentiero fino ad arrivare a una colonna d'ossa; distruggetela e saltate oltre la buca successiva. Quando raggiungerete il muro successivo troverete una serie di plance retrattili; attendete che si estendano prima di saltarci sopra.

Arriverete a due piattaforme, l'ultima presenta un rialzo (foto 50), utilizzatelo per raggiungere il secondo piano.

IL SECONDO PIANO (REINHARDT)

Procedete verso sinistra fino ad arrivare nei pressi di un paio di buche nel pavimento; fermatevi prima delle buche e uccidete i pipistrelli sputa-fuoco. Saltate oltre le buche e proseguite sul ponte che conduce alla colonna centrale (foto 51). Al centro del ponte troverete una colonna d'ossa; distruggetela e proseguite fino al ponte successivo di fronte a voi. Su quest'altro ponte incontrerete altri due pendoli e un'altra colonna d'ossa. Posizionatevi vicino al primo pendolo in modo da poter colpire la colonna d'ossa con la vostra frusta. Saltate oltre il buco e proseguite verso sinistra saltando di plancia in plancia (foto 52). Quando avrete raggiunto l'altro lato intravederete un gioiello bianco, salvate la vostra posizione. Prendete il sentiero di sinistra e saltate oltre gli spuntoni che troverete. Alla fine troverete un paio di statue (foto 53), distruggetele e recuperate l'arrosto e le monete d'oro



54



55

IL TERZO PIANO

Tornate al gioiello bianco e salite i gradini alla vostra destra; arriverete a un cancello chiuso con l'insegna "Tower of Execution" (foto 54). Procedete verso destra, oltrepassate le lame del pendolo e distruggete la colonna d'ossa sull'altro lato. Fate il giro e raggiungete il retro della colonna centrale; a questo punto, intravederete uno Scheletro Guerriero rosso alla fine del ponte (foto 55). Colpite il temibile nemico un paio di volte: lo metterete fuori combattimento per un breve periodo di tempo, sufficiente però perché possiate correre oltre di lui e proseguire sul sentiero di destra. Arriverete ad altre plance retrattili; temporizzate bene i vostri salti in modo d'arrivare all'ultima piattaforma quando questa è in fase d'estensione. Distruggete la colonna d'ossa di fronte a voi e saltate sulla piattaforma dietro di essa. Salite sul supporto seguente e proseguite verso sinistra. Oltrepassate il ponte alla vostra sinistra e proseguite fino alla fine del sentiero; arriverete nei pressi di una statua. Distruggete la statua per portare alla luce una Execution Key (foto 56). Recuperate la chiave e scendete al terzo piano. Tornate alla porta chiusa e utilizzate la chiave appena presa per aprirla. Sull'altro lato troverete altre due statue che, se distrutte, porteranno alla luce una croce e un arrosto. Se guardate alla vostra destra, noterete un'altra statua su una piattaforma di sotto. Scendete e distruggete la statua per ottenere uno Special.

Recuperate lo Special e proseguite verso destra; anche se non lo vedete, c'è un sentiero invisibile che conduce al secondo piano. Una volta raggiunta la terra ferma, tornate al quarto piano.

IL QUARTO PIANO

Una volta tornati qui, proseguite verso sinistra fino a incontrare un altro scheletro, colpitelo come prima e correte ad attraversare il ponte. Procedete verso la colonna centrale e prendete il ponte di sinistra. Saltate oltre le lame del pendolo e distruggete la colonna d'ossa. Dopo che avrete oltrepassato il ponte, piegate a destra sul sentiero. Salite le scale per accedere al livello successivo.



56



LIVELLO 7: TOWER OF SORCERY (Carrie)

Procedete avanti attraversando il sentiero di cristallo, incontrerete presto un paio di Ice Demon; correte oltre questi nemici e proseguite lungo il sentiero. Alla fine, giungerete a una serie di piattaforme (foto 96); saltate di supporto in supporto fino ad arrivare a un cristallo sul quale si trova un demone. Eliminate il demone o i suoi colpi rischiano di complicare parecchio i salti che vi rimangono da compiere. Dopo aver eliminato anche questo nemico, dovrete compiere diversi salti lunghi per raggiungere le piattaforme più lontane (foto 97). Per proseguire, dovrete saltare sulla piattaforma successiva, aggrapparvi al bordo e issarvi in cima. Ripetete la procedura fino ad arrivare al sentiero di cristallo.

Seguite la pista fino alla base della colonna blu, salite fino in cima saltando sulle sporgenze che spuntano dal lato. Quando avrete raggiunto la cima, distruggete il cristallo al centro per portare alla luce un gioiello rosso (foto 98). Proseguite e saltate sulle due piattaforme di cristallo successive; arriverete a un supporto viola. Le piattaforme viola appaiono, diventano rosse e quindi scompaiono per poi riapparire e ricominciare il ciclo. Temporizzate bene i vostri salti in modo da non atterrare su una piattaforma nel suo periodo d'assenza. Quando arriverete al cristallo verde, troverete due percorsi di cristalli viola tra cui scegliere. Procedete lungo il sentiero di destra, è lungo soltanto tre cristalli. Salvate la posizione e proseguite lungo la serie successiva di piattaforme viola.

Ala piattaforma successiva troverete una bolla di cristallo gialla (foto 99), distruggetela per portare in alto una delle piattaforme gialle vicine. Saltate al centro delle tre piattaforme gialle e prendete il sentiero di sinistra, oltre i cristalli viola. Arriverete a una bolla di cristallo blu, distruggetela per portare alla luce il terzo cristallo giallo (foto 100). Salite fino alla cima del cristallo giallo e



proseguite sui piccoli cristalli blu (foto 101). Proseguite lungo il sentiero fino a raggiungere la piattaforma che si estende fino a diventare un ponte (foto 102).

Guardate alla vostra destra e vedrete, in lontananza una piattaforma con un cristallo. Se vi posizionate al centro della piattaforma sulla quale vi trovate in questo momento, potrete raggiungere il cristallo grazie a una piattaforma invisibile. Distruggete il cristallo per portare alla luce lo Special 2 Jewel, recuperatelo e tornate sulla piattaforma principale.

LIVELLO 8: ROOM OF CLOCKS

Dopo aver salito le scale della Tower of Execution, proseguite fino alla Room of Clocks. In questa piccola stanza troverete diverse candele, un gioiello bianco, un passaggio accessibile e un contratto (foto 57). Innanzi tutto, distruggete le candele per portare alla luce un arrosto, dell'acqua santa e un'accetta; recuperate soltanto l'arrosto e l'accetta.



CONSIGLIO: assicuratevi di mantenere attiva l'accetta per il resto del gioco.

Prendete il contratto e fate rifornimento di qualsiasi oggetto abbiate bisogno (soprattutto, consigliamo gli arrosti). Salvate la vostra posizione e proseguite nel passaggio. In fondo troverete un ascensore rosso (foto 58), salite e raggiungete il tetto della torre dove troverete un altro boss.



REINHARDT CONTRO LA MORTE (foto 59)

Nonostante il look decisamente spaventevole e il nome perlomeno inquietante, la morte è un avversario abbastanza facile da sconfiggere (vita sana, movimento... ehm). Appena iniziato il combattimento, il vostro nemico si alzerà in volo e inizierà a bersagliarvi con le sue falci; tutto ciò che dovete fare è evitare di venire colpiti continuando a girare in tondo (in senso orario o antiorario). Mentre girate in tondo, cercate di avvicinarvi alla morte e, una volta a distanza ragionevole, saltate e cercate di colpirla con l'arma principale o quella secondaria. Ogni volta che colpirete la morte, questa retrocederà e inizierà a prendere la rincorsa per caricarvi; per evitare la minaccia, rimanete fermi e, quando il nemico sarà abbastanza vicino, saltate e colpitelo.



Può darsi che ogni tanto la morte voli lontano ed evochi una terribile creatura in suo aiuto: il pesce satanico! Questo temibile nemico salterà tra cerchi che appariranno all'improvviso e cercherà di colpirvi. Visto che questo pesce è invincibile, l'unica cosa che potete fare è darvela a gambe.



Purtroppo, potrebbe accadere che veniate colpiti dal malefico pesce; non preoccupatevi, utilizzate un arrosto e cercate di resistere più a lungo possibile, dopo alcune incursioni, il pesce tornerà all'inferno e la morte ricomincerà i suoi attacchi usuali.

