



OFFICIAL

**Nintendo**®

Anno 2 • Numero 10  
Settembre 1999 • L. 8.000

Magazine

**LE SOLUZIONI**

**Gex: Enter the Gecko**  
**Quest 64**

**STAR WARS EPISODE 1**

**RACER**

L'avvento della Forza

**Re-Volt**  
**Automobiline**  
**alla riscossa**

**XENIA**  
EDIZIONI



**Command & Conquer**  
Arriva anche su N64

**Superman**  
L'uomo d'acciaio  
è tra noi

Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di



# Sommario

## RICOMINCIAMO...

Saltiamo a piè pari rimembranze di pappalardiana provenienza e spieghiamo al volo il motivo di questo titolo... Settembre è, per noi qui in redazione, per l'industria videoludica e per gli appassionati Nintendo in generale il mese in cui tutto riparte, in ognuno dei casi per disparati motivi. Andiamo a vederli assieme.

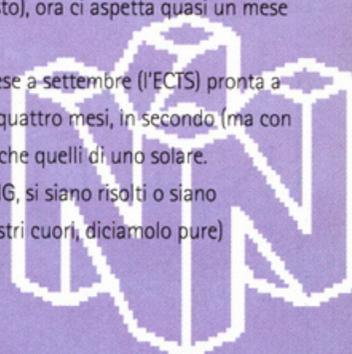
Il numero che state leggendo viene realizzato a fine luglio (a dire il vero oggi è il 4 agosto), ora ci aspetta quasi un mese di calma, per cui settembre rappresenta per noi il ritorno all'attività professionale.

L'industria videoludica si riposa anch'essa, durante l'estate, e riparte con la fiera londinese a settembre (l'ECTS) pronta a sostenere l'immane sforzo di sfornare titoli interessanti in primo luogo per i successivi quattro mesi, in secondo (ma con più calma) per l'intero anno, che in realtà segue i ritmi di un anno scolastico, piuttosto che quelli di uno solare.

Pare infine che i problemi che avevano afflitto il distributore italiano Nintendo, Linea GIG, si siano risolti o siano prossimi a una risoluzione, per cui il vuoto lasciato in questi mesi sul mercato (e nei nostri cuori, diciamolo pure) dovrebbe tornare a essere occupato. Maggiori e più accurate notizie al più presto...

Per ora buona lettura a voi e buone vacanze a me (che ne ho bisogno, ormai).

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, Davide Pessach, Davide Tosini, Marco Auletta, Massimo Monti, Matteo Leccardi, Mirko Marangon, Raffaele Sogni, Sabrina Rossi, Sergio Porcellini, Stefano Lisi

**SEGRETARIA DI REDAZIONE**  
Roberta Zampieri

**PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE**  
Jekyll & Hyde - Milano  
jandh@gpa.it

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

**STAMPATORE**  
Rotolito Lombarda SpA  
Cernusco sul Naviglio (MI)

**CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ**  
Spaziotre  
Piazzale Archinto, 9  
20159 Milano  
tel. 02/69001255 fax 02/69001277

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

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

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

## 4 News

14 MOVIE MANIA

18 KYOTO NEWS

## 22 La posta del Quore

## 25 Game Boy

25 A BUG'S LIFE

## 26 Preview

26 40 WINKS

## 30 Recensioni

30 FLYING DRAGON

36 COMMAND & CONQUER

43 GEX ENTER THE GECKO

48 MILO'S ASTRO LANES

54 RE-VOLT

62 STAR WARS - EPISODE 1 - RACER

70 SUPERMAN

## 76 Zero Zone

## 80 Soluzioni

80 GEX ENTER THE GECKO

94 QUEST 64

## 98 Last Word

# NEWS



## Taz Express

Dopo il discreto Wetrix, la Zed-Two riappare sul mercato, accompagnata dalla Infogrames, con questo Taz Express, il primo gioco della software house francese a sfruttare la nuova licenza Warner Bros.

Il gioco vi vedrà impegnati nei panni di Taz alle prese con il suo nuovo lavoro di fattorino alla Taz Express, un corriere che garantisce consegne ultra-rapide in stile Federal Express. Mike Markey, vice presidente della Infogrames, ha assicurato che i programmatori hanno realizzato il gioco cercando di rimanere il più possibile fedeli alle caratteristiche del vero Taz che, da sempre, si contraddistingue per l'energia e il costante stato di movimento, due elementi perfetti per un personaggio di un 3D action puzzle.

Il gioco vedrà il simpatico Taz impegnato in consegne di pacchi della mitica ditta ACME (un classico per i cartoni animati targati Warner Bros.) in sei mondi diversi (a loro volta suddivisi in cinque o sei livelli); durante questo duro lavoro, Taz verrà ostacolato da diversi nemici creati da madre natura o dalla fervida fantasia dei disegnatori dei Looney Tunes (fra questi avremo Marvin the Martian, Wile E. Coyote e Yosemite Sam). I sei mondi sono i seguenti.

- Tasmanian Bushland
- Tasmanian Independence Day
- Monument Valley
- Wild West Town
- Turn left at Albuquerque
- Back in Taz

Il genere a cui apparterrà Taz Express è piuttosto complicato da decifrare, visto che il titolo proporrà diversi tipi di sfide che andranno dalla risoluzione di puzzle a sessioni di corsa, passando per momenti di puro platform ed esplorazione. Questo interessante mix di generi, abbinato alla presenza dei mitici personaggi WB, fa di questo Taz Express un gioco da tenere d'occhio; lo faremo noi per voi e riferiremo, prossimamente, nella sezione preview.





## Square strizza l'occhio a Dolphin

**R**icordate la Squaresoft? Si tratta della software house giapponese autrice di tanti successi per le console Nintendo la cui decisione di non sviluppare titoli per il Nintendo 64 (presa poi anche da diverse altre software house) fece tanto scalpore sul mercato e suscitò forti dubbi sulla speranza di vita della nuova console della grande N. Alla luce di questo avvenimento, altrettanto scalpore ha creato l'annuncio della stessa Squaresoft,

**SQUARESOFT**

dato in una recente conferenza stampa, riguardante le proprie intenzioni di valutare un eventuale rientro in occasione del lancio della nuova console targata Nintendo. Niente è stato ancora deciso e nessun impegno è stato scritto ma la semplice dichiarazione d'intenti fa decisamente ben sperare... non credete?



## LA HASBRO SCENDE IN CAMPO

Riciclando un tormentone di berlusconiana memoria vi annuncio l'ingresso della Hasbro (il colosso che ha acquisito la Microprose) nel settore delle cartucce per Nintendo 64. Dopo l'annuncio degli ormai imminenti Frogger 2 e Monopoly 64, la Hasbro ha annunciato ufficialmente la nascita di Hasbro Sports, una divisione dell'azienda che si occuperà esclusivamente di titoli sportivi. Questa nuova branca dell'azienda americana inizierà i lavori su prodotti per PC (NASCAR e NFL i primi lavori) e, solo successivamente, si prenderà in considerazione la realizzazione di versioni N64. Considerando la quantità di licenze in possesso della Hasbro (soprattutto per NASCAR) e la sua inclinazione per i giochi per tutta la famiglia, possiamo dormire sonni tranquilli.



## Top Gear Rally 2

Chi segue abitualmente la rubrica delle news sa benissimo quanto io adori il primo Top Gear Rally (risalente ormai a un anno e mezzo fa); prodotto dalla Kemco e sviluppato dai Boss Studios, TGR offriva, insieme a una discreta quantità di problemi e omissioni più o meno gravi, un modello fisico estremamente realistico un po' complesso da padroneggiare ma che sapeva regalare enormi soddisfazioni e divertimento infinito ai fanatici del rally. Purtroppo, i problemi non erano affatto di poco conto e minavano, a lungo andare, la longevità del prodotto. Non voglio annoiarvi elencandovi le caratteristiche di un gioco ormai vecchio, quindi

passo all'argomento principale dell'articolo, il seguito di cotanto titolo, Top Gear Rally 2. Iniziamo subito col segnalare che gli sviluppatori sono cambiati, i Boss Studios hanno disertato la realizzazione del seguito e sono stati sostituiti dai Saffire, un team di sviluppo che ha al suo attivo soltanto il mediocre Bio Freaks.

Il materiale che abbiamo potuto visionare è piuttosto lontano dall'aggettivo "abbondante" ma devo dire che le promesse per un nuovo successo ci sono tutte. Innanzitutto, nel gioco saranno incluse 15 diverse automobili originali (licenze ottenute) tra le quali possiamo citare la Lancia Delta, la Renault Alpine A11 e la Ford Focus; oltre a questo, nella versione finale saranno compresi un tutorial che insegnerà ai novizi i trucchi e le manovre tipiche del rally (finalmente qualcuno ci ha pensato), diversi tipi di campionato, il supporto per quattro giocatori e un promettentissimo generatore random di piste.

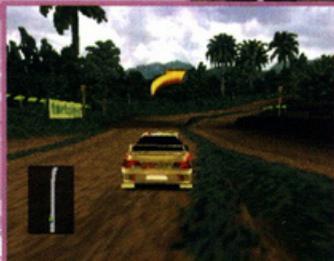
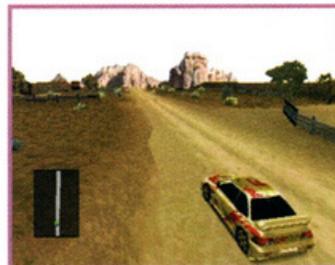
Proprio quest'ultima caratteristica potrebbe, a mio parere, fare di Top Gear Rally 2 il nuovo standard per i giochi di rally su Nintendo 64.

Un'altra interessante aggiunta a questo seguito sarà la possibilità di costruirsi, con il proprio pilota, una vera carriera completa d'ingaggi e di contratti con gli sponsor; si tratta di una caratteristica che attualmente è molto in voga nei giochi di corsa e può aggiungere un'altra dimensione al divertimento che questo genere di prodotti sa regalare.

Dal punto di vista tecnico, la Saffire promette meraviglie: si è parlato di altissima velocità, di riflessi dinamici sulle vetture, di fango e acqua che agiscono sull'aspetto della carrozzeria e dello schermo e di tante altre meraviglie. Purtroppo non abbiamo potuto vedere nessuna di queste prodezze in azione (non erano ancora state implementate), non ci rimane che sperare che la banfa non sia il passatempo ufficiale di questo team di sviluppatori...

Un'altra caratteristica che ci è stata descritta soltanto a parole è la gestione dei danni alle vetture: ogni componente meccanico rilevante della macchina potrà essere danneggiato da comportamenti "spregiudicati" del pilota. Questa possibilità sembra decisamente attraente nell'opzione multiplayer, pensate al divertimento che può regalare una corsa modello "stunt car" con un avversario umano e a quanti modi diversi potrete escogitare per mettere fuori combattimento i vostri amici...

In definitiva, Top Gear Rally 2 sembra essere un gioco decisamente promettente sotto tutti gli aspetti e ha la possibilità di staccare la concorrenza utilizzando una nuova arma: il generatore random di tracciati. Tenete a mente il nome, ci risentiremo presto per una preview firmata, spero, dal sottoscritto.





## Xena, Warrior Princess: The Talisman of Fate

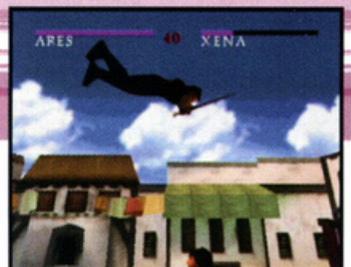
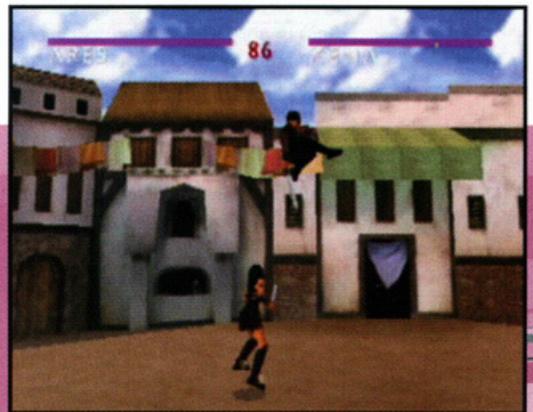
Bene, questa volta devo proprio andare a braccio; pur avendo visto il gioco, infatti, non ho la minima idea di quale sia la serie televisiva sul quale è basato questo titolo (so che è americana). Quello che so è che si tratta di un picchiaduro ambientato in un medioevo fantasy e prodotto dalla Saffire (Bio Freaks) per conto della francese Titus.

Graficamente, XWP si presenta molto bene con personaggi molto dettagliati e, a quanto mi dicono, discretamente fedeli ai personaggi originali della serie televisiva; il tutto si muove fluidamente e anche le animazioni sono realizzate in maniera ottima (complete di motion trail). Dal punto di vista del gameplay, invece, le mosse che potrete eseguire sono in numero decisamente abbondante e contano fra di esse diversi attacchi volanti molto spettacolari (splendidi i salti, dovrete poter vedere alcune foto a riguardo qui nei dintorni).

Le caratteristiche salienti che verranno incluse nella versione finale ci sono state così elencate dalla Titus.

- Un totale di 11 lottatori fedelmente riprodotti da quelli originali presenti nella serie televisiva
- Mosse e armi specifiche per ogni concorrente
- Sonoro personalizzato comprensivo d'insulti
- Quattro diverse modalità di gioco
- Modalità quattro giocatori
- Rumble Pak e Memory Pak compatibile

Questo è quanto. In definitiva si tratta di un titolo discretamente promettente che deve ancora mostrare altro materiale per convincerci definitivamente della sua bontà. Aspettiamo una versione successiva per proporvi un Work In progress per questo XWP, un potenziale aspirante al trono dei picchiaduro per Nintendo 64 (da sempre vacillante).