CARRIE CONTRO ACTRISE (foto 103)

Actrise è uno dei boss più difficili da sconfiggere; la strategia, a parole, è molto semplice, ma tra il dire e il fare...

Actrise continuerà a erigere intorno a lei delle barriere che la proteggano dall'energia di Carrie (foto 104); allo stesso tempo evocherà delle bombe di cristallo intorno a voi. L'unico modo per evitare queste bombe è mantenersi in movimento costante, non dovrete fermarvi mai, nemmeno per un istante.

Correte intorno ad Actrise e continuate a usare la vostra energia guidata che si dirigerà verso Actrise e indebolirà la sua barriera di cristallo.

Quando avrete il campo libero, assicuratevi di colpirla solo con palle d'energia cariche al massimo, solo in questo modo le procurerete danni considerevoli. Dopo aver colpito Actrise per la prima volta, lei ricostruirà un'altra barriera e voi dovrete ripetere la procedura. A mano a mano che la salute di Actrise scende l'energia della sua barriera aumenta; dopo un periodo di tempo che tende decisamente all'infinito avrete ragione anche di questo terribile nemico.

Una volta eliminato anche questo nemico, salite sulla piattaforma rossa e tornate alla Room of Clocks. Salvate la posizione utilizzando il gioiello bianco e uscite attraverso la porta che si sarà aperta per raggiungere il livello successivo.

LIVELLO 9: CLOCK TOWER

Inizierete questo livello alla base di una torre piena di piattaforme e meccanismi. Su uno dei muri della prima stanza troverete due torce. Iniziate a salire partendo dal muro sul lato opposto.

Scendete e attraversate la trave rotante (foto 60) fino ad arrivare alle due torce. Evitate le meduse volanti e proseguite fino alla torcia centrale; distruggetela e recuperate la chiave. Salite fino in cima e attraversate la porta (foto 61).

LA SECONDA STANZA

Davanti a voi troverete subito un gioiello bianco, salvate e attraversate la porta seguente. Distruggete con l'accetta tutte le colonne d'ossa e recuperate tutti i sacchetti di monete che potete (se pensate di riuscire a

compiere i relativi salti). Sul lato opposto della stanza troverete una colonna d'ossa nell'angolo in basso a destra: eliminatela e recuperate la seconda chiave della Clocktower (foto 62). Saltate nella nicchia e recuperate la chiave. Scendete sulla piattaforma sottostante, quindi saltate su quella vicina alla porta. Entrate e proseguite lungo il passaggio fino ad arrivare alla terza stanza.

LA TERZA STANZA

Una volta entrati, guardate subito alla vostra sinistra. Vedrete un altro rettangolo di metallo simile a quello già trovato nella prima stanza (foto 63); distruggetelo e recuperate le 1000 monete d'oro. Ora giratevi verso il lato sinistro dell'entrata e vedrete una sporgenza con una torcia; raggiungetela saltando di sotto e distruggete la torcia per portare alla luce la chiave numero tre della Clocktower. Recuperate la chiave e scendete al piano terra. Distruggete tutte le colonne d'ossa che troverete; ognuno di questi nemici vi elargirà, una volta fatto

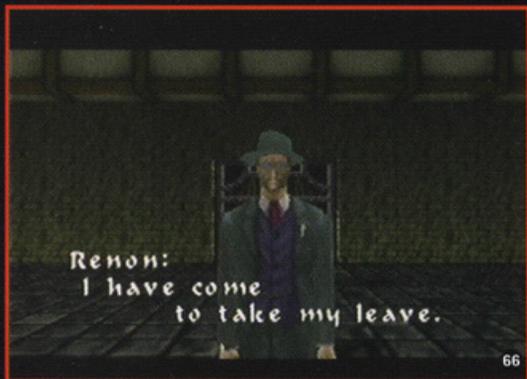


fuori, 500 monete d'oro. Inoltre, in ogni angolo troverete delle torce contenenti diverse armi (accette e croci), recuperate soltanto le accette.

Proseguite fino alla base del cilindro rotante sulla destra; salite sulla struttura utilizzando le piccole sporgenze (foto 64). Quando avrete finito le sporgenze del primo cilindro, saltate sul secondo. Una volta che avrete raggiunto la cima, tornate indietro nella direzione in cui si trovava l'entrata; alla fine del sentiero troverete un contratto.

Innanzitutto, saltate sulla sporgenza alla sinistra del contratto e distruggete il rettangolo di metallo per recuperare 3000 monete d'oro. A questo punto, prendete il contratto (foto 65) e rifornitevi di qualsiasi oggetto abbiate bisogno (consigliamo arrostiti e cristalli purificatori), tenete a mente che questa è l'ultima possibilità di acquistare oggetti utili prima dello scontro finale con il Conte oscuro. Una volta fatto rifornimento, seguite il sentiero composto dagli ingranaggi rotanti fino alla sporgenza sulla quale si trova il gioiello bianco. Salvate la vostra posizione e attraversate l'ultima porta chiusa.





LIVELLO 9: CLOCK TOWER

1000 GRADINI

Una volta usciti, salite la lunga rampa di scale fino alla prima stanza. Entrate e incontrerete Renon per l'ultima volta (foto 66); quello che succederà a questo punto dipende da quanto avete speso nel suo negozio. Se avete speso meno di 30.000 monete d'oro Renon vi augurerà buona fortuna e se ne andrà; nel caso, invece, abbiate speso una somma superiore alle 30.000 monete, il mercante vi attaccherà e la posta in gioco per questo combattimento sarà costituita dalla vostra anima. Fortunatamente, Renon si comporta in combattimento esattamente come la Morte - semplicemente le falci sono state sostituite da palle di fuoco blu e il pesce satanico è stato sostituito da un pesce rosso (no, non quello degli acquari). La stessa strategia che avete utilizzato contro la Morte può essere utilizzata contro Renon. Fate però attenzione a non cadere dal bordo, dovrete infatti combattere su una piccola piattaforma ancora più ristretta di quella su cui avete combattuto con la Morte.

Dopo aver incontrato Renon, salite la rampa di scale successiva fino ad arrivare a un'altra stanza. Entrate e, a questo punto, quello che troverete dipenderà da quanti giorni avete impiegato per arrivare fino a qui; nel caso peggiore, dovrete affrontare Charlie Vincent. In caso contrario, lo scontro finale sarà ancora più duro visto che dovrete affrontare un Conte Dracula in tre forme diverse!

Vediamo, a questo punto, come affrontare il vecchio Charlie Vincent. Innanzi tutto, non fatevi prendere dal panico: l'anziano cacciatore di vampiri è, infatti, uno dei boss più semplici da sconfiggere. La modalità d'attacco di questo nemico è molto banale: si avvicinerà a voi con passo molto lento lanciandovi, di tanto in tanto, dell'acqua avvelenata. All'inizio del combattimento potrete posizionarvi a una distanza media continuando a colpirlo con la vostra arma principale; più in basso scenderà la sua energia e più velocemente Charlie vi lancerà le ampole d'acqua avvelenata. Continuate a corrergli intorno e avrete abbastanza tempo per colpirlo una volta tra un lancio e un altro. Ripetete la procedura fino a quando lo avrete lessato per bene.

Dopo essere morto tra le fiamme, Charlie vi lascerà dell'acqua santa, non disturbatevi nemmeno a recuperarla, sarà assolutamente inutile nello scontro finale con il Conte.

Uscite dalla stanza e salite l'ultima lunga rampa di scala che conduce a Castle Keep. Su entrambi i lati dell'entrata troverete una piattaforma con una grossa fiamma. Saltate su una qualsiasi delle piattaforme e raggiungete, attraverso la sporgenza, il retro della torre. Intravederete una torcia su una grossa piattaforma, distruggetela e recuperate il gioiello rosso. Guardate dietro alla grossa piattaforma che sembra sospesa a mezz'aria. Fortunatamente, c'è un passaggio invisibile che conduce dalla piattaforma grossa a quella più piccola; usate il passaggio e distruggete la torcia per recuperare un kit medico.

Tornate indietro fino all'entrata principale e oltrepassate la porta, presto incontrerete il Conte, allegria!

LIVELLO 10: CASTLE KEEP

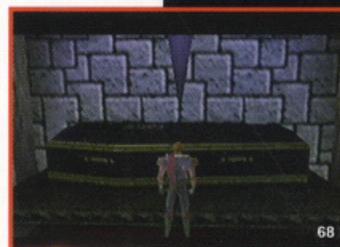
Appena entrati a Castle Keep, salvate la posizione utilizzando il gioiello bianco alla vostra sinistra (foto 67).