## Premier Manager

**S**ono sempre felice di annunciare l'ingresso di un nuovo genere nel parco-cartucce del Nintendo 64; tale evento, infatti, è decisamente positivo, sia per i consumatori che si trovano di fronte nuovi giochi e una linea di prodotti sempre più completa, sia per il Nintendo 64 che rafforza ulteriormente la propria posizione sul mercato e colma il gap più importante con i principali concorrenti. Questa volta è il turno degli strategici manageriali e l'ingresso di questo genere avviene tramite un vero classico che imperversa ormai da anni sulle altre piattaforme videoludiche, Premier Manager.

Prodotto dalla Gremlin e destinato, molto probabilmente, ad essere localizzato soltanto in Gran Bretagna (difficile una versione italiana), Premier Manager vi metterà nei panni di un allenatore di una squadra di premier league (la nostra serie A) o di una squadra di rango inferiore (la scelta è vostra).

Come nella maggior parte degli strategici manageriali, il vostro apporto alla squadra sarà quello tipico di un allenatore: elaborazione delle tattiche, campagna acquisti e gestione della squadra in campo. Non sarà presente la possibilità di entrare in campo e d'influenziare direttamente le sorti della partita. Attualmente il re del genere ha nome Championship Manager e regna, incontrastato, nella landa dei PC; le caratteristiche salienti di questo regnante sono costituite dal realismo esasperato e dall'enorme supporto statistico che il giocatore deve padroneggiare per poter ottenere risultati apprezzabili. Premier Manager per Nintendo 64 offrirà un approccio decisamente più leggero e meno complesso mantenendo, comunque, un'elevata accuratezza nella gestione strategica e un alto livello di realismo.

La vostra avventura come novello Oronzo Canà inizierà dalla costruzione della squadra attraverso l'utilizzo di un budget iniziale piuttosto miserello; questa

scarsa quantità di denaro vi servirà sia per acquistare i giocatori dalle altre squadre, sia per offrire agli artisti della pedata un lauto stipendio che costituisca, possibilmente, un'offerta che non potranno rifiutare.

Una volta che avrete messo insieme la vostra compagine e avrete esposto i vostri schemi ai giocatori (ricordate la B-zona?), arriverà il momento di entrare in campo e potrete godere di un'altra caratteristica di punta di questo promettente Premier Manager. Il motore di Actua Soccer è stato, infatti, riesumato dai programmatori della Gremlin per mostrarvi, in puro stile "Novantesimo minuto", le azioni più importanti dell'incontro; in questo modo, potrete ammirare i goal ma potrete anche controllare il comportamento della vostra squadra e di alcuni giocatori in particolare (per esempio, avete comprato Paulo Sousa e volete vederlo trascinarsi per il campo nella sua lentezza esasperante).

Detto questo, chiudo con una notizia confortante: è alquanto improbabile che il gioco venga localizzato per altri paesi che non siano il Regno Unito ma la Gremlin ha reso noto che l'Italia è, al momento, la più probabile candidata per una versione ad hoc (comprensiva cioè delle nostre serie A e B).

L'arrivo di Premier Manager, versione inglese, è previsto per il terzo quadrimestre dell'anno, vi terremo informati.

Date	Pre Game Squad	Player One
SAT 1 AUG 1998		0:07 FLOMED
1	K Pressman	99
2	P Atherton	95
3	A Hinchcliffe	99
4	B Carbone	99
5	D Walker	96
6	G Whittingham	99
7	N Alexandersson	84
8	W Jonk	98
9	A Booth	99
10	R Humphreys	99
11	P Rudi	88

3-5-2 Att

Team Rating

VS





## Monster Truck Madness 64



Questo gioco ha catturato la mia attenzione per una ragione ben precisa: il numero delle entità responsabili del prodotto finale e il loro calibro. Innanzitutto abbiamo la Rockstar (una divisione della Take 2 Interactive, ricordate Bass Hunter 64 e Space Station: Silicon Valley?) che si occuperà della distribuzione, poi abbiamo la Edge Of Reality (capitanata dall'ex Iguana Rob Cohen e da Mike Panoff, il creatore di PilotWings 64) il cui compito sarà la programmazione e, infine, abbiamo la Terminal Reality, che inserirà nel gioco il suo portentoso motore grafico denominato Photex 2 già visto nella versione PC. Tutte queste teste si sono riunite

per portare sui nostri schermi un game concept semplice ma decisamente allettante: prendete il vostro bestione su quattro ruote e andate in giro a distruggere tutto quello che trovate (passando comunque sempre dai checkpoint), non è sempre stato il vostro sogno?

Monster Truck Madness vi permetterà di compiere questo scempio utilizzando 20 diversi veicoli tra i quali si annoverano il mitico Bigfoot, il Grave Digger e altri veicoli personalizzati da alcuni wrestler tra cui NWO Hollywood Hogan e Stinger. Continuo l'elenco dei nomi eccellenti dicendovi che il commento alle vostre prodezze sarà di nientemeno che Army Armstrong, la voce ufficiale delle gare di questa disciplina.

Fra le novità più interessanti che questo titolo porterà nel suo genere abbiamo le diverse modalità per il gioco in multiplayer. Oltre alla classica corsa a quattro giocatori, MTM 64 includerà una modalità "King of the Hill" (dovrete cercare di rimanere il più possibile su una piattaforma cercando di fare scendere gli altri concorrenti a sportellate), una modalità "Chase" (un giocatore è in fuga su uno dei veicoli mentre l'altro guida un furgone della polizia nell'inseguimento) e una modalità "Soccer" nella quale i giocatori si affronteranno in uno stadio e dovranno cercare di segnare più goal possibile con un pallone dalle dimensioni adeguate (enorme).

Altre novità degne di nota sono le condizioni meteorologiche dinamiche (che influenzeranno direttamente il terreno e, di conseguenza, il comportamento del vostro veicolo e il suo aspetto fisico) e le visuali che permetteranno diversi gradi di zoom in modo da potervi gustare appieno le vostre evoluzioni.

Per quanto riguarda le piste incluse nella versione finale, non ci è ancora dato di sapere il numero ma abbiamo potuto vedere diversi ambienti piuttosto variegati tra cui una notevole palude (cercate d'immaginare le evoluzioni che potete compiere in uno scenario del genere...).

L'aspetto estetico sarà un altro punto di forza di questo titolo: ci sono stati annunciati riflessi dinamici sulle vetture, ombre, segni delle frenate, schizzi d'acqua e di fango, polvere e lens flare a volontà.

Ecco tutto, a mio parere siamo di fronte ad un titolo estremamente promettente che può vantare diversi punti forti (grafica, game concept e multiplayer), se consideriamo poi che il genere è occupato soltanto dal mediocre 4X4 Off Road Challenge...

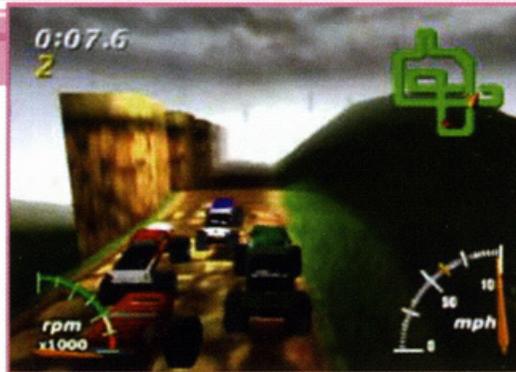


### IO TARZAN, TU NINTENDO

Come i più arguti di voi avranno capito dal titolo, sto per raccontarvi di un nuovo titolo per Nintendo 64 che vedrà protagonista il leggendario uomo della giungla.

Precedentemente, una versione per Playstation aveva già visto la luce e non è affatto fuori luogo pensare che la versione N64 ne sarà una conversione molto fedele. Come faccio a saperlo?

Semplice, basta dare un'occhiata a Vigilante 8 e a Bug's Life, due conversioni da Playstation realizzate entrambe dall'Activision, la stessa azienda dietro a Tarzan.



## Major League Soccer

Ed ecco il piatto forte della rubrica News di questo mese. Major League Soccer sarà il prossimo titolo calcistico prodotto dalla Konami e sviluppato dalla Major A; spero che questi due nomi vi dicano qualcosa perché la notizia è decisamente esplosiva. Non voglio farvi attendere oltre: Konami e Major A sono le due entità responsabili di quel meraviglioso prodotto che ha nome International Superstar Soccer, un gioco che, tuttora, è indicato da molti come la migliore simulazione calcistica attualmente sul mercato. Da sempre in lotta con la serie FIFA della Electronic Arts (EA Sports), ISS può vantare delle animazioni splendide, una fluidità impareggiabile e un divertimento che pochi titoli (sportivi e non) sanno regalare. D'altra parte, la serie FIFA ha sempre risposto con un rigore simulativo maggiore, con la licenza ufficiale FIFA e con una selva di opzioni superiore al gioco della Konami; la lotta è di quelle ataviche e i vincitori sono sempre gli stessi, noi, i consumatori, che possiamo godere di due splendidi prodotti che, puntualmente, ogni anno, propongono nuove versioni, rivedute e corrette, dei propri cavalli di battaglia.

Major League Soccer sarà l'ultimo nato della serie ISS (dopo ISS Pro 98) e introdurrà delle novità decisamente interessanti, analizziamole più nel dettaglio. Innanzi tutto, il problema della mancanza della licenza FIFA è stato aggirato ottenendo la licenza ufficiale per la Major League, il campionato americano; certo, si tratta semplicemente di un palliativo ma è un primo passo avanti rispetto ai tristissimi nomi finti dei primi titoli ISS. Oltre a questa caratteristica, Major League Soccer introdurrà una nuova modalità denominata "Success Mode" (questa feature, tra l'altro, verrà implementata anche in Blades of Steel 2000, altro gioco targato Konami); si tratta della possibilità di creare i vostri calciatori da zero non impostando semplicemente i valori per le varie caratteristiche ma allenandoli in maniera realistica nei vari aspetti del gioco del calcio (una specie di componente RPG). Purtroppo, non ci è ancora dato di sapere come, praticamente, questa opzione verrà implementata ma la Konami ha assicurato che creare il



proprio Del Piero sarà difficile e, soprattutto, realistico, staremo a vedere. Dal punto di vista tecnico, Major League Soccer promette miglioramenti sostanziali ma non abbondanti in quanto a numero: giocatori più definiti e nuove facce sono, per ora, quanto annunciato, aspettiamo ulteriori delucidazioni ma devo dire che l'aspetto grafico è quello che mi preoccupa di meno visto che il motore di ISS è, tuttora, imbattuto per quanto riguarda il mitico compromesso grafica/velocità. Ecco tutto, purtroppo non abbiamo altre notizie ma ho deciso di fare un piccolo strappo a una mia regola interna per la rubrica delle news: di solito, dopo un articolo Work in Progress non scrivo altre news sul titolo in questione fino all'arrivo della preview, questa volta, vista l'importanza del gioco e la lontananza della release date (non ne è stata annunciata alcuna e questo non è un bene) penso proprio che vi riproporrò a breve un altro Work in Progress aggiornato con le ultime novità, dite poi che non sono buono...

## DIE HARD 64, MI SONO PERSO LE ULTIME 61 PUNTATE?

Tranquilli, non vi siete persi nessuna puntata e, soprattutto, non sono sotto l'effetto di nessun allucinogeno; dopo anni passati a leggere titoli che mi lasciavano perlomeno perplesso sulle riviste della concorrenza (i titoli Xenia sono tutti splendidi, date un'occhiata alla fantasia del buon Mirko nel Kyoto News) è ora arrivato il mio turno e posso sfogarmi con questi faticosissimi parti di creatività.

Come avrete intuito dal titolo, anche il popolare successo cinematografico "Die Hard", dopo gli ottimi Star Wars e GoldenEye, si appresta ad approdare, attraverso un tie-in sviluppato dalla Fox Interactive, sulle nostre console. Purtroppo, al momento, le informazioni al riguardo sono decisamente scarse: si conosce il periodo di immissione sul mercato (primi mesi del 2000) e il fatto che i lavori sono già iniziati da qualche mese. Per ora, vi lasciamo così, con l'amaro in bocca e la sambuca nel naso... forse ho esagerato, meglio congedarsi, vi terremo informati sugli sviluppi.



## Mario Golf

Lasciatemi dire che sono proprio felice di scrivere questo articolo, per diverse ragioni. Innanzitutto, perché il gioco in questione sarà l'ennesima avventura dell'idraulico italiano più famoso del mondo, secondariamente, perché rimpolperà un genere che, su Nintendo 64, vede un solo rappresentante (piuttosto scarsino a dire la verità); in terza battuta, il mio cuginetto (cinque anni, l'ho cresciuto personalmente davanti al Nintendo 64 e al PC) quando vedrà la cartuccia andrà letteralmente fuori di testa e mi leggerà, definitivamente, a suo idolo indiscusso. Detto questo, vi rivelo un segreto che per molti di voi non sarà affatto tale: il gioco s'ispira all'analoga versione PlayStation (Hot Shots Golf) e, infatti, è prodotto dallo stesso team di sviluppo, la Camelot.

Mario Golf ospiterà sui propri green tutti i componenti dell'ormai leggendario clan di Mario e ognuno di essi adotterà un proprio ben definito stile di gioco, tra gli altri avremo: Luigi, Peach, Bowser e Yoshi. I programmatori hanno più volte sottolineato come Mario Golf sia un gioco divertente, appetibile anche ai meno esperti (e meno desiderosi di realismo) ma, allo stesso tempo, anche rigoroso dal punto di vista simulativo. Le buche a vostra disposizione saranno, in tutto 108 (sei diversi percorsi) e saranno ambientate nei classici diversi mondi di Mario; una volta che vi sarete abituati a quest'ambientazione decisamente bizzarra per un campo da golf, scoprirete, comunque, una simulazione dalla profondità del tutto rispettabile, anche se messa a confronto con titoli circondati da un'alea di serietà maggiore.

Per quanto riguarda l'interfaccia grafica, l'abbiamo trovata, inizialmente, piuttosto affollata e confusa; poi, dopo le prime buche, abbiamo constatato come sia necessaria soltanto un po' di pratica per chiarirsi le idee. Uno dei vanti principali di Mario Golf sarà costituito dal numero di modalità di gioco di cui potrete usufruire: skin game (somme di denaro in palio per il vincitore di ogni buca), match play, time-attack e battle mode sono le opzioni più normali, Ring Shot e Putt Putt Golf sono le più inquietanti di cui, comunque, ancora nulla ci è dato sapere.

Uno dei punti su cui, alla fine di questo breve work in progress, vorrei un'altra volta mettere l'accento è il target di consumatori a cui questo gioco è mirato. Contrariamente a quanto potreste pensare, non si tratta dei più piccini. Mario Golf, da quanto abbiamo potuto vedere, non è affatto un gioco semplice: contiene tutti i classici elementi (e la relativa complessità) di una vera simulazione di golf ma ci presenta questo splendido sport in una veste meno seria rispetto ai titoli concorrenti: si tratta di una scelta che, a mio modo di vedere, è geniale quanto l'uovo di Colombo. Prendi un gioco divertente e affascinante ma circondato da un alone di scetticismo, farciscilo con personaggi cartooneschi celebri in tutto il mondo, rendilo divertente e, allo stesso tempo, sfidante e avrai un gioco assolutamente vincente; di questo sono convinto, potrei scommettere il mio stipendio, qualcuno accetta la sfida?





## WWF Wrestlemania 2000

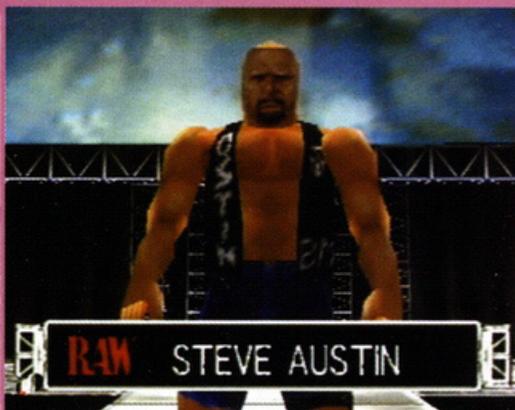
Ci sono certe cose che io veramente non capirò mai; una di queste è sicuramente la proliferazione dei giochi di wrestling. Ma com'è possibile che il Nintendo 64 vanti già tre o quattro titoli di wrestling (non chiedetemi il numero preciso, confondo sempre le sigle delle federazioni, WWF, WCW, WWvattalapesca) e ancora nessuna simulazione di boxe? Come fa la gente ad apprezzare maggiormente una banda di buffoni grassi e disgustosi vestiti a festa che fa finta di menarsi rispetto ad atleti seri dal fisico scolpito che si cimentano nella nobile (e antichissima) arte del pugilato?

Comunque non preoccupatevi, sarò professionale e non mi farò influenzare dalle mie inclinazioni personali nel raccontarvi il contenuto di questo ennesimo titolo di wrestling (alla fine, tra news e recensioni, ce n'è sempre almeno uno su ogni numero di Nintendo Magazine).

Iniziamo dando un'occhiata alle caratteristiche che dovrebbero rendere WWF Wrestlemania diverso dagli altri titoli presenti sul mercato; per cominciare, il gioco è sviluppato dal duo Asmik/Aki, gli stessi sviluppatori che si sono già occupati di successi come "WCW Vs. NWO: World Tour" e "WCW/NWO Revenge" e potrà usufruire della licenza WWF, strappata recentemente dalle grinfie della Acclaim.

Il titolo è, attualmente, coperto da una fitta coltre di mistero sapientemente stesa dalla THQ (i produttori del gioco) che ha però reso noto il periodo d'uscita (Natale '99) e una lista di caratteristiche che verranno sicuramente incluse nella versione finale, eccole riportate qui di seguito.

• Wrestler WWF ufficiali tra cui Stone Cold Steve Austin, The Rock e The

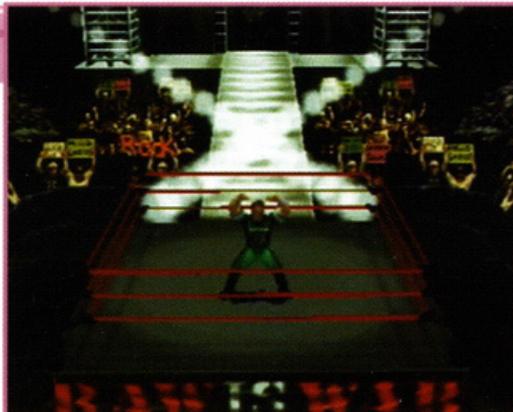
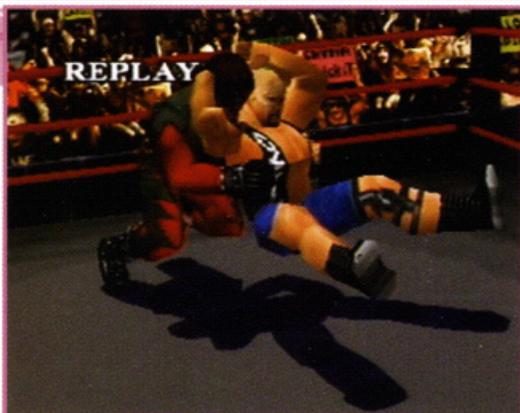


### Undertaker

- Riproduzione dei classici eventi offerti dalla pay per view americana
- Possibilità di creare il proprio wrestler personalizzato
- Modalità Championship
- Nuovo sistema di prese
- Armi nascoste
- Replay in puro stile televisivo
- Nuova e migliorata grafica per il pubblico (era ora!)
- Texture map realistiche per il viso dei lottatori
- Compatibilità con il Rumble Pak
- Supporto per quattro giocatori

Dal punto di vista tecnico, vi segnaliamo il ritorno dell'ottimo motore grafico (riveduto e corretto) che muoveva WCW/NWO Revenge.

In definitiva si tratta di un titolo discretamente promettente; a dimostrazione delle caratteristiche che vi abbiamo snoccolato qui sopra dovrete trovare delle foto nelle vicinanze, per ora accontentatevi, vi terremo informati su eventuali sviluppi.



**GEX 3,  
IN ARRIVO  
IL CARTUC-  
CIONE**

Mentre discuto da settimane con il pontefice redazionale sull'opportunità di proporvi nella rubrica delle soluzioni il walk-through completo di "Gex Enter the Gecko", Gex 3 si appresta ad apprendere sulle nostre console e ha intenzione di farlo in pompa magna. Andando a eguagliare la possanza di una leggenda quale Zelda, il lucertoloso agente segreto Gex si comprimerà in una cartuccia da ben 256 MB. Tutto questo spazio verrà utilizzato per i 24 livelli, per le varie scene di kung fu, snowboard e, soprattutto, per alcune scene a sfondo non proprio casto che vedranno protagonista Marlice Andrada, ex coniglietta di Playboy e protagonista di alcuni episodi di Baywatch. Come dire, quando le misure contano...

## Curiosità e amenità da tutto il mondo

### A cura di Davide Pessach

# SENTI MA...A...

#### SIETE BUONI O CATTIVI?

Ecco perché questo settore mi affascina, perché le novità fioccano a un ritmo incredibile e le idee originali sono ancora al centro del successo di un prodotto. Siamo un po' fuori dal solito seminato, parliamo infatti di giochi per PC. Alcuni di voi sapranno già chi è Peter Molyneux, per chi non lo sapesse rendo noto che si tratta di uno dei game designer più famosi del settore; proveniente dalla Bullfrog, Molyneux ha recentemente fondato la Lionhead e sta sviluppando il suo nuovo capolavoro, Black and White. Questo titolo sarà un simulatore di divinità e vi vedrà impegnati nelle solite faccende di cui si occupa un essere celeste; fra le varie scelte che il giocatore dovrà prendere ci sarà quella riguardante l'inclinazione del proprio personaggio,

malvagia o buona. Questo è, in breve, Black and White (comunque ancora in stato embrionale). L'idea geniale a cui accennavo all'inizio dell'articolo è venuta al buon Molyneux e riguarda una scelta di marketing. Black and White arriverà sugli scaffali dei negozi in scatole di due colori, bianche e nere. Pur contenendo lo stesso materiale, la scatola bianca avrà un sovrapprezzo di circa cinque sterline (quasi 15.000 lire) rispetto alla confezione nera che andranno, totalmente, in beneficenza; in questo modo, il giocatore, ancora prima di giocare, inizierà a schierarsi sul lato più consono alle proprie inclinazioni, geniale no?

#### UN TIRANOSAURO ALL'INCANTO

Per una volta ho deciso di trasformare questa rubrica in qualcosa di utile per voi lettori, avete 27 miliardi e mezzo di cui non sapete cosa fare? Ecco, a risolvere questo fastidioso problema vi aiuto io, compratevi il Tirannosauro Rex messo all'asta su Internet da una coppia di "cacciatori d'ossa del Kansas. I due aspiranti miliardari si chiamano Alan Dietrich e Fred Nuss e hanno scoperto la loro fortuna nel 1992 nel South Dakota; i due Indiana Jones sostengono che il loro scheletro sia il più grande esemplare maschile della sua specie e possiede il cranio in migliore stato di conservazione, per queste ragioni, il loro Tirannosauro Rex dovrebbe essere battuto a una

cifra ben più alta rispetto a "Sue", un altro T-Rex "battuto" nel 1997 da Sotheby's per circa otto milioni di dollari.

Sfortunatamente, al momento, l'offerta più alta ha eguagliato il prezzo di partenza e cioè "soltanto" cinque milioni di dollari.

Pensate un po': domani fate un bel tredici miliardario al totocalcio, e cosa fate? Spendete tutto per comprarvi un Tirannosauro Rex, un bel modo per stupire la gente (o per farsi interdire), non credete?

#### STAR WARS: THE ASCII MENACE

Ed ecco una notizia che, a lungo andare, potrebbe garantire l'ingresso nel Guinness dei primati al suo protagonista. Il neozelandese Simon Jansen, un fanatico della serie Star Wars, sta riproducendo in caratteri ASCII (tutti i caratteri disponibili su una normale tastiera per PC) l'intero primo episodio "Star Wars" datato ormai 1977. Il signor Jansen, che ha iniziato il suo lavoro nel 1997, è arrivato, al momento, alla distruzione di Alderaan; la strada è lunga e il simpatico australiano potrebbe non arrivare mai a Jar Jar, speriamo ci smentisca.

#### JOVANOTTI SPONSORIZZA INTERNET

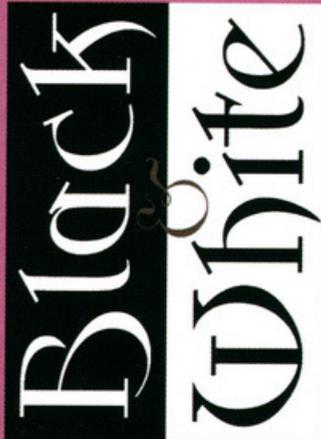
"Solo un pazzo può ormai negare che la musica in rete sia il futuro della musica stessa", con queste parole Jovanotti, in un'intervista apparsa su

"Campus Web", ha chiarito il proprio pensiero sul futuro della musica e delle tecnologie informatiche.

Il popolare musicista ha previsto la "morte imminente" del CD venduto nei negozi a vantaggio della possibilità di acquistare singolarmente ogni canzone di un album scaricandola direttamente da Internet. Il metodo per realizzare concretamente tutto questo è, naturalmente, l'MP3, di cui Jovanotti si è detto usufruttore accanito; utilizzando questa sua nuova passione, il cantante italiano, ha già reso disponibile sul suo sito ([www.soleluna.com](http://www.soleluna.com)) tutte le canzoni del suo nuovo album (Capo Horn) insieme a molti altri file (remix, prove, basi elettroniche e campionature); le canzoni sono, ovviamente, a pagamento, mentre il resto del materiale è liberamente scaricabile.

Ma la passione del buon Lorenzo va oltre l'MP3 e si espande in un campo che vede ancora pochissimi usufruttori del Bel Paese, il commercio elettronico. Jovanotti si è scoperto ultimamente un fanatico degli acquisti online tramite i quali si procura dischi, libri e biglietti d'aereo, un ottimo esempio per l'italiano medio decisamente conservatore in questo campo.

Come dire, se altri artisti (italiani, gli americani, come al solito, sono già molto avanti in questo trend) seguiranno il suo esempio possiamo aspettarci, molto presto, un vero e proprio terremoto nel settore discografico.



Grande speciale questo mese, dedicato a... la retrospettiva del cinema minimalista ungherese! No, okay, scherzavamo: Guerre Stellari Episode One – La Minaccia Fantasma!

di Andrea Fattori e Sabrina Rossi



Lo Jedi Obi-Wan Kenobi (Ewan McGregor) cerca di colpire il Signore dei Sith Darth Maul (Ray Park) durante un duello in Guerre Stellari: Episodio Uno La Minaccia Fantasma.

Foto di Keith Hamshere. © Lucasfilm Ltd. & TM. Tutti i diritti sono riservati.

## La Minaccia Fantasma

Sono dovuti passare oltre vent'anni da quando Guerre Stellari è stato presentato al pubblico per la prima volta. George Lucas, astro nascente del cinema americano, sperava che il suo film sarebbe divenuto famoso,

ma probabilmente non avrebbe mai potuto immaginare fino a che punto sarebbe arrivato. Per intere generazioni Guerre Stellari è stato un cult movie, anzi, molto di più. Ha partecipato a creare il bagaglio culturale di molte persone, divenendo celebre quanto nessun altro film era stato prima.