NOTA: se avete speso più di 30.000 monete d'oro in acquisti da Renon, dovrete affrontarlo in un combattimento all'ultimo sangue (molto adatto, no?), dovrete cercare di utilizzare la stessa tecnica già usata con la Morte. Inoltre, probabilmente (dipende da quanti giorni avete impiegato per arrivare qui) potrete dover affrontare un altro boss (Charlie Vincent), in questo caso otterrete il finale secondario.

Raggiungete la bara in fondo alla stanza (foto 68), all'improvviso questa si aprirà e Dracula spunterà fuori volando: la battaglia ha inizio!

Il Conte continuerà a comparire e scomparire, attaccandovi nei momenti intermedi. Quando comparirà vi attaccherà utilizzando una delle quattro modalità a sua disposizione. Nella prima modalità il Conte comparirà con le braccia aperte (come Ronaldo) e lancerà un fascio d'energia che vi risuccherà vicino a lui (foto 69), in questo modo potrà mordervi e succhiarvi il sangue; la miglior cosa da fare per questo attacco è correre velocemente verso di lui, saltare e colpirlo in faccia con la vostra arma principale. Se vi trovate troppo vicini al nemico quando questo inizia a emettere il fascio d'energia, semplicemente saltate e correte nella direzione opposta, lontano dai suoi artigli.

Alla fine, il Conte rinuncerà e scomparirà. In caso vi abbia beccato, utilizzate un cristallo purificatore e riportate la vostra energia al massimo, non è ancora finita!





La seconda modalità d'attacco consiste nell'apparire e nello spararvi due ondate energetiche circolari; saltate per evitare la prima (e magari rispondere al fuoco) e accucciatevi per non farvi colpire dalla seconda.

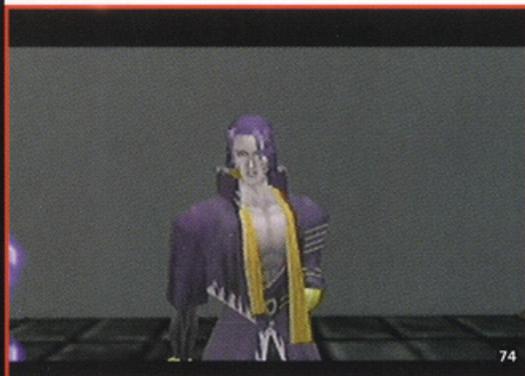
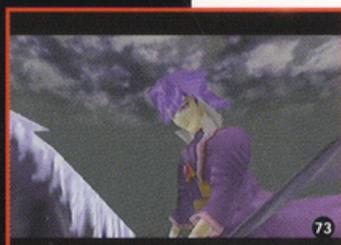
Il terzo tipo d'assalto consiste nel lanciarsi quattro pipistrelli infuocati facilmente evitabili saltando a destra o a sinistra; i pipistrelli possono essere abbattuti facilmente utilizzando la vostra arma principale.

Nella quarta modalità d'attacco il Conte apparirà, alzerà un braccio e vi lancerà una grossa fiamma (foto 70); cercate di colpirlo prima che lo faccia, quindi indietreggiate e mettetevi al riparo.

Continuate a colpire il conte con entrambe le vostre armi; alla fine lo sconfiggerete e avrete concluso l'avventura (foto 71).

OPPURE NO!

A questo punto, nel caso non abbiate affrontato Charlie Vincent, il castello inizierà a tremare e voi dovrete correre al riparo scendendo le scale (foto 72). Una volta arrivati in fondo, girate a sinistra e salite sulla piccola piattaforma rossa. In cima alla torre incontrerete Malus che si rivelerà come il vero Conte Dracula! (foto 73)



IL PRINCIPE DELLE TENEBRE (foto 74)

Il Conte oscuro continuerà a teletrasportarsi da un luogo all'altro del maniero, segnale del suo passaggio sarà un grosso raggio di colore blu (foto 75).

Sfortunatamente, ogni volta che cambia locazione crea diversi raggi blu e non c'è modo di sapere da



quale di questi emergerà. Quello che dovrete fare è rimanere vicino a un angolo orientati verso il centro, in modo da avere una visuale più ampia possibile (cosa che vi permetterà di tenere sotto controllo tutti i raggi blu). Appena il Conte si materializzerà in una locazione, vi attaccherà con una delle due modalità d'attacco a sua disposizione. Innanzi tutto sparerà alcune palle di fuoco blu guidate; evitate questo attacco scappando o distruggendo i proiettili con le vostre armi. Il vantaggio nell'abbattere i colpi nemici risiede nel fatto che questi rilasceranno degli oggetti utili da recuperare (tipo degli utilissimi arrosti). Una volta che vi sarete occupati delle palle di fuoco, correte velocemente verso il Conte, saltate e colpitelo alla testa con la vostra arma principale; se riuscite a temporizzare bene l'attacco (è molto difficile ma non lasciatevi scoraggiare dai primi fallimenti) otterrete dei risultati.

Per quanto riguarda la seconda modalità d'attacco, si tratta di una scarica di energia verde (pulita quindi) che scaturisce dal corpo del Conte. Abbassatevi per evitare la prima ondata, quindi saltate in aria e colpite il Conte alla testa con l'arma principale.

Una volta che avrete ridotto l'energia del Conte a circa metà, Dracula inizierà a utilizzare una scarica d'energia infuocata in due parti: la prima rimarrà vicina al vampiro mentre la seconda interesserà l'intera piattaforma. Posionatevi tra i due cerchi per evitare di venire colpiti; quando il fuoco si sarà estinto, riprendete l'attacco. Quando avrete esaurito l'energia del Conte, quest'ultimo si teletrasporterà nel suo regno dove dovrete affrontarlo nella sua forma reale!

LA VERA NATURA DI DRACULA

La vera natura del Conte oscuro è un incrocio tra un drago e un millepiedi che rimarrà esattamente nella stessa posizione per tutta la durata dello scontro. Anche se lo scenario sembra essere sconfinato, non potrete fuggire da nessuna parte; in caso vi allontaniate troppo dallo scontro, verrete colpiti da un raggio d'energia che vi riporterà al cospetto del terribile mostro.

Il nuovo Dracula dispone di diverse modalità d'attacco. Quando vi trovate fuori dalla sua portata, vi lancerà delle palle di fuoco guidate estremamente pericolose, se correte molto velocemente dovrete riuscire a evitarle.

Se vi avvicinate, Dracula utilizzerà il suo alito di fuoco (modello fagne di Calcutta) o farà ricorso a un'ondata energetica decisamente devastante. Potrete evitare il fuoco correndo sotto il millepiedi; da questa posizione, inoltre, potrete colpirlo con l'arma principale.

Continuate il combattimento fino al momento in cui vedrete dell'elettricità intorno alle sue braccia; si tratta del segnale che indica l'inizio della carica per l'ondata energetica. Correte lontano fino a portarvi fuori portata; una volta esaurita l'ondata, rifatevi sotto e continuate l'assalto. Ripetete la procedura fino a sconfiggere il malefico Conte.

Fate anche attenzione all'istante in cui l'energia del Conte raggiungerà la metà esatta; in quel momento due draghi interverranno nel combattimento (naturalmente dalla parte del vampiro) e inizieranno a inseguirvi. In caso i draghi riescano a raggiungervi, esploderanno e vi causeranno danni considerevoli. Visto che ogni attacco andato a segno vi costerà circa la metà della vostra energia, dovrete utilizzare un arrosto appena la vostra salute cala al di sotto del 50%, altrimenti il colpo successivo potrebbe portarvi dritti dritti nelle braccia della morte.

Una volta concluso il combattimento in vostro favore, non vi resta altro da fare che gustarvi il filmato conclusivo.

MARIO PARTY

GUIDA STRATEGICA AI MINI GAME

A CURA DI DAVIDE PESSACH

Nella recensione di Mario Party, ormai risalente a due numeri addietro, abbiamo elencato in un apposito box tutti i minigame presenti nel gioco; in questa rubrica, invece, parliamo delle migliori strategie da utilizzare in ognuno di essi. Devo riconoscere, comunque, che gran parte del divertimento di Mario Party risiede nell'apprendimento del funzionamento dei giochi, quindi vi consiglio di utilizzare i nostri suggerimenti soltanto su quei mini-game su cui v'incartate regolarmente e venite sbeffeggiati dai vostri amici per la vostra insipienza.