Sono passati vent'anni e ora Guerre Stellari, dopo mesi – anni per coloro che seguivano con maggiore attenzione Internet e le riviste specializzate – di frenetica attesa, è in procinto di scaraventarci nuovamente in una galassia di azione, avventura e magia.

## Un po' di storia

Chiedo scusa a coloro che già sanno queste cose, ma sembra che esista al mondo (più che altro in Italia...) una tribù di creature solitarie e isolate, così priva di contatti con il resto dell'umanità da ignorare i presupposti di questo nuovo film firmato da George Lucas. Non ho alcuna intenzione di riassumere gli eventi delle "puntate precedenti", ovvero della prima trilogia, ma solo di ricapitolare come si è giunti a questo Episode One (nome di lavorazione del film, il cui titolo reale è La Minaccia Fantasma). Da molti anni le richieste di milioni di fan per un seguito alla trilogia di Guerre Stellari sono incessanti. Lo stesso Lucas ha sempre voluto portare avanti la saga della sua galassia personale; addirittura, sembra che già all'epoca della prima trilogia fossero in programma altri sei film, tre ambientati in epoca precedente e tre successivi. A dimostrazione di ciò, se ci fate caso noterete che all'inizio di Guerre Stellari appare la scritta "Quarto Capitolo". Comunque, dopo ben vent'anni di attesa, anche i più speranzosi fan stavano per darsi per vinti. A lungo si è parlato dei fantomatici sequel (o prequel, ovvero episodi ambientati prima del film originale) di Guerre Stellari, ma senza alcun risultato pratico. Poi, finalmente, la grande notizia: Lucas aveva deciso di riprendere in mano il proprio progetto e di realizzare una nuova trilogia. A questo punto, per diversi mesi si sono sprecate le congetture: sarebbe stata ambientata prima, dopo o durante la prima trilogia? Rispolverare gli attori protagonisti dei primi tre film sarebbe stato problematico, visto che ormai hanno tutti qualche anno di troppo, e la computer graphic non è ancora in grado di sostituire in tutto e per tutto gli attori. Le ipotesi più plausibili erano dunque il prima o un dopo abbastanza lontano. Si è a lungo vociferato della possibilità di un legame con i numerosi libri



L'attore Hugh Quarshie interpreta il Capitano Panaka, capo delle forze di sicurezza della Regina sul pianeta Naboo, in Guerre Stellari: Episodio Uno La Minaccia Fantasma.

Foto di Keith Hamshere. © Lucasfilm Ltd. & TM. Tutti i diritti sono riservati.



Il malvagio Signore dei Sith Darth Maul si getta in volo all'attacco dello Jedi Qui-Gon Jinn in Guerre Stellari: Episodio Uno La Minaccia Fantasma. Foto di Giles Keyte. © Lucasfilm Ltd. & TM. Tutti i diritti sono riservati.

dedicati a Guerre Stellari usciti in questi vent'anni, ma la cosa sembrava poco plausibile. E, alla fine, Lucas ha fatto probabilmente la scelta migliore: la nuova trilogia avrebbe raccontato gli avvenimenti immediatamente precedenti Guerre Stellari, in particolare l'ascesa e il declino di Anakin Skywalker, alias... be', probabilmente lo saprete già, altrimenti vi lascio il gusto di scoprirlo.

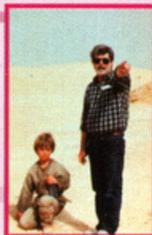
## Un piccolo eroe dal tragico destino

La Minaccia Fantasma ha tre protagonisti fondamentali: un giovanissimo Anakin Skywalker, che ad appena nove anni scopre di essere stato prescelto dal destino per imprese destinate a scrivere la storia; Obi-Wan Kenobi, ancora giovane e inesperto, poco più che un ragazzo, così ansioso di usare la propria Forza per riportare la giustizia nella galassia; e Qui-Gon Jinn, maestro di Obi-Wan, saggio e paziente. Benché sia Anakin in qualche modo il vero protagonista della trilogia, sicuramente lo spazio principale spetta a Obi-Wan, che ricorda molto, per irruenza e tenacia, Luke Skywalker, suo futuro allievo.

L'avventura si apre con la conquista, da parte della Federazione Nimoudiana, del pianeta Naboo. In realtà i pericoli che si celano dietro questa mossa sono molto più grandi di quanto chiunque possa immaginare, ma la Repubblica sembrerà incapace di agire con fermezza per contrastare l'invasione.



Anakin Skywalker (interpretato dall'attore Jake Lloyd) parla con C-3PO, il nuovo droide protocollare che sta costruendo in Guerre Stellari: Episodio Uno La Minaccia Fantasma. Foto di Keith Hamshere. © Lucasfilm Ltd. & TM. Tutti i diritti sono riservati.



L'attore Jake Lloyd, interprete di Anakin Skywalker, ascolta con attenzione il regista George Lucas, intento a spiegare la dinamica di una scena di Guerre Stellari: Episodio Uno La Minaccia Fantasma, nel deserto della Tunisia. Foto di Keith Hamshere. © Lucasfilm Ltd. & TM. Tutti i diritti sono riservati.



La regina Amidala (interpretata da Natalie Portman), Qui-Gon Jinn (Liam Neeson), Anakin Skywalker (Jake Lloyd) e Obi-Wan Kenobi (Ewan McGregor) preparano il proprio attacco contro le forze che hanno conquistato il pianeta Naboo. In *Guerre Stellari: Episodio Uno La Minaccia Fantasma*.

Foto di Keith Hamshere. © Lucasfilm Ltd. & TM. Tutti i diritti sono riservati.

Tra i personaggi che spiccheranno al fianco dei tre protagonisti, sicuramente vanno annoverati Darth Maul, il cattivo di turno, che riesce a reggere in maniera egregia il confronto con l'indimenticabile Darth Vader (non dico che sia alla sua altezza, ma si difende bene); e la Principessa Amidala, reggente del pianeta Naboo, che non ha alcuna intenzione di restare inerte a osservare la distruzione del proprio popolo. A questi si affiancano numerosi personaggi secondari, tra cui un alieno di nome Jar Jar Binks, che si è già aggiudicato la simpatia di molti spettatori (e la mia personale antipatia...), due simpatici droidi dall'aspetto molto familiare e... un sinistro senatore.

Non diremo altro per paura di rovinarvi in qualche modo la sorpresa, anche se purtroppo molti non sono riusciti a sfuggire alle fughe di notizie che, tra giornali e Internet, hanno reso difficile la vita a chi avrebbe voluto gustarsi il film nella più assoluta ignoranza.

Il droide protocollare C-3PO, ancora privo del rivestimento esterno, segue da vicino gli exploit del proprio giovane padrone in *Guerre Stellari: Episodio Uno La Minaccia Fantasma*. © Lucasfilm Ltd. & TM. Tutti i diritti sono riservati.



## Mazzate speciali

Tutti si aspettano grandi effetti speciali da *La Minaccia Fantasma* e Lucas non delude su questo fronte. Con un budget relativamente ridotto (relativamente al risultato finale), il regista/autore/produttore è riuscito a dare vita a sequenze che, ancora una volta, entreranno nella storia del cinema. In fondo, non ci si poteva aspettare di meno dal fondatore di Lucasfilm e di Industrial Light & Magic, due nomi che sono ormai divenuti sinonimi di

## Dimmi cosa ti aspetti e ti dirò cosa troverai...

**A**ncora prima che uscisse negli Stati Uniti, *La Minaccia Fantasma* era già divenuta oggetto di plausi e critiche. Secondo alcuni si tratta di un capolavoro assoluto, una nuova pietra miliare del cinema americano, secondo altri sarebbe invece una delusione. Chi ha ragione? Difficile dirlo. Come sempre il gusto personale è determinante, ma questa volta un ruolo fondamentale è stato giocato dall'aspettativa. Quando si va a vedere un film convinti che si tratti del capolavoro del secolo, è facile restare delusi. E con la pubblicità che *La Minaccia Fantasma* ha avuto negli ultimi mesi, non stupisce che alcuni non lo abbiano ritenuto all'altezza delle - esagerate - aspettative. E voi, cosa vi aspettate da questo film?

- Un capolavoro assoluto: il primo *Guerre Stellari* ha rivoluzionato il mondo del cinema. Se pensate che *La Minaccia Fantasma* possa avere un effetto simile, temo che resterete delusi. Pur avendo molti tocchi originali, questo primo film della seconda trilogia non è destinato a scrivere un nuovo capitolo negli annali di Hollywood: lascerà il segno, ma non sarà un solco profondo quanto quello di *Guerre Stellari*.

- Un mero rifacimento del primo film: che pessimismo! Anche se la struttura narrativa e l'ambientazione non subiranno delle modifiche sostanziali, *La Minaccia Fantasma* è molto più di una versione "moderna" di *Guerre Stellari*.

- Un brutto film: se volete andare al cinema con l'intenzione di trovare qualche pecca su cui polemizzare, non avrete difficoltà a farlo. Ma, d'altronde, quale film è così perfetto da non offrire spunti a chi è in cerca di polemiche? Nei mesi passati ho sentito dire che *La Minaccia Fantasma* ha troppi effetti speciali (è o no fantascienza?), è troppo di massa (eh già, perché il primo era un film per pochi eletti...), è poco plausibile (ribadisco: non era un film di fantascienza?) e che gli attori non sono eccezionali (mentre nella prima trilogia avevamo avuto interpretazioni da Oscar, vero?). Se anche voi pensate che sia figo andare contro corrente e dire che *La Minaccia Fantasma* è brutto, accomodatevi.

- Il seguito della prima trilogia: ma dove avete trascorso gli ultimi dieci mesi? In un vasetto della Nutella?

- Un ottimo film: azione, divertimento, spettacolarità, umorismo e tragedia sono gli elementi che, miscelati dalla sapiente mano di Lucas, fanno de *La Minaccia Fantasma* un grande film. Un bel seguito per l'irraggiungibile trilogia di *Guerre Stellari*, che forse non aggiunge niente di sostanzialmente nuovo al mondo del cinema, ma che ci regalerà un paio di ore di adrenalina e meraviglia. Cosa si può volere di più?



Jar Jar Binks, un Gungam che si trova sempre nei guai a causa della propria curiosità, osserva del cibo succulento mentre attraversa il mercato di Mos Espa, una città di Tatooine in *Guerre Stellari: Episodio Uno La Minaccia Fantasma*. © Lucasfilm Ltd. & TM. Tutti i diritti sono riservati. Creazione digitale di ILM.



al punto di "creare" una sorta di nuova arte marziale. Attingendo da tutte le forme di combattimento conosciute, in particolare dai vari stili di scherma e, soprattutto, dall'épée, ha dato vita a uno stile piuttosto unico, che contraddistingue gli spettacolari scontri tra jedi, a colpi di spada laser. Sia Liam Neeson (Qui-Gon Jinn), sia Ewan McGregor (Obi-Wan Kenobi) hanno dovuto dedicarsi con impegno a imparare le coreografie dei combattimenti, aiutati anche da precedenti esperienze in questo senso. Il problema non è stato poi così pressante, invece, per Ray Park (Darth Maul), che le arti marziali le conosceva già fin troppo bene...

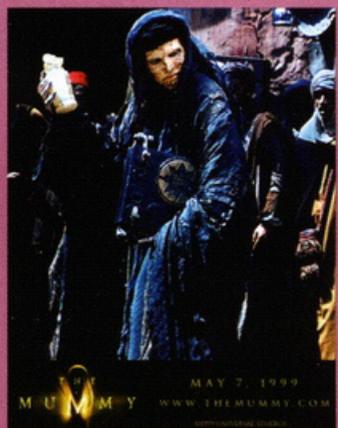


Anakin Skywalker (Jake Lloyd) in un momento di riflessione insieme alla madre Shmi Skywalker (Pernilla August) al tavolo da pranzo, nella loro capanna di Mos Espa, in questa scena di Guerre Stellari: Episodio Uno La Minaccia Fantasma.

Foto di Keith Hamshe. © Lucasfilm Ltd. & TM. Tutti i diritti sono riservati.

Shmi Skywalker (Pernilla August) in un momento di tenerezza con il proprio figlio Anakin Skywalker (Jake Lloyd) in Guerre Stellari: Episodio Uno La Minaccia Fantasma.

Foto di Keith Hamshe. © Lucasfilm Ltd. & TM. Tutti i diritti sono riservati.



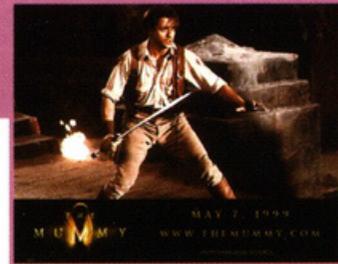
## The Mummy

Hollywood, sempre più in crisi per la scarsità di nuove idee, ancora una volta punta su un remake dal successo assicurato. Dopo aver rispolverato le mitiche figure horror del vampiro e del lupo mannaro, questa volta sarà la mummia a contendersi con Wild Wild West il dominio del mese di agosto.

The Mummy, in uscita l'ultima settimana di agosto, è tratto da una vecchia pellicola del 1932, all'epoca distribuita dalla stessa Universal, basata su una sceneggiatura di Nina Wilcox Putnam e di Richard Schayer, diretta da Karl Freund e interpretata dal celebre Boris Karloff, che nell'occasione rivestiva proprio il ruolo del sacerdote di Osiride, Imhotep.

Questo nuovo capitolo della mummia, completamente differente dal predecessore, è interamente ambientato nel 1920 in Egitto e, diversamente dall'originale, non può definirsi un vero e proprio film horror. Lo sceneggiatore e regista Stephen Sommers ha infatti voluto creare un'ambientazione meno gotica rispetto al precedente film, più romantica e indubbiamente adatta a un pubblico più ampio. Proprio per questo motivo, grazie anche agli effetti speciali dell'Industrial Light & Magic, ci troviamo di fronte a una pellicola che può essere definita un film di avventura ricco di azione con qualche spunto horror, per certi versi molto simile a Indiana Jones.

Per quanto riguarda gli interpreti, Brendan Fraser (George della Giungla), Rachel Weisz (Swept From The Sea) e John Hannah (Sliding Doors) vestiranno rispettivamente i panni di Rick O'Connell, Evelyn Carnarvon e Jonathan, mentre Arnold Vosloo avrà il difficile compito di impersonare Imhotep, ovvero la mummia in persona.



D'Avino & Micheletti SMDgrafica@planet.it

# THE GAMES machine

*La sicurezza di  
una struttura  
temprata dal tempo*

OGNI MESE IN EDICOLA  
DA XENIA EDIZIONI

# KYOTO NEWS

## NINTENDO C'E' E C'E'

A cura di TMB

### MA ZOOL NON ERA UNA FORMICA NINJA?

L'Imagineer è attualmente al lavoro su uno dei più promettenti titoli del prossimo inverno: si tratta sostanzialmente di un classico RPG, una specie non troppo diffusa su Nintendo 64, comunque destinata a riscattarsi grazie a titoli come Mother 3 e Fire Emblem. Graficamente questo Zool si presenta in una veste prettamente bidimensionale (quindi niente poligoni), comunque galvanizzata da alcuni splendidi fondali prerenderizzati. Non si sa ancora nulla di certo sulla trama, ma potete star certi che il prossimo mese vi farò sapere qualcosa di più... Almeno spero.



### PRESTO CHE E' TARDI

Sono mesi e mesi e mesi, quasi anni, che parliamo di Winback, l'attesissimo gioco della Koei, che già molti hanno definito il Metal Gear Solid per N64. Mettetevi comodi quindi, perché questa volta potrebbe proprio farcela, benché il pronostico sia tutt'altro che positivo: la data d'uscita sembra sia stata fissata al 23 settembre, ma c'è chi giura che fino a ottobre non se ne farà nulla. Del resto non si vive di sole certezze (questa sì che è cultura spicciola).

### AGOSTO, NINTENDO MIA NON TI CONOSCO



Il titolo c'entra poco, ma ciò non toglie che certi movimenti in casa Nintendo mi hanno scosso non poco, più che altro perché come al solito il 64DD ha subito l'ennesimo rinvio. Il mese scorso si era detto settembre, mentre è di questi giorni la notizia che prima della seconda settimana di dicembre non se ne farà nulla. Il peggio però è che buona parte dei titoli previsti per il lancio del 64DD verranno invece fatti uscire su cartuccia! Kirby 64, Super Mario RPG 2, Fire Emblem e Mother 3 faranno quindi la loro comparsa nella classica forma di silicio, abbandonando quindi il supporto magneto/ottico (almeno per ora). Tutto ciò suona molto strano, non trovate? E che dire di Mario 64 2, apparso e subito dopo scomparso dalla lista delle uscite della grande N? Qualcuno suppone che il progetto sia stato rinviato in vista del lancio del Dolphin (o come cavolo si chiamerà la nuova console), cosa fra l'altro più che probabile.

A questo punto i dubbi sull'utilità del 64DD si moltiplicano ulteriormente, perché se escludiamo l'atteso Zelda Gaiden (il semi-seguito di Ocarina of Time), non esiste un titolo veramente in grado di spingere questo add-on come si deve. E' vero che il prezzo dovrebbe essere tutto sommato contenuto (si dice intorno a 12.000 yen, più o meno 170.000 lire), ma mi chiedo chi potrebbe mai spendere una cifra simile solo per giocare a una nuova versione di Zelda (perché mi fissate tutti così?).



## ROBBA COATTA



**D**a sempre questa rubricina rappresenta l'epicentro di tutte le boiate provenienti dal Paese del Sol Levante, quindi non meravigliatevi se in questo box troverete alcuni prodotti di dubbia utilità. Primo fra tutti l'orologio GPS, un patacone grande più o meno il doppio del G-Shock (che già di suo non è esattamente un orologio da signorina) in grado di darvi, ovunque vi troviate, le coordinate relative alla vostra posizione sul pianeta. Se sperate però di riuscire a trovare la via di casa partendo dal mezzo della foresta equatoriale vi sbagliate di grosso, soprattutto se non avete nemmeno la più pallida idea di come leggere una cartina.

Ben peggiore comunque il terrificante gelato al "tè verde": trattasi di una bevanda amarissima, al limite del disgustoso, che nessuno sano di mente berrebbe se non sotto tortura. Non oso immaginare chi potrebbe mai acquistarne la versione su stecco...

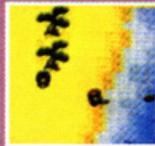
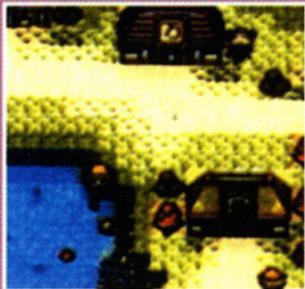
Per fortuna che a salvare l'immagine del popolo nipponico ci pensano dei gadget bellissimi come questi portachiavi, di cui vi sfido a riconoscere i personaggi.

## RSOFT VL

Non è che mi sono dimenticato le vocali, solo ho voluto darvi un esempio di compressione, tecnica che ha permesso agli Angel Studios di ficcare i due CD Playstation in un'unica cartuccia da 512MBit. Ah, chiaramente il gioco a cui mi riferisco è il mai troppo lodato Resident Evil 2, a cui è inevitabile dedicare qualche riga ogni mese. In particolare questa volta vorrei soffermarmi sullo sforzo tecnico di questa conversione, senza dubbio una delle più temerarie di tutti i tempi (benché anche Quake 2 non scherzasse affatto). Anzitutto, particolare già noto, con l'expansion pak sarà possibile godersi il gioco in 640x480, cioè quattro volte l'originale su PSX, mentre tutti i filmati godranno di un incremento qualitativo in quanto a profondità di colore. Il miracolo è stato possibile grazie al software proprietario KIOS, in grado di comprimere i dati con una ratio di 20:1 e contemporaneamente garantire frame rate molto elevati. Come se non bastasse, i movimenti dei personaggi sono stati resi più fluidi e nel contempo è stato migliorato anche l'aspetto, grazie al supporto del bilinear filtering e della correzione prospettica delle texture (che il Nintendone ha in hardware).

Il sonoro non sarà da meno, visto che le angoscianti musiche della versione PSX saranno rese in modo ancor più spettacolare dal MoSys FX Surround Sound: si tratta nientemeno che del prodigioso software audio progettato dai Factor 5, già sentito all'opera in Rogue Squadron. Come se non bastasse della conversione vera e propria se ne sta occupando un genio della musica elettronica, Chris Huelsbeck! Sento già le urla di gioia dei "veterani" e posso garantirvi che non sono affatto fuori luogo: quest'uomo è un genio nel suo campo, dove ha per anni imperversato con alcune fra le più belle colonne sonore di tutti i tempi (almeno in ambito videoludico). In pochi forse ricorderanno la trilogia di Turricon, il leggendario Jim Power o l'eccentrico Apidya, ma credetemi se vi dico che vi siete persi dei veri capolavori sui quali si potrebbe discutere per ore e... va bene, la finisco.

## PESCO LE PESCHE



Tutte le volte che qualcuno annuncia un nuovo gioco di pesca provo a immaginarmi cosa ci sia mai di così divertente in un prodotto simile. La pesca in sé è una pratica che personalmente ripudio (sarà forse che non ho mai amato la cucina ittica), ma almeno vi permette di uscire all'aria aperta, prendere un'acquazzone

memorabile, bucarvi le mani mentre tentate di infilare un povero lombrico sull'amo... Ok, avete ragione voi, non capisco niente di questo sport, quindi tagliamo corto e passiamo al sodo: la Victor Interactive Software ha annunciato, pensate un po', il quarto capito di una misteriosa simulazione di pesca, chiaramente dedicata ai fortunati possessori di Gameboy Color. Vlad insiste per farne una recensione e del resto chi meglio di lui, che vive in un lago e assomiglia incredibilmente al pesce palla?





## TI DA' UNA CAREZZA MA UN BRACCIO TI SPEZZA

In Giappone è più atteso del primo episodio di Guerre Stellari, io quasi non ci dormo la notte, ma in compenso ci dormo di giorno: ragazzi, Godzilla sta per tornare! Come tutti i più grandi supereroi, il gigantesco lucertolone radiattivo tornerà a vita nuova (era morto qualche anno fa durante lo scontro con il cattivissimo Destroyer), allietandoci come sempre con la sua voglia matta di spaccare tutto. La Toho ha già da tempo allestito un sito internet dove ogni tot giorni rilascia un'immagine riguardante il nuovo Godzy (ma neanche una virgola sulla trama), apparentemente molto più cattivo del suo

predecessore. Il film, che avrà come titolo "Godzilla 2000", uscirà a dicembre e vanterà uno dei budget più alti mai investiti in una pellicola di produzione nipponica: la casa cinematografica vuole infatti portare Godzilla a un nuovo livello, abbandonando definitivamente l'aria "casereccia" che ha da sempre contraddistinto la serie. Se ci riusciranno o meno è tutto da vedere, ma ciò non toglie che i fan di Godzy (fra cui il sottoscritto) attenderanno con il fiato sospeso l'uscita del film, sperando nel contempo di vederne al più presto una versione occidentale.



## E POI DICONO CHE I GIAPPONESI SONO MATTI

Invece gli americani... Io mi ero illuso che fossero un popolo orgoglioso e convinto delle proprie idee, ma sono stato smentito non appena ho scoperto che i malefici Pokemon, dopo aver praticamente monopolizzato l'intero isolotto giapponese, si sono pure conquistati le simpatie di milioni e milioni di cittadini USA. Il risultato è sotto gli occhi di tutti: la serie Pokemon è in assoluto la più venduta su Gameboy e N64, i cartoni animati hanno un'audience spaventosa e la Warner Bros sta addirittura lavorando a un film in uscita per il prossimo inverno! Ma dico io, dove finiremo di questo passo?

### TAKARATARATATA'

Cosa sarà mai? L'urlo di guerra di Ken il Guerriero? Il titolo di un nuovo programma televisivo giapponese con protagonisti Karim e Giordano? La dentiera di Alex completamente fuori controllo? Niente di tutto ciò, ma solo il parto della mia mente malata, che voleva solo parlarvi un po' di un misterioso picchiaduro sviluppato dalla Takara (la software house che ha dato i natali ai vari Toshinden su PlayStation). Purtroppo il gioco in questione è così misterioso che non se ne sa nulla fino allo Spaceworld (la fiera organizzata da Nintendo in giappolandia) di fine agosto, ma qualcuno ha già spifferato che potrebbe basarsi su una famosa serie di anime (noti anche come cartoni animati giapponesi). Quanta pazienza che ci vuole...

## DELFINO ALLA BRACE



Con una mossa che ha sconcertato buona parte della popolazione ittica, la Nintendo ha improvvisamente deciso di cambiare nome alla sua nuova creatura, che d'ora in poi sarà nota al pubblico come Next Generation Console Nintendo. A parte la scarsa originalità del tutto (grossi premi a chi indovina da dove hanno pescato questa geniale idea), mi preme sottolinearvi come il cambiamento di nome sia solo la punta dell'iceberg, visto che bel altre sono le novità che bollono in pentola: tanto per gradire hanno eliminato dal progetto la possibilità di leggere i film DVD, nonché di ascoltare i CD-Audio, più che altro per una mera questione di costi. Non fraintendete, il DVD sarà sempre il supporto ufficiale della nuova console, ma delle caratteristiche ventilate allo scorso E3 non se ne farà nulla, almeno inizialmente: a quanto pare Nintendo uscirà inizialmente con un modello molto economico (fra i 99 e i 150 dollari), lasciando ai suoi partner strategici (cioè la Panasonic e chiunque altro vorrà unirsi alla causa dell'ex-Dolphin) il compito di distribuire una versione completa delle funzioni di riproduzione audio/video. Le prime reazioni a questo parziale cambiamento di rotta non sono state particolarmente positive, ma analizzando la situazione con il senno di poi, non si può negare che sia stata fatta una scelta tutto sommato oculata. Del resto quando la nuova console arriverà sul mercato (si spera alla fine del 2000), si dovrà confrontare con un PSX2 già abbondantemente inserito in Giappone e in procinto di esplodere in occidente: a quel punto proporre una sistema di pari capacità, ma (molto) meno costoso, potrebbe davvero rivelarsi un'arma vincente per la grande N. Voi cosa ne dite? Sono usciti di senno o hanno ragione?



A volte ti sembra di aver raggiunto la piena conoscenza del tuo pc e di vedere finalmente tutto dall'alto.  
E' solo un'illusione. La parte più complessa e misteriosa sta ancora più sopra, e comprenderla non è così facile.

**PC ACTION**

un viaggio verso la piena conoscenza.

## PAPA' LA MAMMA E' CATTIVA, ZITTO E MANGIA

**A**ve Raffo, questa è la prima lettera che ti scrivo quindi non ne pretendo la pubblicazione ma spero, almeno, che tu la legga.