Oltre alla strategia da utilizzare, abbiamo inserito, per ogni gioco, anche un punteggio indicante la difficoltà; più asterischi un mini-game presenta, più difficile è il gioco.

Un ultimo consiglio prima di cominciare: oltre a leggere i nostri consigli, praticate utilizzando le sezioni apposite del gioco (comprate i vari giochi o garegiate nel circuito di pratica).

1-1 COIN BLOCK BLITZ (*)

Un gioco decisamente semplice. I personaggi comandati dal computer sono piuttosto lenti e, per voi, si tratta di una semplice questione di timing. In caso veniate disturbati da un altro personaggio che cerca di rubarvi il posto lasciateglielo, ce ne sono in abbondanza.

1-2 COIN BLOCK BASH (**) (foto 4)

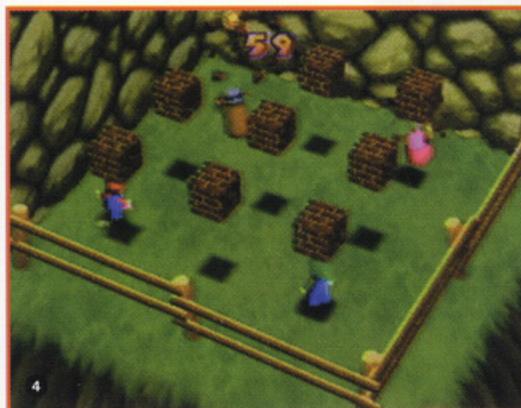
Tenete sempre a mente che sarete più lenti degli altri giocatori se vi trovate in possesso del martello. Fortunatamente, gli altri personaggi sono sempre lenti a saltare e difficilmente riusciranno a rubare i tesori che voi troverete. Comunque, per evitare furtarelli, colpite i blocchi dando le spalle agli altri concorrenti o allontanate questi ultimi con il martello.

1-3 COIN SHOWER FLOWER (*+) (foto 5)

Cercate di tenere costantemente il fiore al centro saltando in continuazione. Tenete sempre d'occhio le ombre delle monete che stanno per cadere; utilizzando queste due linee-guida non dovrete avere problemi a vincere.

1-4 PADDLE BATTLE (*+) (foto 18)

Il primo gioco in cui dovrete ruotare il joystick; l'unica strategia riguarda il modo in cui tenete il joystick, si tratta di gusto personale.

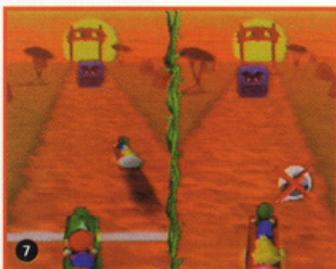
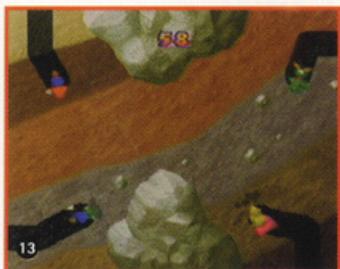


**2-1 MEMORY MATCH (*) (foto 8)**

Principio fondamentale: centrate le piattaforme, mancandole sprecherete tempo prezioso. Secondo principio: all'inizio del gioco scoprirete tavolette che si trovano adiacenti fra loro, risparmierete il tempo di lunghe traversate. Se avete superato con successo il terzo anno d'asilo non dovrete avere grossi problemi.

**2-2 GROUND POUND (*) (foto 14)**

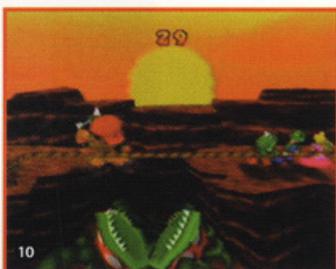
Un mini-game decisamente violento e un po' troppo spinto per la famiglia di Mario. In ogni modo, tenete presente che i pali spuntati sono sempre cinque, prima d'iniziare date un'occhiata veloce in modo da identificarli tutti quanti e state attenti a non mancare il bersaglio, è tutto.

**2-3 THE LIMBO DANCE (***)**

Ed eccoci arrivati al primo gioco complesso; decisamente curioso come, tramite l'uso di un singolo pulsante, si sia creato un giochetto tanto stimolante e difficile. Le aste blu e quelle gialle sono semplici, non saltate troppo in fretta; per quelle rosse, invece, dovrete impegnarvi di più. Per superare le aste rosse dovrete abbassarvi così tanto che le vostre gambe inizieranno a tremare, quando succederà, aspettate un secondo netto e saltate ancora. Utilizzate il concetto in modo ricorsivo e non dovrete avere problemi nemmeno per queste aste.

2-4 MUSICAL MUSHROOM (*+) (foto 21)

All'inizio, ignorate i funghi blu, non vi aiuteranno affatto a raggiungere la cima. Detto questo, siate semplicemente precisi nei salti, come nei più classici platform-game.

**2-5 PIRANHA PURSUIT (**+)**

Il primo gioco a richiedere una pressione furiosa dei pulsanti. Decidete semplicemente come impugnare il controller e fate attenzione ai tronchi che vi cadranno addosso, è tutto.

3-1 CRAZY CUTTER (*)

Disegno. Molto semplice, ricordatevi solo che non è tanto importante riprodurre perfettamente le curve del disegno quanto disegnare ESATTAMENTE sopra le linee.

3-2 BURIED TREASURE (*+) (foto 13)

Un gioco abbastanza frustrante, vista la grossa componente di fortuna. Per limitare al massimo l'incidenza della dea bendata, portatevi rapidamente al centro del quadrante e aspettate che uno degli altri personaggi scopra una freccia, a quel punto precipitatevi in quella direzione.

3-3 DESERT DASH (*) (foto 7)

Molto semplice grazie all'insipienza dei giocatori comandati dal computer (dei veri beoti in questo mini-game); tenete d'occhio il fumetto e non avrete problemi.

3-4 TUG O' WAR (*+) (foto 10)

Semplicemente tirate, non posso dirvi altro.

3-5 TEETERING TOWERS ()**

Assicuratevi soltanto di compiere salti della massima lunghezza possibile, tutto qui.

4-1 BOBSLED RUN (*+)

Un gioco molto divertente! Il vostro compagno vi seguirà ciecamente qualsiasi decisione prendiate; partite a razzo, utilizzate gli zipper, ostacolate gli avversari e vincerete, nessun dubbio.





4-2 SKATEBOARD STAMPER (*) (foto 6)

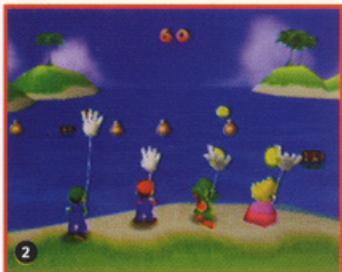
Non c'è molto da dire. Premete velocemente, saltate con attenzione e arriverete in fondo.

4-3 HANDCAR HAVOC (*+)

Sulle curve cercate di mantenere la vostra piattaforma meno inclinata possibile, altrimenti cadrete.

4-4 GHOST GUESS (*+)

All'inizio vi sembrerà impossibile, fino a quando non imparerete il trucco: guardare le ombre.

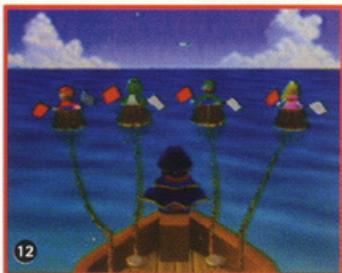


5-1 CAST AWAYS (*) (foto 2)**

Questo è decisamente complesso! La difficoltà risiede nell'eseguire lanci corti e medi. Il mio consiglio è di preoccuparvi soltanto dei forzieri (ne dovrete recuperare tre); per fare questo, concentratevi sul cercare d'indovinare dove deve trovarsi il forziere in terza fila (la più lontana) per essere acchiappato dalla vostra lenza. Per esempio, nel caso vi trovaste nell'ultima postazione a sinistra, questa posizione è, all'incirca, a 2/3 dell'isola in fondo a destra.