Nel numero di giugno ho letto un trafiletto nella recensione di Rush 2 che parlava della censura dei videogiochi violenti o, comunque, che spingano alla spericolatezza e accendano gli istinti più remoti di una persona (come Carmageddon, Quake, Doom...). Davide Pessach (il recensore) esprimeva il suo parere dicendo che non era giusto dare la colpa ai videogiochi ma che, invece, bisognava evitare la libera vendita dei mezzi che possano sfogare gli impulsi della gente: la libera vendita delle armi (come succede in America), la vendita di macchine di grossa cilindrata (esistono in commercio macchine che toccano i 300 km/h), ecc. Ne ho parlato con mia madre perché ritenevo che fosse un argomento interessante e la sua risposta è stata secca e decisa, dicendomi: "La colpa è sicuramente dei videogiochi perché sono loro che spingono alla violenza!"

Io, sinceramente, non mi aspettavo una risposta simile e ne rimasi perplesso. Chiedo quindi il tuo parere: sarebbe giusto dover censurare questi videogiochi?

In futuro dovremo giocare solo con delle cartucce (o CD) stile Mario, Banjo & company?

Non sto criticando questi prodotti (anzi, li trovo bellissimi), ma sarebbe un vero peccato dover rinunciare a MK, Tekken, Fighter's Destiny e molti altri. Se dovessimo censurare tutte le forme di violenza non ci sarebbero nemmeno giochi come Golden Eye (poveri noi!)

Secondo me la censura è giusta, ma ormai sta diventando troppo opprimente, tu cosa ne pensi? Oltre al discorso censura vorrei porti alcune domande:

- 1) Ci sarà un successore di Zelda?
- 2) Come fa la Sega (non fraintendetemi) a non essere fallita dopo tutti i passi falsi che ha fatto (pensa solo al Mega CD o al Saturn)?
- 3) Potreste dare più spazio a pagine dedicate a soluzioni, cheat, ecc.?
- 4) Ci sarà un "Tomorrow Never Dies"?
- 5) La Nintendo si sta spaccando in quattro con tutte queste espansioni (64 DD anche se abbandonato e l'espansione da 4MB) ce ne saranno altre?
- 6) Faranno un gioco sui Simpson (com'è successo per Super Nes)?

Gianluca Ferrari

**R**ispondere alla tua lettera, caro Gianluca, non è affatto facile, lungi da me l'idea di mettermi contro il parere di un genitore, che svolge il compito più difficile della vita: allevare un figlio. Certo è che, a quanto ho capito, tua mamma non ti impedisce di acquistare giochi violenti, ma si limita a esprimere un parere personale che posso non condividere ma che non faccio fatica ad accettare e a comprendere. Come mai però io non sono d'accordo con tua madre quando dice che i videogiochi spingono alla violenza? Beh, semplicemente analizzando alcuni fattori che portano alla violenza: primo fra tutti deriva da un disagio sociale (quasi sempre economico) che ha ben poco a che fare con le console; i violenti, intesi come persone che vanno in giro a pestare la gente o che non si fanno problemi a spaccarti una bottiglia in faccia, considerano i videogiochi un passatempo da

## La posta del Cuore



**L'argomento non è certo nuovo, comunque, visto che qualcuno tra voi ancora potrebbe essere all'oscuro della faccenda, vi passo i tratti salienti della vicenda: il mese scorso un'istanza della procura aveva fatto sequestrare delle copie del gioco "Resident Evil 2" da alcuni negozi perché giudicato violento e diseducativo per un pubblico di bambini, quindi era stato deciso di non renderle acquistabili da nessuno. Oggi, però, leggendo un quotidiano, sono venuto a conoscenza del fatto che il tribunale della libertà di Roma ha ordinato il dissequestro perché "Non sussiste alcun ambito di competenza del giudice penale...", "non è osceno, non offende il sentimento morale dei bambini", e soprattutto "non è idoneo a costituire incitamento alla corruzione, al delitto e al suicidio". In sostanza, tanto baccano per niente.**

**Ovviamente la notizia è passata in sordina, i telegiornali non ne hanno minimamente parlato e non si sono aperti dibattiti per la difesa del diritto di giocare a quello che si vuole (se ne sa l'età); credo che comunque l'importante sia che qualcuno riesca ancora a scindere ciò che è innocuo da ciò che non lo è.**

**Buona parte delle lettere che mi sono giunte, parlavano proprio di questo argomento, quindi eccone un paio (le più significative)... sono molto fiero di voi, sono molto fiero di vedere che non siete succubi alla cattiva informazione e che invece avete voglia di far valere i vostri diritti, il diritto di videogiochiare senza dovervi sentire dei potenziali assassini e il diritto di non essere offesi da chi, per mancanza di cultura, vede nella nostra passione una giustificazione alla violenza reale.**

Raffo

"sfigati" e in genere non ci capiscono molto di platform, picchiaduro o cose del genere; per esperienza, e almeno su questo ne ho, si limitano a fare qualche frugale partita al "giochino del bar" (come lo chiamano loro). Giusto per capirci, le bande di quartiere delle grandi città americane, che hanno messo in ginocchio la polizia negli anni settanta, non credo proprio che tra una rissa e l'altra si ritrovassero tutti a casa di uno di loro per fare una partita a Carmageddon, a Tekken o a Resident Evil, anche perché le console non erano ancora state inventate. Questo non fa che confermare la mia tesi: la violenza c'è sempre stata nei giovani, i bambini con cui litigavo alle elementari, che prendevo a calci negli stinchi e che non si facevano problemi a buttarmi la cartella nel bagno non sapevano minimamente cosa fosse una console o un videogioco violento (al tempo c'erano giusto Pac Man e Pengo), eppure c'era odio, c'era violenza e prepotenza.

Ovviamente si tratta di una mia considerazione, non sono uno psicologo, ma credo che a questi risultati (talmente ovvi da non poter non essere condivisibili) possa giungere chiunque. Ecco, spero di essere stato chiaro, ci tengo comunque a ribadire che ognuno ha il diritto di pensarla come vuole, che non voglio convincere nessuno e che ho solo detto la mia. Ecco le risposte:

- 1) Sì, ci sarà, ma ancora non è dato sapere se sarà per N64, per 64DD o per Dolphin.
- 2) I passi falsi, come li chiami tu, lo sono relativamente in Europa ma non lo sono per niente in Giappone, dove la Sega ha fatto soldi a vagonate, in ogni caso il punto forte della casa nipponica sono i coin-op e gli amusement center.
- 3) Sì, potremmo.
- 4) A quanto pare sì, anche se non ci sono date che lo vedano imminente.
- 5) Non per ora. Tra le altre cose mi risulta che l'architettura del N64 permetta un'espansione massima di 4MB.
- 6) Tutti i giochi sui Simpson che mi è capitato di vedere in questi anni si sono rilevati delle porcate. Comunque nulla è in programma per ora.

## ANCORA QUESTA E POI BASTA

**C**iao Raffo, questa probabilmente è una delle tante lettere che le redazioni di CM, ONM, ecc. riceveranno sull'argomento che immantinente vado a esporre: il ritiro di Resident Evil decretato dal GIP di Roma. Il reato che si configura è (cito uno dei maggiori quotidiani italiani) "La violazione dell'art. 528 del codice penale sulla pubblicazione di immagini oscene che possono istigare a condotte violente". Sorvolando sulle imprecisioni e sulle esagerazioni di cui l'articolo da cui ho preso la frase tra virgolette (secondo il simpatico giornalista GTA incita all'omicidio dei poliziotti) sembra che la procura si sia avvalsa di due valenti scienziati (uno dei quali è addirittura un criminologo) che hanno trovato nel gioco un fondato pericolo per l'equilibrio psicofisico dei bambini al di sotto dei 12-14 anni (12-14?). Vorrei fare alcune considerazioni a proposito di questo increscioso evento. La prima cosa che viene da chiedersi è: se il pericolo riguarda solo i bambini al di sotto dei 14 anni, perché si è arrivati al sequestro? Non bastava forse intimare che sulla custodia del CD ci fosse la scritta "vietato o

sconsigliato ai minori di 14 anni"? (cosa che già c'è. NdRaffo) L'impressione che si ha, dopo episodi come questo (vedi Carmageddon), è che si voglia impedire a tutti di utilizzare questi giochi che, da come li dipingono i giornalisti sui maggiori quotidiani italiani e telegiornali nazionali, sono adatti solamente a squilibrati e malati mentali (come del resto i cartoon tipo "Ken il Guerriero" oppure i giochi di ruolo). Quante volte abbiamo dovuto sentire idiozie del tipo "... i ragazzi che hanno commesso la strage (o che hanno gettato un sasso dal cavalcavia causando la morte della moglie di un automobilista) giocavano spesso coi videogiochi", come se le due cose fossero in stretta correlazione, come se uno che gioca a Doom o Quake o Resident Evil (e ce ne sono milioni in tutto il mondo) non possa essere una persona normale. L'atteggiamento paternalistico di costoro è secondo me offensivo: secondo loro io sarei un potenziale assassino solo perché ammazzo zombie "virtuali", non sarei cioè in grado di distinguere la realtà dalla finzione. Seconda considerazione: sicuramente Resident Evil non è un gioco alla Banjo-Kazooie o alla Donkey Kong Country, ma con tutto il rispetto per gli psicologi che collaborano col GIP di Roma non credo che nemmeno mio fratello di 12 anni (io ne ho 17) perda il sonno per sovraesposizione alla violenza da videogioco o che, come essi affermano, egli venga colpito da messaggi negativi tipo "muoiono anche i buoni". Terza considerazione: non si capisce perché le ire del magistrato si indirizzino solo verso i videogiochi e non, per esempio, verso i film che pullulano di scene violente e sono trasmessi da tutte le reti nazionali negli orari in cui i bambini guardano la TV in misura maggiore (non dimentichiamoci che ai tempi di mio padre lo stesso putiferio venne scatenato per i fumetti. NdRaffo).

Una domanda: pensi che questo fatto creerà problemi per l'uscita di Resident Evil su N64?

PKZ

In parte ho già risposto alla tua lettera nella missiva precedente, comunque, giusto perché credo che questa sarà l'ultima volta che mi esprimo in maniera così "seria" su queste pagine, vado fino in fondo. Allora, io credo che la censura sia in fondo un'invenzione dettata da buonsenso, sono pienamente d'accordo quando si impedisce a un minore di comprare del materiale pornografico o a un minore di quattordici anni la visione di un film che probabilmente non riuscirebbe a capire con la serenità dettata dall'esperienza (che si acquista col passare degli anni, c'è poco da fare); dunque mi trovo d'accordo con le restrizioni d'età. Lo sono decisamente meno per tutte le altre forme di censura: non vedo perché mi si debba impedire di vedere un film in forma integrale (quindi non tagliato) perché ci sono delle persone che decidono per me che quelle cose non vanno viste; oppure ancora che mi venga negata la possibilità vedere scene cruente in un videogioco quando a mezzogiorno mi fanno vedere al telegiornale (e non solo a me, ma anche a tutti i bambini) persone sgozzate, bruciate, o mutilate (mi ricorderò sempre i corpi che galleggiavano in un fiume rosso -di sangue- nel periodo in cui venivano documentate le stragi etniche in Ruanda). Insomma, possibile che la nostra società sia tanto poco coerente da badare più ai videogiochi che alla vita reale, senza dubbio ben più terribile e impressionante?

Per quanto poi riguarda le persone che si occupano di redigere gli articoli sui vari sequestri di prodotti videoludici o che, ogni tanto, si mettono in testa di creare

un po' di allarmismo perché si scopre che il maniaco omicida aveva il cognato che qualche volta giocava a Doom; beh, la totale ignoranza in materia che accompagna queste persone mi ha fatto sorridere più di una volta, però mi viene spesso da chiedermi: succede solo negli articoli che riguardano i videogiochi o anche in altri settori?

Infatti, leggendo articoli di questo tipo e riscontrando una palese mancanza di informazioni e una mostruosa ignoranza in materia, perdo fiducia anche nella lettura del resto degli articoli che non mi permettono di verificare la veridicità degli argomenti trattati, mi immagino sempre l'esperto in materia che rabbrivisce alla lettura di certi articoli esattamente come capita a me. Dunque siamo nelle mani di persone che ci informano senza la minima preparazione, o è una prerogativa dei giornalisti che si occupano di redigere articoli sui videogiochi?

#### IL DELFINO ASSASSINO

Salve Raffo, sono Giuseppe e questa è già la seconda volta che ti scrivo (di giàaa? NdRaffo) nella vana speranza di essere pubblicato. Prima di tutto volevo complimentarmi con te per la risposta di gran classe che hai dato nel numero 8 a quei quattro scellerati che si permettono di esprimere in T.V. dei pareri campati in aria riguardo questi "giochini", senza sapere neppure come si accende una console. Detto ciò, introduco il motivo per il quale ti ho scritto: tra le news dell'ultimo numero, quello di giugno più precisamente, i miei occhi si sono soffermati sull'articolo che rendeva noto il nuovo progetto a cui sta lavorando la grande N per la realizzazione di una nuova console, che, se ho capito bene, dovrà chiamarsi Dolphin. In quel momento, devo ammetterlo, mi sono riempito d'entusiasmo pensando subito a come potessero girare su un formato DVD (sarà così, è vero?)(così pare. NdRaffo) giochi come Zelda o ISS 64; insomma, una vera ghiottoneria per le nostre pupille in cerca di nuove tecnologie e frontiere videoludiche. Spero però che quei cervelloni non si siano dimenticati che nelle case di molti regna "ancora" il Nintendo 64, che nonostante tutto è una console "giovane". E' stata infatti quest'inattesa notizia che mi ha spinto a formulare il seguente quesito: il lavoro al progetto Dolphin non distoglierà l'attenzione dal N64 tanto da considerarlo già passato? Da quanto ho letto, l'uscita è prevista per la fine del 2000 ma, come ha detto il grande Alex nel numero di giugno, non credo che riusciranno a fare qualcosa prima del 2001. D'altronde mi sento ancora come se non avessi sfruttato fino in fondo la mia console, anche perché sinceramente non credo di permettermi una cartuccia al mese (zitti, non voglio commenti). In ogni caso, da come si è potuto vedere in altre occasioni, la Nintendo non sa nemmeno dove stia di casa la puntualità, e questo in un certo senso mi rincuora; logicamente il mio non è altro che un parere molto personale e non mi dispiacerebbe sentire la tua opinione Raffo, dato il grande intenditore che sei (parlo seriamente)(ah,ah,ah, bella questa, ne conosci anche altre? NdRaffo).