5-2 SHY GUY SAYS (*+) (foto 12)

Cercate di non farvi ipnotizzare dal pirata e tenete gli occhi fissi sulle bandierine. Questo gioco perdona facilmente la vostra lentezza, quindi prendetevi la comodità, soprattutto quando il pirata fa il brillante e alza due bandiere allo stesso tempo.



5-3 BUMPER BALLS (*) (foto 20)

Questo mini-game è decisamente divertente. All'inizio mettetevi in difesa e lasciate che gli altri personaggi si scannino a vicenda, quindi partite, con furia, all'assalto dell'ultimo avversario rimasto; più sarete veloci ad assalirlo, più possibilità avrete di vincere.



5-4 TREASURE DIVERS (*+) (foto 19)

Un altro gioco estremamente divertente, ricorda molto il mitico "Fishin Derby" su Atari 2600. Lanciatevi subito sui forzieri grossi, quindi, quando i tesori inizieranno a scarseggiare, fate gli avvoltoi sulle disgrazie altrui.

5-5 BOMBS AWAY (*+) (foto 25)

Cercate di non saltare troppo, se atterrate su un avversario, avrete difficoltà a controllare il balzo.



5-6 DEEP SEA DIVERS ()**

Dovreste riuscire a recuperare il grosso forziere sul fondo prima del computer; se vi sentite fortunati potete provare ad aspettare che il personaggio comandato dal computer finisca l'aria per rubargli il bottino. Per il resto, non dovrete avere problemi, visto che i personaggi comandati dal computer non operano scelte molto intelligenti riguardo agli obiettivi.

5-7 MUSHROOM MIXUP (+)**

Cercate di non saltare troppo. Usate il vostro corpo per ostacolare gli altri concorrenti (i quali, a loro volta, faranno lo stesso); tenete conto che, in questo gioco, il computer si comporta molto meglio rispetto al solito. Una buona strategia consiste nel posizionarvi nel luogo in cui un altro personaggio deve atterrare: il rimbalzo lo farà cadere, quasi sicuramente, in acqua.



5-8 TIGHTROPE TRACHERY (*)

Molto semplice. Aggiratevi per il quadro in maniera del tutto casuale, non potreste evitare i colpi, comunque.

6-1 BOX MOUNTAIN MAYHEM (*+)

Non concentratevi troppo nella distruzione delle casse, tenete d'occhio i sacchi di monete che gli altri giocatori potrebbero portare alla luce.

6-2 PEDAL POWER (*+)

Abbastanza noioso; assicuratevi soltanto di stare ruotando completamente il joystick.

6-3 TIPSEY TOURNEY (*) (foto 11)

Cercate di ripulire velocemente i nove blocchi centrali, i bordi sono semplici.

6-4 HOT BOB-OMB (*)

Un gioco di pura fortuna, non possiamo aiutarvi.

6-5 BOMBSKETBALL (*+)

Il vostro compagno è abbastanza bravo; quando ero piccino si diceva "non fate i veneziani" il che voleva dire, passate la palla.

6-6 HOT ROPE JUMP () (foto 15)**

Non saltate troppo presto. 15-20 e 36-40 sono abbastanza veloci, a 20 si passa a ritmi più lenti.



**7-1 SLOT MACHINE (**)**

Il trucco, anticipare. Non aspettate troppo o il computer salterà per voi. Una buona regola è saltare quando vedete il simbolo che precede di due simboli quello che volete voi.

7-2 CRANE GAME (*) (foto 23)

Allineate l'ombra e saltate con il pulsante A, velocemente.

7-3 PIPE MAZE () (foto 3)**

Pura fortuna, non spaccatevi il cervello per indovinare il punto di partenza migliore, l'ho già fatto io e non esiste, fidatevi.

7-4 BOWL OVER (+) (foto 24)**

Ricordate di posizionarvi leggermente a sinistra, visto che lancerete la tartaruga con la mano destra; inoltre, fate attenzione a non far curvare troppo il guscio o finirete nel canale, è tutto un gioco di compensazioni.

7-5 WHACK-A-PLANT ()**

Osservate le luci per vedere quale pianta sta salendo; impadronitevi della tecnica del rimbalzo da una pianta all'altra per evitare di saltare ogni volta.

7-6 MARIO BANDSTAND ()**

Tenete gli occhi fissi sullo spartito in cima, nient'altro da aggiungere.

8-1 RUNNING OF THE BULB ()**

Piuttosto complesso le prime volte che lo affronterete, si rivelerà invece più semplice con un po' d'esperienza. Rimanete dove potete vedere tutto ciò che accade e tenetevi pronti a fuggire dai personaggi tramutati in zombie.

8-2 GRAB BAG (*+) (foto 9)

Un altro gioco divertente. Saltate per rimanere alle spalle degli altri concorrenti e premete il pulsante B molto velocemente.

8-3 KEY-PA-WAY (*+) (foto 1)

Il computer, qui, è un avversario piuttosto ostico. Non fate gli eroi, lanciate la chiave se siete alle strette e giocate in difesa se ce n'è bisogno.

8-4 BALLOON BURST (*+)

Il modo migliore per vincere è utilizzare la combinazione di tasti A+B (migliore di A+Z); assicuratevi di aver visto il flash prima d'iniziare a pompare.

8-5 FACE LIFT ()**

Non molto difficile quando avrete imparato i punti che potete tirare (naso, ciglia, mento e guance) e il modo in cui questi rispondono alle vostre sollecitazioni.

8-6 BASH 'N' CASH (*) (foto 22)**

In questo gioco, impersonare Bowser è decisamente penalizzante, vista la bassa frequenza con cui questo personaggio può saltare.

9-1 HAMMER DROP ()**

Concentratevi sui sacchetti di monete (e non sulle monete) e tenete gli occhi sulle ombre; in questo modo dovrete recuperare velocemente le 10 monete che vi garantiscono la vittoria.

9-3 SLOT CAR DERBY (*)**

Moolto difficile. Il trucco sta nel mollare l'acceleratore per pochissimo tempo e solo quando vedete fumo e vi trovate in una curva. Se vi trovate nelle corsie esterne non dovete preoccuparvi di niente, andate a tavoletta.

9-3 SHELL GAME (*)

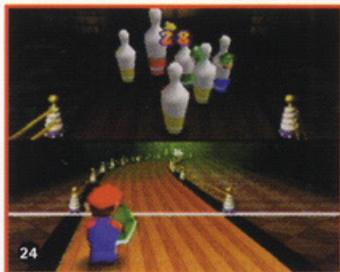
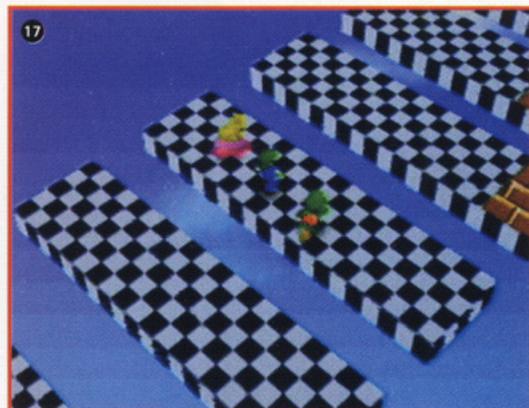
Seguite il tesoro con gli occhi, ci arriverete facilmente.

9-4 KNOCK BLOCK TOWER ()(foto 16)**

Il trucco sta nel saltare e tirare pugni in maniera efficace; alcune configurazioni sono più complesse di altre, date un'occhiata veloce alla torre prima di cominciare. Fate attenzione alla fine, prendete il forziere, non colpitelo!

9-5 PLATFORM PERIL (*) (foto 17)

Sorprendentemente facile. Saltate e correte, non abbiate paura di cambiare corsia quando incontrate ostacoli.





Quest 64

PRIMA PARTE

A CURA DI DAVIDE PESSACH

Quest 64 è il primo RPG in assoluto ad approdare sulla console della grande N; si tratta di un genere non molto popolare fuori dal regno dei PC ma questo titolo è un ottimo primo tentativo di sfatare questa tradizione. La guida qui presente è stata concepita per offrirvi un riferimento rapido nel caso vi troviate persi nella landa di Celtland, i suoi contenuti non coprono ogni singola mossa che dovete compiere per completare il gioco ma lasciano a voi il compito di farlo. Ora bando alle ciance e iniziamo con...