Infine ho delle domandine da farti:

- 1) Il N64 quando vedrà un picchiaduro decente?
- 2) Non esiste nessuna voce su un'uscita di Street Fighter in stile Tekken sulla nostra console?
- 3) Attualmente qual è la simulazione automobilistica sotto tutti i punti di vista più bella?
- 4) L'espansione di memoria da 4MB è proprio indispensabile per giocare a Zelda, oppure sono carte





buttate?

5) Puoi dire alla Nintendo se la piantano di far sviluppare giochi di wrestling e di baseball?

6) Perché state pubblicando le soluzioni di tutti i giochi possibili ed immaginabili e non quella di Zelda? (Lo ammetto, mi sono bloccato)

7) Se dovessi scegliere di acquistare un gioco un po' horror opteresti per Castlevania o attenderesti Resident Evil?

Detto questo faccio i miei più sentiti complimenti a tutta la redazione, siete troppo forti!

**Giuseppe da Napoli**

**S**e ti preoccupa il fatto che la Nintendo, occupandosi dello sviluppo del Project Dolphin, stia meno dietro al N64, dormi sonni tranquilli. La Nintendo, infatti, è un'azienda talmente vasta e che conta un tale numero di persone tra i suoi dipendenti, che potrebbe stare dietro a molti altri progetti (come effettivamente sta facendo). Il fatto poi che le uscite delle sue periferiche (vedi 64DD) siano "puntualmente" in ritardo, non dipende certo dalla mancanza di ingegneri specializzati o di manodopera; quindi non ti preoccupare il N64 continuerà ad avere vita prospera almeno fino all'uscita del "Delfino", quindi ancora per un bel pezzo.

*Ecco le risposte alle tue allegre domande:*

1) Non lo so, spero presto, per ora è in programma solo l'uscita (in Giappone e solo lì) di *Fighter's Destiny 2*, ma dalle prime informazioni non pare nulla di eclatante.

2) L'unico *Street Fighter* poligonale si chiama *EX* e non sembra avere intenzione di finire su cartuccia.

3) La scelta non è vastissima, quindi diciamo *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2* - se invece non è proprio una simulazione al cento per cento che cerchi, dai un'occhiata a *World Driver Championship*.

4) L'espansione di memoria non è indispensabile per giocare a *Zelda*, ma nonostante tutto non sono carte buttate, anzi, lo reputo un acquisto particolarmente interessante. Per ora, comunque, non ci sono ancora giochi che richiedono esclusivamente l'espansione di memoria per funzionare, il primo infatti sarà *Donkey Kong 64*.

5) Va bene, ci penso io, non ti preoccupare.

6) Arriverà, non ti preoccupare.

7) Attenderesti *Resident Evil*, anche se i due generi sono decisamente differenti.

Visto che ogni mese mi giungono decine di lettere che per un motivo o per l'altro (non mi stuzzicano o sono troppo corte, oppure ancora sono in gran parte indecifrabili), ho deciso da questo mese di inaugurare una sorta di "Microposta", che funziona nel seguente modo: prendo una o due domande estrapolate da una lettera e la piazzo qua (del resto molte volte le domande sono le stesse), in modo da dare più spazio a più lettori e fare contenti cugini e amici immaginari.

**Sciacca: quanto tempo richiede la produzione di un gioco?**

*Dipende chiaramente da numerosi fattori, come il genere del titolo in questione; i soldi a disposizione (meno sono e più in fretta bisogna fare); se si tratta di un gioco nuovo o di un seguito che non necessita la progettazione da zero di un motore grafico; dalle capacità dei programmatori; dalla velocità dei tester nel comunicare eventuali errori... insomma, dietro a un gioco c'è un lavoro di molti mesi; diciamo che la media si aggira attorno agli undici mesi per un team di circa otto persone.*

**Bruni Leonardo: Quando uscirà di preciso Donkey Kong 64 e Banjo-Toie?**

*Donkey Kong 64* vedrà la luce (salvo ripensamenti) per la fine di novembre, mentre su *Banjo-Toie* ancora è mantenuto uno stretto riserbo.

**Fregugia Daniele: Che fine hanno fatto i gadget che nei primi numeri di Nintendo Magazine dicevate che avreste inserito nei mesi seguenti?**

*Purtroppo tutti gli accordi che avevamo erano con Linea GIG, il distributore italiano della Nintendo, e questa ditta ha avuto dei seri problemi. Adesso sembra tornata in carreggiata e vediamo cosa riusciremo a fare in futuro.*

**Marco "Squall" Patrizi: come RPG pensi che Zelda sia più migliore assai di FFVII?**

*Sì*

**Lavicoli Yuri: meglio Fifa 99 o ISS 98?**

*ISS 98*

**Luca da Lucca: è vero che il delfino Nintendo potrà funzionare anche sott'acqua, e se sì, a che profondità?**

*Dipende tutto dall'uso che se ne vorrà fare, se per esempio lo si vorrà usare come fermacarte subacqueo potrà funzionare anche a grosse profondità; se invece l'utilizzo desiderato sarà quello di giocare col suo software, credo che anche sotto il rubinetto potrebbe avere alcune incertezze.*

**Pietro "Traslo" Salvi: è vero che uscirà Turok 3?**

*Io non ne so niente, l'unica cosa che posso dirti è che a presto verrà immessa sul mercato una cartuccia chiamata *Turok: Rage Wars*, esclusivamente dedicata al gioco in multiplayer, con nuove mappe, nuove armi e nuovi soldi da tirare fuori.*

**Giacomo: si dice che uscirà Mario 2, è vero?**

*Sì, si dice, ma non è ancora stato stabilito su che console.*

**Gioxxx: che punteggio avete dato a Banjo-Kazooie?**

*Boh, aspetta che vado a vedere... 9.8*

E poi non dite che non mi sbatto per i lettori, visto e considerato che moltissimi di voi mi continuano a chiedere le specifiche tecniche del nuovo Project Dolphin, eccovi accontentati; per la cronaca, comunque, ci tengo a ricordare che questi numeri lasciano il tempo che trovano: la macchina, per quanto potente, bisogna saperla sfruttare (il Saturn insegna).

**PROJECT DOLPHIN**

**CPU:** IBM Gekko Processor a 128 bit (evoluzione dell'architettura Power PC IBM)

**System Clock:** 400 MHz

**System Memory:** high-speed DRAM technology

**Memory Bus Bandwidth:** 3,2 GB/secondo

**Grafica:** custom Chip designed by ArtX, inc.

**Clock Speed:** 200Mhz

**Supporto software:** DVD

**Poligoni:** 20 milioni per secondo.

**Memoria:** 16 MB

**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](mailto:ilraffo@hotmail.com)**



DISNEY - THQ INC. PER GAME BOY E GAME BOY COLOR

# A Bug's Life



## MI È ENTRATA UNA FORMICA NEL GAME BOY...

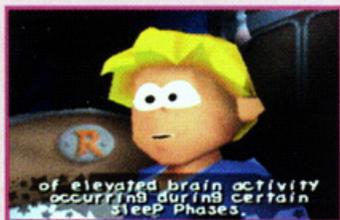
Non penso che la pellicola da cui è tratto questo nuovo gioco per Game Boy necessiti di una qualche presentazione. La vecchia cara Disney ci sa fare nei film d'animazione e con le nuove tecnologie informatiche è riuscita a sfornare un lungometraggio non solo divertente e appassionante ma anche dotato di un fascino visivo a cui pochi hanno saputo resistere. Era solo questione di tempo, quindi, dopo le versioni PC, PSX, ecc. che anche la piccola console Nintendo si beccasse la sua dose di formiche, cavallette e insetti vari. A Bug's Life per Game Boy si presenta come un tradizionale platform a scorrimento orizzontale, in cui, impersonando il prode Flik, dovremmo affrontare mille avventure e ostacoli per riuscire a liberare il formicaio da Hopper e dalla sua banda di perfide cavallette. Il gioco si sviluppa lungo nove livelli (otto più uno bonus), che ci vedranno impegnati nel ritorno all'isola delle formiche, nel salvataggio della Principessa Dot e nella preparazione dell'uccello meccanico da usare nello scontro contro Hopper. Le sequenze più coinvolgenti del film sono state prese come spunto per la creazione dei vari livelli, che andranno superati facendo buon uso dei propri riflessi e della solita mezza tonnellata di bonus e power-up sparpagliati in ogni dove. Eppure, nonostante questo collegamento livelli-film, la meccanica di gioco si è rivelata piuttosto lacunosa; certo, in fondo tutti i platform bidimensionali non sono altro che una serie di salti intervallati da qualcosa da raccogliere o lanciare, ma c'è modo e modo di mescolare gli ingredienti di base. In questo senso A Bug's Life proprio non riesce a convincermi: il ritmo di gioco è blando e gli stimoli a proseguire praticamente si azzerano dopo i primi quattro livelli. La difficoltà è stata distribuita in maniera poco accorta e alcuni passaggi si sono rivelati inutilmente impegnativi; inoltre, mi ha lasciato perplesso l'enorme differenza nella resa visiva del gioco su Game Boy Pocket e Color. Sulla versione a colori, A Bug's Life sa farsi notare per la sua grafica fluida, il miglior dettaglio e qualche simpatica animazione d'intermezzo; al contrario, giocato in toni di grigio, il gioco ha dimostrato un disarmante impoverimento grafico. Come prima cosa gli sfondi sono stati completamente eliminati o ridotti al minimo, con una resa complessiva piuttosto scadente; inoltre sono sparite tutte le animazioni, i menu sono risultati scarni e meno chiari e anche la velocità di gioco è risultata inferiore.

Concludendo, questo A Bug's Life si presenta come la classica occasione mancata: tante buone idee, qualche risultato interessante, ma troppe cose che non riescono a girare per il verso giusto. Se avete un Game Boy Color e avete visto il film duemila volte, allora comprate il gioco senza pensarci un attimo (nella confezione c'è anche un piccolo poster in omaggio); per tutti gli altri si tratta di un acquisto da valutare con una certa attenzione.

Matteo Leccardi



# 40 WINKS



**Mondi incantati, mostri terribili e due bambini decisi a salvare l'umanità da sogni popolati solo di incubi angoscianti; questi gli ingredienti di un platform che promette di far parlare molto di sé nei prossimi mesi.**

**N**oi della redazione di Nintendo Magazine (che bello quando uso il plurale majestatis, mi fa sentire così professionale...) siamo andati a intervistare 40 Winks, il suo platform 3D che Eurocom sta sviluppando per GT Interactive. Come? Dite che non si può intervistare una cartuccia? Questo lo dite voi. Nel mondo dei sogni, dove questo titolo è ambientato, tutto è possibile, anche che una cartuccia parli e visto che noi, pur di tenervi sempre aggiornati sulle ultime novità faremmo qualsiasi cosa, ecco che ci siamo spinti all'interno del mondo onirico pur di riuscire a strappare qualche notizia di prima mano su questo promettente titolo. Lo so cosa state pensando: "Questo qui invece di giocare si è addormentato e adesso ci racconterà quello che ha sognato". E invece vi sbagliate, invece mi sono addormentato dopo aver giocato e di quello che ho sognato non vi posso raccontare tutto, perché la parte in cui Natalia Estrada mi invitava a fare una doccia con lei non la si può certo pubblicare. Comunque bando alle ciance e partiamo con l'intervista.

**Matte Leccardi (ML):** Buongiorno sig. 40 Winks, come va?  
**Forty Winks (FW):** Mah, insomma...

**ML:** Embe', che succede?  
**FW:** Beh, provi lei a essere completo solo al 60%, che poi le vengo io a chiedere come si sente! Sa, non è mica una pacchia, ogni tanto mi blocco, divento tutto nero e poi



## 40 Winks

Sviluppatori:	Eurocom-GT Interactive
Tipo di gioco:	Platform incuboso
N° Giocatori:	1-2



ricomincio da capo quello che stavo facendo. Eh, non sa che problemi ho; con le ragazze poi è un dramma, farsi vedere in queste condizioni...

il solito mega-cattivo di turno.

**ML:** Chi è il protagonista di questa vicenda e in quali avventure verrà coinvolto?



**ML:** Immagino...

**FW:** Sono sicuro che se lo immagina, con la faccia che si ritrova ne deve avere parecchi di problemi con le donne; ma quando esce di casa cosa fa? Si mette un sacchetto in testa? Immagino che a Carnevale si travesta da essere umano. Senta se vuole le posso dare il nome di un buon chirurgo. E' uno bravo, fa miracoli, forse potrebbe fare qualcosa anche per lei...

**FW:** Come prima cosa i protagonisti saranno due: due dolci bambini, ovvero Ruff e sua sorella Tumble.

Vede, tutto nasce dal solito professore con qualche rotella fuori posto. Questo bel tipetto (non mi chiedi il nome, che tanto non lo so; sono ancora incompleto) oltre a essere fuori di testa, soffre anche di insonnia, un disturbo che lo assilla costantemente e che aggrava il suo già precario stato mentale. Una notte, ormai esasperato dalla mancanza di sonno, il suddetto decide di dar sfogo alla sua rabbia nei confronti di quelli che riescono a dormire; imprigionando le 40 Winks, i sonni degli esseri umani saranno popolati solo da terribili incubi.



**ML:** Ehi, ma come si permette! Ma perché tutti i lavori più ingrati toccano sempre a me; eh, non fanno più i videogame di una volta...