LA STORIA

CeltLand è un'isola lontana localizzata in un mare altrettanto remoto e sconosciuto, oltre a questo, si tratta anche di una Terra decisamente pacifica. Per secoli gli abitanti di CeltLand hanno vissuto in pace in compagnia degli elementi: fuoco, terra, acqua e vento. I segreti degli elementi sono nascosti in un libro (chiamato "il libro elementale", e non fate battute su cinesi a scuola) custodito gelosamente dai guardiani degli elementi, gli unici in totale armonia con la natura.

Un brutto giorno la situazione cambiò: uno sconosciuto rubò il libro elementale e ne lesse il contenuto; i poteri che il ladro ha acquisito leggendo il tomo sono ora tali da permettergli di distruggere l'intero regno di CeltLand. Per ora, l'infame ladro ha trasformato tutte le creature di CeltLand in orribili mostri armati di magia nera e in cerca di prede nelle campagne intorno alle città; solamente i villaggi sono sicuri, per adesso. I cittadini sono spaventati e temono il peggio, chi potrà fermare il malvagio trafugatore e porre fine a tutto questo?

Il vostro personaggio si chiama Brian ed è un apprendista guardiano degli elementi. Vostro padre, Lord Bartholomy, è stato un guardiano degli elementi esemplare prima di voi; un mese fa se n'è andato alla ricerca del libro sacro. A questo punto entrate in gioco voi: avete promesso ai cittadini di CeltLand di recuperare il libro, salvare vostro padre e riportare, infine, la pace in questa Terra.

Questa è la trama principale, ve ne sono molte altre meno importanti, ne ripareremo nella guida vera e propria.

I PRIMI RUDIMENTI

Quest 64 presenta diverse caratteristiche tipiche di un RPG ma anche diversi elementi estranei. Mentre avrete il controllo più totale sugli incantesimi, combatterete a turni e potrete dormire nelle locande, non sarà disponibile alcun sistema economico (niente denaro quindi) e non ci saranno altri personaggi che si uniranno a voi. Tuttavia, ci pare giusto annoverarlo comunque tra gli RPG.

Manovrare Brian è decisamente semplice: sarà sufficiente utilizzare il joystick per muoversi nella direzione corrispondente; se volete parlare con qualcuno, dovrete soltanto raggiungerlo e premere il pulsante A quando vedrete una nuvola "tipo fumetto" sopra la sua testa. Parlando con gli indigeni potrete venire a conoscenza d'informazioni utili sul livello in cui vi trovate o potrete ottenere consigli o anche oggetti; altri personaggi, invece, vi offriranno soltanto una cordiale chiacchierata. In ogni caso, è cosa saggia parlare con qualsiasi persona incontriate: oltre a essere un fatto di buona educazione, non si sa mai cosa potrebbe saltare fuori...

Nei vostri viaggi potrete imbattervi in alcuni forzieri rossi: avvicinatevi e apparirà un punto esclamativo sopra la testa di Brian. A questo punto, potrete aprire lo scrigno premendo il pulsante A.

Per migliorare i vostri incantesimi dovrete recuperare le gemme spirituali che troverete in giro; le vedrete come piccole bolle lampeggianti, tenete gli occhi bene aperti perché alcune non sono affatto semplici da individuare. Quando raggiungerete una gemma, apparirà un punto di domanda sopra la testa del protagonista, premete il pulsante Z e vedrete una schermata

con diverse possibilità: premete C alto per il fuoco, C destro per il vento, C basso per l'acqua e C sinistro per la terra, imparateli! Nota: potrete vincere gemme anche nei combattimenti.

I combattimenti in Quest sono assolutamente casuali, se state camminando fuori da una città ci sono alte probabilità di imbattervi in uno scontro con dei mostri. Questa caratteristica è decisamente fastidiosa, quindi sarà meglio aumentare per bene il vostro arsenale di HP, MP, incantesimi e oggetti vari.

Durante gli scontri il tempo si congelerà e dovrete affrontare una battaglia a turni. L'arena in cui si svolgerà lo scontro sarà rappresentata da un ottagono, mentre il vostro spazio di movimento sarà rappresentato da un ottagono più piccolo, anche il nemico avrà un suo raggio d'azione. Non potrete uscire dal vostro ottagono ma potrete spostarlo, avvicinandovi al vostro obiettivo per attaccarlo (premendo il pulsante Z con nessun oggetto selezionato rinuncerete al vostro turno).

Diversamente da molti RPG, potrete anche schivare i colpi nemici, tutto ciò che dovete fare sarà muovervi nel vostro ottagono; alcuni attacchi, comunque, sono quasi impossibili da evitare. Per sconfiggere il nemico, dovrete semplicemente portare a zero i suoi HP. Nel caso un oggetto vi blocchi la visuale, potrete spostare la telecamera con il pulsante L. Dopo uno scontro vittorioso ci sono alte probabilità di ricevere degli oggetti.

Normalmente disporrete di una visuale "alla Mario" (dietro il nostro eroe); premete il pulsante L per allontanare la telecamera e ottenere, così, una visuale più ampia. Nota: questa manovra non è disponibile quando vi trovate in locali chiusi.

Per attaccare utilizzando un incantesimo, premete il pulsante C corrispondente all'elemento che volete evocare e, successivamente, premete il pulsante A. Per alcuni incantesimi dovrete trovarvi davanti al vostro nemico. Potrete anche attaccare utilizzando il vostro bastone magico, semplicemente avvicinatevi al nemico (non preoccupatevi, non potete venire attaccati durante il vostro turno) e, quando appare l'icona del bastone, premete il pulsante A.

TECNICHE AVANZATE

Recuperare le gemme spirituali è un compito molto importante, visto che aumentano considerevolmente il vostro potere. I nemici saranno quasi sempre più potenti di voi, quindi dovrete scegliere con cautela quali incantesimi migliorare e quali, invece, non considerare. Il mio consiglio è: concentratevi su acqua (per la cura e gli attacchi multipli) e fuoco (per attacchi singoli più letali), manteneteli allo stesso livello.

Se vi trovate in difficoltà e avete bisogno di cure, potrete curarvi da soli se disponete di un incantesimo di cura (vedere la lista degli incantesimi con relativa descrizione); utilizzatelo soprattutto in battaglia. Si tratta di un incantesimo fondamentale per il prosieguo del gioco.

Comunque, il pane e gli altri oggetti curativi sono anch'essi molto utili, visto che ci vorrà del tempo prima che siate in grado di curare 50 HP con un solo incantesimo. Il mio consiglio è di utilizzare gli oggetti solo contro i boss visto che, in caso di morte, ricomincerete dall'ultima locanda che avete visitato.

Tenete sempre a mente che le città sono sicure.

Esplorate le città e i castelli, ogni singola nicchia. Scoprirete diversi oggetti utili. Ricordatevi, dopo aver salvato una città, di parlare con i vari abitanti, alcuni di loro potrebbero regalarvi degli oggetti utili (come il re di Dondoran, per esempio).

Anche mischiare gli incantesimi può essere una risorsa molto importante, visto che potrete ottenere nuove potenzialità. Per mischiare dovrete semplicemente premere i pulsanti C. Per esempio, se volete ottenere un Ice Knife, sarà sufficiente premere due volte C basso e una volta C destro.

LA SOLUZIONE

MELRODE MAJESTY

Inizierete l'avventura nella vostra stanza, al cospetto del Grand Abbot (foto 1); cercherà di persuadervi dal partire ma, poco dopo, se ne farà una ragione e vi lascerà andare. Una volta conclusa la discussione, uscite dalla porta.



Scendete le scale fino ad arrivare in una sala. Parlate con la domestica per ottenere alcune informazioni (foto 2). Proseguite fino ad arrivare a una sala con diverse porte sulla sinistra, una di queste conduce a una stanza contenente un'altra domestica. Controllate tutte le porte, una delle domestiche vi darà del pane e ne troverete ancora nei forzieri. Quando arriverete nel cortile (foto 3), guardatevi in giro per trovare una gemma spirituale, utilizzatela subito per alzare la vostra potenza nel fuoco, ne avrete presto bisogno!



A questo punto, attraversate la porta a lato, arriverete in una stanza e incontrerete un uomo, parlategli. Per ora, non uscite dalla grossa porta, raggiungete il fondo della sala e oltrepassate la porta (foto 4). Parlate con il ragazzo, se volete. A questo punto, potete oltrepassare la grossa porta (foto 5).





Gentili lettori,
ad intervalli più o meno regolari, la Xenia Edizioni desidera conoscere quali sono le vostre impressioni sulle sue testate, in modo da tenerle sempre aggiornate e piacevoli da leggere. Non indugiate quindi a segnalarci cosa vi piace e cosa no, perché è solo tramite questo tipo di iniziative che possiamo realizzare delle riviste quanto più aderenti possibile alle vostre aspettative. Vi chiediamo solo la pazienza di rispondere seriamente a queste poche domande: vi ripagheremo con testate sempre più belle e vicine ai vostri gusti. Questa pagina, una volta compilata in tutte le sue parti, va ritagliata e spedita in busta chiusa al seguente indirizzo:

XENIA - SONDAGGI
Casella Postale 853
20121 Milano

oppure via fax al numero 02-878567

NOME E COGNOME

ETA'

PROFESSIONE:

- studente
- operaio
- operatore o tecnico specializzato
- impiegato
- esercente/commerciante
- libero professionista
- dirigente
- disoccupato
- altro

CHE SISTEMA USI?

- Nintendo 64
- Game Boy
- Altro (specificare)

POSSIEDI O INTENDI ACQUISTARE UN PC?

- no e non intendo acquistarlo
- non ce l'ho ma intendo acquistarlo
- si ce l'ho. Ecco la configurazione

DISPONI DI UN ACCESSO A INTERNET?

- no e non mi interessa
- no, ma conto di procurarmene uno
- si, sono abbonato presso un provider
- si, tramite l'azienda, la scuola o qualche altro ente

QUALI UTILIZZI FAI DELLA RETE?

- esplorazione dei siti web
- posta elettronica
- discussioni nei newsgroup
- chat (IRC, ICQ, C6, Netmeeting, etc)
- giochi on line e multiplayer

LO SAI CHE PRESSO XENIA ON LINE (<http://www.xenia.it>) TROVI ANCHE IL SITO DI QUESTA RIVISTA?

- no, non sapevo neppure che esistesse
- si lo so, ma non ci sono mai andato
- si, gli ho dato un'occhiata qualche volta
- si, lo visito regolarmente

COSA NE PENSI DEL SITO XENIA ON LINE IN GENERALE?

- lo trovo ben fatto e va bene così
- non mi piace per questi motivi
- vorrei che si occupasse di queste tematiche





IL VOSTRO GIUDIZIO

COMPRI (o intendi comprare) LA NOSTRA RIVISTA....

- regolarmente
- spesso
- saltuariamente
- quasi mai

DA QUANTO TEMPO?

- dal primo numero
- da pochi mesi
- è la prima volta

QUANTE PERSONE, IN MEDIA, LEGGONO LA TUA COPIA DELLA RIVISTA?

ESPRIMI UN GIUDIZIO SULLA RIVISTA

- ottima sotto tutti i punti di vista
- buona
- discreta
- insoddisfacente

DAI UN GIUDIZIO ALLE SEGUENTI AREE DELLA TESTATA (da 1 a 10)

- ___ news
- ___ recensioni
- ___ trucchi e soluzioni
- ___ posta
- ___ rubriche

COSA CAMBIERESTI NELLA RIVISTA?

- nulla, va benissimo così com'è
- aspetto grafico e impaginazione
- metodo ed estremi di valutazione
- i testi dovrebbero essere con un tono più serio
- i testi dovrebbero essere scritti con un tono più divertente
- vorrei che si occupasse o desse maggior spazio a queste tematiche

OLTRE ALLA NOSTRA, COMPRI ALTRE RIVISTE DEL SETTORE? ESPRIMI ANCHE UN GIUDIZIO (eventualmente, esprimilo anche su altre testate Xenia Edizioni di tua conoscenza)

.....	:
.....	:
.....	:
.....	:
.....	:
.....	:
.....	:
.....	:
.....	:
.....	:

La partecipazione al questionario implica il trattamento dei dati personali ai sensi della legge nr 675 del 31/12/96.



LA STRADA

Scendete la rampa e girate a sinistra, seguite il sentiero fino ad arrivare a una costruzione, parlate col cavallo (foto 6), se volete, quindi entrate nell'aia; troverete un'altra gemma. A questo punto, tornate sulla rampa, scendete e proseguite fino ad arrivare a una porta, entrate e arriverete in un piccolo villaggio.

IL VILLAGGIO

Entrate in tutte le case e parlate con qualsiasi persona incontriate. Verrete a conoscenza di fatti su vostro padre, sul giorno del dolore e su tante altre cosette interessanti (tipo i mostri che si aggirano nelle campagne). Incontrerete anche un nuovo personaggio (foto 7), Shannon, una donna che incontrerete spesso nelle locande. Sulla collina potrete parlare con la pecora ed entrare nella casa per recuperare alcuni oggetti dal forziere. Vicino al mare incontrerete l'unica difesa del villaggio, un ragazzo con un bastone. Recatevi nel negozio e recuperate le White Wings (foto 8), quindi entrate nella locanda e salvate la vostra posizione. A questo punto, attraversate la porta nel muro blu, arriverete al primo scontro.



LA CAMPAGNA

Imparate a combattere in questo ambiente, un grande campo con alberi dappertutto. Incontrerete Man Eater, Were Hare, Hell Hound e tanti altri simpatici nemici. Date un'occhiata sulla destra, vedrete una gemma spirituale nell'angolo. Combattetevi fino ad arrivare a una casetta sulla destra (foto 9): vi troverete una gemma e un indovino. Prima o poi arriverete a una biforcazione (foto 10), procedete verso destra per Dondoran. Prima di entrare, combattetevi un po' per allenarvi. Fermatevi intorno al livello 10, quindi entrate nella città.



IL VILLAGGIO DI DONDORAN

Questo villaggio è molto simile a un labirinto, qualche volta, perlustrandolo, vi perderete e non riuscirete a capire dove siete o da dove siete arrivati. Semplicemente, rimanete calmi e cercate di ambientarvi. Parlate con tutti i personaggi che incontrerete per venire a conoscenza della presenza di un ladro che ha rubato l'Earth Robe appena fuori dal castello; il compito di recuperare il moltiplo, naturalmente, spetta a voi. Inoltre, incontrerete un vasaio, Shannon e il Re. Salvate la posizione alla locanda (foto 12), recuperate del pane e le Gold Wings al negozio (foto 11). Nel campo al centro (quello senza alberi) troverete anche una gemma spirituale. Una volta che avrete fatto rifornimento, entrate nel castello attraverso la grossa porta (foto 13).



IL CASTELLO DI DONDORAN

Parlate con le guardie su entrambi i lati (foto 14) (a differenza di quanto succede nella maggior parte degli RPG, le due guardie dicono cose diverse). Attraversate le porte a sinistra o a destra e esplorate un po' il castello. Troverete diversi tesori e incontrerete la principessa che vi informerà del ladro e di come il Re vi ricompenserà per la sua cattura (foto 15); una volta finita la discussione, recuperate tutti i tesori presenti nella stanza. Fatto questo, tornate nella prima stanza dalla quale siete entrati. Salite le scale e parlate con l'uomo



per farvi dare il permesso di proseguire (foto 16). Appena entrati nella sala del trono parlate con il Re: vi racconterà l'intera storia. Entrate dalla porta sulla sinistra e recuperate i tesori. Fatto questo potete uscire dalla città e tornare in aperta campagna.



ANCORA NELLA CAMPAGNA

Ricordate la biforcazione (foto 17)?

Questa volta piegate a sinistra ma, prima di farlo, affrontate qualche nemico fino a raggiungere un buon livello, tipo l'undicesimo o anche meglio se riuscite. Vicino al castello troverete i Were Hare, nei pressi della foresta incontrerete i Man Eater e vicino al villaggio v'imbarterete negli Hell Hound. Il mio consiglio è utilizzare soprattutto i Man Eater, i loro attacchi sono particolarmente semplici da evitare. Quando vi riterrete pronti, entrate nella Connor Forest (foto 18).



CONNOR FOREST

Appena entrati nella foresta potreste venire attaccati dalle Frog Warrior, occupatevi velocemente e proseguite. Girate a sinistra ed entrate nella capanna (foto 19); all'interno troverete una gemma e un forziere contenente una Giant's Shoe. Uscite e affrontate qualche creatura della foresta per allenarvi. Prendete il sentiero dietro alla capanna e seguitelo affrontando tutti i nemici che incontrerete. Ricordate di curare soprattutto gli incantesimi d'acqua, in particolare dovrete quasi avere l'incantesimo curativo, un potere che si rivelerà inestimabile nella foresta. Quando vedrete un'enorme radice che forma un ponte (foto 20), guardate a destra, troverete una gemma spirituale (foto 21). Proseguite fino ad arrivare a una grossa porta blu, cercate qualche altra creatura con cui allenarvi; nei paraggi dovrete anche trovare un'altra gemma. Quando vi sentite sicuri di voi stessi, entrate.



BOSS: SOLVARING (foto 22)

Questo boss è un uomo gigantesco decisamente peloso. Tenetevi a distanza e bersagliatelo con le palle di fuoco, potenza 2; in questo modo dovrete togliergli 15 HP alla volta. Solvaring, a sua volta, cercherà di colpirci con fiotti di lava, schivate i colpi spostandovi lateralmente o subirete la perdita di 10 HP per colpo. Non cercate mai di attaccarlo da vicino: se vi avvicinate troppo, il mostro utilizzerà un tipo di attacco particolare (una roccia che spunterà dal terreno) che potrà togliervi fino a 15 HP più quelli che perderete per allontanarvi. Alla fine del combattimento (che vi vedrà vincitore se seguite i nostri consigli), utilizzate il pane o le gocce per recuperare energia. Ora avete l'Earth Orb!

CONNOR FOREST

Una volta sconfitto Solvaring, recuperate tutti gli oggetti nei forzieri (foto 23), quindi tornate nella foresta e, da qui, aprendovi la strada a suon di combattimenti, fate ritorno in aperta campagna. Tornate nel villaggio di Dondoran e recuperate altri HP.

DONDORAN

Parlate con tutti gli abitanti del villaggio, vi ringrazieranno per l'ottimo lavoro





svolto (foto 24); se avete bisogno di pane, fate un salto alla taverna. A questo punto, tornate al castello.

IL CASTELLO DI DONDORAN

Fate ritorno alla sala del trono e parlate con il Re, che vi farà accedere a una stanza segreta (foto 25) che contiene una gemma, l'Hero's Drink e un sacco di altri oggetti utili. Quando avrete recuperato tutto, tornate nella Connor Forest.

CONNOR FOREST

Questa volta girate a destra e recuperate le due gemme che troverete lungo il sentiero. Procedete (affrontando se necessario tutti i mostri che incontrerete) fino ad arrivare a una porta marrone, vicino a cui vedrete un forziere (foto 26). Recuperate gli oggetti ed entrate.



HILLY FIELDS

Quest'area è decisamente vasta, strana e, perlomeno, confusa; è molto facile perdersi, quindi controllate spesso la vostra mappa. Le notizie buone, invece, riguardano la grossa quantità di gemme che troverete, tenete gli occhi aperti! Raggiungete la nave che troverete anche sulla mappa (foto 27) e passate la notte in una locanda (parlate anche con Shannon). La mattina seguente salite a bordo della nave.

LA NAVE

Parlate con il capitano (foto 28), scendete sotto coperta e attendete qualche secondo. Tornate sul ponte e scoprirete che avete attraversato il lago.



WEST CARMAGH

Salvate la posizione nella locanda, parlate con Shannon e recatevi al villaggio in cima (consultate la mappa). Troverete diverse gemme sparpagliate qui intorno, recuperatele. Per quanto riguarda i nemici, ne troverete

diversi ma tutti abbastanza semplici da sconfiggere, approfittatene per allenarvi.

LARAPPOOL (foto 29)

Parlate con tutti i cittadini, inclusa la stregona; si trova nella grossa locanda in compagnia di Shannon. La locanda è decisamente vasta: tre piani più un seminterrato. Dalle vostre conversazioni con gli abitanti di Larapool apprenderete del furto dell'oggetto magico Wind Jade; questo dispositivo controlla la potenza del vento, una proprietà importantissima per la vita a CeltLand, è il ladro lo sta utilizzando per eliminare completamente questo agente atmosferico dalla vostra terra natale. Dopo che vi sarete riforniti di tutto punto, recatevi alla locanda più vicina alla Windward Forest (consultate la mappa).

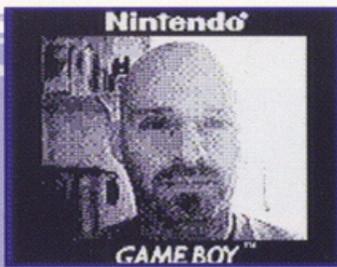


WEST CARMAGH

Lungo il sentiero incontrerete altri nemici molto semplici da sconfiggere e diverse gemme, recuperatele tutte. Quando arriverete alla locanda (foto 30), entrate e parlate con le persone che incontrerete; scoprirete che il ladro del Wind Jade lo sta utilizzando per distruggere l'unico ponte che garantisce l'accesso alla Windward Forest. A questo punto, dovrete prendere la strada più lunga ma fate attenzione: da adesso in poi, lo scorrere del tempo influenzerà profondamente la vostra avventura. Durante il giorno incontrerete creature piuttosto deboli e semplici da sconfiggere mentre durante la notte, invece, dovrete affrontare temibilissimi scheletri e nuove specie di Hell Hound. Raggiungete velocemente Cull Hazard. Lungo il sentiero troverete diverse gemme. Salvate la posizione alla locanda (foto 31) prima di entrare nella caverna; troverete un'altra gemma fuori dalla caverna, sulla destra.

Per questo mese è tutto, nel prossimo numero vi illustreremo il resto dell'avventura, non andate avanti senza di noi!



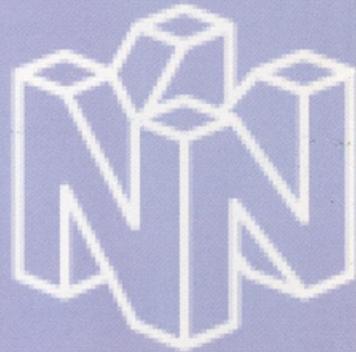


Lungi da me l'intenzione di essere foriero di novità in inopportuno anticipo, ma a Los Angeles la notizia che più potrebbe interessare tutti gli appassionati Nintendo riguardava proprio la nuova console, di cui tanto si è parlato e anche straparlato. Per quanto riguarda le caratteristiche tecniche vi rimando all'apposita sezione dell'articolo sull'E3, anche perché quelle che c'erano erano abbastanza vaghe, per quanto comunque impressionanti.

Il Dolphin (questo il nome provvisorio) dovrebbe vedere la luce in un futuro non troppo distante (non credo che riescano a fare qualcosa prima dell'inizio del 2001, ma potrei anche sbagliarmi), ma ciò non ha tolto il supporto delle varie software house alla console attuale, ovvero il 64. Perché in fondo è proprio questo di cui si tratta: troppo spesso stiamo a pensare al futuro, senza concentrarci su quelli che sono i bisogni e gli stimoli del momento, considerando il presente come già passato solo perché qualcuno cerca di immaginare cosa potrebbe essere videogiocare con una console dieci o cento volte più potente. Questo proiettarsi in avanti è un fenomeno che si verifica ormai in tutti i settori della vita, ma raramente in maniera così intensa e implacabile come nella società informatica e, adesso, videoludica.

Le console hanno sempre avuto una vita più lunga dei computer – non lasciamoci influenzare da questi cugini smaniosi di innovazione, di cambiamento, tanto da non mantenere un processore per un periodo più lungo di sei mesi. I giochi di prima generazione fanno spesso gridare al miracolo per via della potenza della macchina che li fa girare, ma raramente la sfruttano in maniera totale; per questo bisogna aspettare prodotti di seconda o addirittura terza generazione e questi ultimi non sono ancora arrivati sul 64. I titoli presentati alla fiera statunitense di quest'anno davano un'idea di quello che il Nintendo 64 è in grado di fare e c'è ancora posto per migliorare – un occhio quindi al futuro, certo, ma non perdiamo di vista il presente: poi è fin troppo facile cadere nei rimpianti...

Alex Rossetto



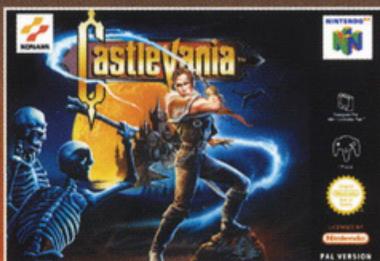
The Last Word

Castlevania™ is a trademark of Konami Co., Ltd. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1999 Konami All rights reserved.

Castlevania™



Strategia... Azione... Avventura!



www.halifax.it