**FW:** Come ha detto scusi? Non ho capito? Guardi che se mi arrabbio, prendo e me ne vado e poi voglio vedere come fa a scrivere la preview.

Compito di Ruff e Tumble sarà quello di esplorare i sette livelli del mondo dei sogni (a loro volta suddivisi in sette sotto-livelli) e liberare tutte le winks intrappolate, che altro non sono che una specie di folletti che tengono lontani i brutti sogni.



**ML (pensando a quello che Alex potrebbe fargli):** No, no la prego non faccia così; piuttosto vediamo di iniziare questa intervista.

**FW:** Mmh... va beh dai, ma solo perché lei mi fa pena.

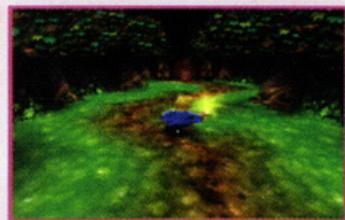


**ML:** Allora sig. 40 Winks, ci racconti qualcosa di lei; a che appartiene? A quali titoli si sono ispirati i programmatori di Eurocom?

**FW:** Come prima cosa la ringrazio per la domanda - vede che se si impegna qualcosa di sensato riesce a tirarlo fuori anche lei. Comunque per rispondere al suo quesito, le posso dire che sono un platform 3D, come Mario 64 o Banjo-Kazooie se preferisce. Insomma un gioco pieno di livelli da esplorare, bonus da raccogliere, nemici da mazzuolare e

**ML:** Bello, e poi?

**FW:** La struttura dei livelli sarà estremamente libera; la maggior parte dei livelli sarà accessibile sin dall'inizio, in modo da lasciare una grande libertà d'azione. Anche i sotto livelli saranno organizzati nella stessa maniera, anche se alcune delle porte per accedervi, si potranno aprire solo dopo aver raccolto abbastanza 'cog' (ingranaggi, ndr).





Mario 64, giusto?  
**FW:** Sbagliato, ma almeno ci ha provato (fa anche rima). In realtà il numero e le tipologie di bonus sono molti di più di quanto visto con il mio collega idraulico. Ci saranno gli ingranaggi per accedere ai livelli, altri bonus a forma di Z che rappresentano l'energia vitale del personaggio, le mezze lune per il terribile colpo del 'Sacro moccio rotante', quelli che ci faranno guadagnare secondi per le trasformazioni...

Come ha potuto vedere anche lei, molti di essi sono ancora incompleti, ma il gioco dovrebbe essere negli scaffali per autunno inoltrato.



**ML:** Ehi, ehi, calma. Non le sembra do correre un po' troppo? Non mi è chiaro a cosa servano gli ultimi due bonus; trasformazioni, moccio, ma che roba è?

**ML:** Sì, ho notato che siamo ancora un po' indietro con lo sviluppo; più che altro mi sembrava ci fossero pochi mostri in giro.

**FW:** Effettivamente i tipi di nemici finora confermati non sono ancora molti, ma le assicuro che una volta che mi avranno completato avrete un bel po' da fare per sconfiggere tutta la roba che vi piomberà addosso. Tra l'altro, ha visto i guerrieri-scheletro nel castello e gli zombie del cimitero?

**ML:** Sì, molto belli. Graficamente molto curati e animati altrettanto bene; ho notato comunque che il loro design buffo e semiserio è un po' lo stile di riferimento di ogni ambientazione.



**FW:** Deve sapere, mio giovane redattore, che Ruff e Tumble nel mondo dei sogni saranno dotati di qualche potere molto particolare. Infatti oltre alle mosse base (salto, calci, sederata, ecc.) già viste in Mario e Banjo, i due pargoli potranno anche effettuare delle scivolate in corsa (molto utili contro i nemici) e sparare dal naso una specie di fluido magico...

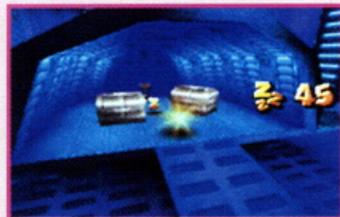
**FW:** Esatto, Hugh e compagni hanno cercato di ricreare un'atmosfera surreale e suggestiva, in cui i richiami visivi all'animazione si mescolassero a tutte quelle figure che da piccoli ci hanno sempre suscitato sensazioni di angoscia e terrore.



**ML:** Il moccio...  
**FW:** Esatto, ma oltre a questo, sparsi per i livelli ci saranno una serie di scatole magiche che permetteranno ai nostri amici di trasformarsi in ninja, in robot, in mostro o in super eroe; queste trasformazioni daranno ai due bamboli alcuni particolari capacità (maggiore forza, velocità, ecc.) che si riveleranno molto utili per superare alcuni livelli.

**ML:** Dopo questa serie di considerazione, la prossima domanda verte ovviamente sulla realizzazione tecnica; cosa ci può dire a riguardo?

**FW:** Che se le foto che scatterà dopo questa intervista non mi renderanno giustizia, farò in modo che lei non possa mai più pubblicare un suo pezzo su una rivista di videogiochi; ho amici influenti...



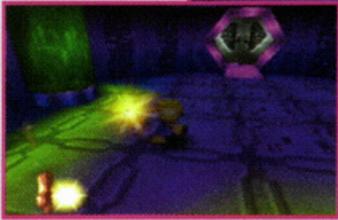
**ML:** A proposito dei livelli, ci ha già detto che saranno sette, ma vorremmo sapere qualcosa di più se è possibile.

**FW:** Certamente. Avremo un livello ambientato in un castello infestato dai fantasmi, uno nello spazio e uno in un villaggio pirata. Oltre a questi, Hugh (Hugh Binns, responsabile del team di sviluppo, ndr) sta ancora lavorando sugli ultimi aspetti degli altri quattro livelli, così suddivisi: il mondo sottomarino, il mondo dei giocattoli, la preistoria e l'incubo.

**ML (terrorizzato):** Non faccia così... non mi sembra il caso di drammatizzare... sono un professionista, cosa crede...

**FW:** Sì, sì, sarà come dice lei; comunque vedremo. Tornando alla sua domanda, non posso che essere fiero del lavoro che hanno svolto i miei papà: il motore poligonale che mi muove è estremamente raffinato e non sfigura di fronte ai punti di riferimento del genere. Il light sourcing, benché non in real time, è stato oggetto di un'attenzione quasi





maniacale. Già a questo stadio dello sviluppo riesce a sfoggiare con estrema naturalezza un frame rate impeccabile e un fluidità sorprendente anche visto il buon numero di poligoni presenti sullo schermo.  
**ML:** Confermo pienamente; inoltre ho potuto ammirare una gestione delle telecamere virtuali molto sofisticata e che quasi non richiede aggiustamenti da parte del giocatore.

Tumble in qualche deathmatch all'ultimo sangue?  
**FW:** Sapevo che era messo male, ma vedo che Quake II le ha dato il colpo di grazia. In realtà la modalità a due permetterà di far giocare Ruff e Tumble nello stesso tempo; in questo modo due giocatori potranno cooperare nel superamento dei livelli.



**ML:** Rovistando tra i suoi menu...  
**FW:** Piano con le parole, bello!  
**ML:** Passando in rassegna le sue principali opzioni di configurazione...  
**(FW: mmh, già meglio...)**  
**ML:** ...non ho trovato niente che indicasse il supporto per l'espansione di RAM, questo significa niente alta risoluzione?

**ML:** Qualche commento sul sonoro?  
**FW:** Niente di particolare: le musiche sono state praticamente completate e composte partendo dalle ambientazioni dei livelli. Non c'è uno stile particolare, tendono un po' al sinfonico ma riescono a dimostrare una grande agilità nel passare da una situazione all'altra. Buoni gli effetti sonori, ma non sono certo una delle mie qualità migliori.



**FW:** Nient'affatto; anzi sarà proprio questa una delle cose che mi differenzierà da Mario e compagnia bella. Il fatto è che non sarà necessario disporre dell'Expansion Pak, visto che l'alta risoluzione è stata implementata con il sistema della 'hi res letterbox', già visto in Beetle Adventure Racing. E devo dire che il risultato è ottimo, non solo si è ottenuta una grafica dettagliata e definita, ma anche molto nitida e 'ricca'.

**ML:** Siamo quasi in chiusura vorrebbe dire qualcosa in particolare a tutti i lettori di Nintendo Magazine?  
**FW:** Sì certo; compratemi.  
**ML:** Accidenti, certo che non perde occasione per farsi un po' di pubblicità gratis.



**ML:** Abbiamo scoperto che l'espansione da 4MB non verrà supportata; e gli altri 'pacchi' invece?  
**FW:** Sicuramente il Memory Pak per il salvataggio delle partite in corso, mentre sul Rumble Pak ancora non posso pronunciarmi, ne riparleremo più avanti...

**FW:** Ue coso, ognuno tira acqua al suo mulino e poi lo sa come sono quelli del marketing, se non vendo mi staccano le braccia e poi le usano per ammazzarmi di botte.  
**ML:** Ah ah, certo che lei è proprio una sagoma. Comunque grazie dell'intervista, è stato un vero piacere, e auguri per la sua uscita sul mercato.  
**FW:** Grazie, mille un saluto a tutti.



**ML:** Al contrario degli altri platform 3D, ho visto che è stata implementata l'opzione per il multiplayer; non ci saranno mica arene per far scontrare Ruff e

E da qui in poi inizia la seconda parte del mio sogno, quella con Natalia Estrada, decisamente più interessante ma non adatta a un pubblico sensibile. Per il momento su 40 Winks è tutto, buona notte e sogni d'oro.



Matteo Leccardi

# FLYING DRAGON



Flying Dragon	
Sviluppatori:	Interplay / Natsume / Serious Fun
Tipo di gioco:	Picchiaduro
N° Giocatori:	1-2
Grafica:	8.0
Sonoro:	6.5
Giocabilità:	8.0
Longevità:	7.9
<b>7.8</b>	

**Sta per iniziare la mitica afona estiva, cosa c'è di meglio di un bel picchiaduro per riuscire a sudare anche in una stanza dotata d'aria condizionata?**

**A** mio parere, nessun altro videogame scatena istinti motori scoordinati e altamente dispersivi quanto un picchiaduro, soprattutto alle prime partite. Il classico schema (il mio, ma credo che sia adottato un po' da tutti) è il seguente:

1. Prima partita in cui si prendono mazzate durissime perché non si conoscono i pulsanti e si voleva solo vedere la grafica del gioco.
2. Sessione di pratica in cui si sceglie il proprio lottatore preferito e si inizia a scolpirsi in testa tutte le varie mosse, anche le più incasinate perché "tanto io questo gioco me lo mangio in due minuti".
3. Seconda partita, e qui le cose iniziano a farsi complesse: tronfi della sessione di pratica ora conclusa, ci si lancia all'assalto premendo, garruli, i pulsanti corrispondenti alle mosse più letali. La sudorazione è sicuramente a livelli fantozziani ma i risultati sono, il più delle volte, scarsi... iniziano a insinuarsi i primi dubbi sulla bontà della propria memoria, si provano pulsanti alternativi, poco dopo il proprio personaggio soccombe inesorabilmente.
4. Mesto ritorno alla sessione di training e inizio di cori quali "Aahh ecco qual era il pulsante!" oppure "Ma come, l'ho schiacciato il destra-sinistra-pugno!". Solitamente, in

questa sessione, ci si concentra su due o tre mosse.

5. terza partita. Forti delle due mosse (la terza è scivolata nel limbo dell'incertezza mentre affrontavate i menu) che avete imparato, riuscite a sconfiggere il primo avversario in un incontro a dir poco noioso in cui non avete fatto altro che premere sempre gli stessi tasti e vi è andata mooolto bene perché l'avversario era il più scarso del roster.
6. Quarta partita. Le due mosse che avete imparato vi garantiscono la sopravvivenza per i primi 10/15 secondi, poi l'avversario impara la vostra tecnica e vi fa taaanto male.
7. Ritorno mestissimo alla pratica e recupero di carta e penna; è meglio segnarsi le mosse per averle sempre sotto mano durante gli scontri.

Ecco, questa è, più o meno, la cronaca della mia prima mezz'ora di gioco a Flying Dragon che si è accompagnata a una sudorazione indescrivibile, nonostante nella stanza fosse installato un impianto di condizionamento modello "Ho un pinguino nell'armadio perché ha freddo". Morale di tutto: in estate lasciate perdere i picchiaduro, personalmente consiglio giochi di guida e puzzle game. Per chi, temerario, osasse sfidare i miei consigli, proponiamo questa recensilla di Flying Dragon, un nuovo



picchiaduro proveniente nientemeno che dalla Interplay. A questo punto vi propongo un altro breve intermezzo prima dell'inizio della recensione vera e propria (non vi preoccupate, di spazio ne abbiamo in abbondanza). Ci sono software house che, personalmente, ritengo delle vere e proprie certezze (per dirla alla Franco Baresi), la Interplay è una di queste. Dopo aver sfiorato il tracollo finanziario, quest'azienda ha saputo risollevarsi grazie a splendidi titoli quali Fallout 2 (PC), Baldur's Gate (sempre PC) e Kingpin e, al momento, mi risulta essere il marchio più promettente per il futuro (Torment, per esempio, promette di sconvolgere, ancora una volta dopo Baldur's Gate, il genere degli RPG e anche MDK2 si preannuncia un successore). A questo punto, però, voglio darvi un piccolo consiglio: quando siete indecisi nell'acquisto di un titolo e vedete sulla scatola il logo di una di queste aziende-cerchezza, guardate sempre quanti altri loghi sono presenti sulla confezione, se ce n'è uno solo, bene, altrimenti diffidate. Dico questo perché la presenza di un altro singolo logo è, sicuramente, quella del team di sviluppo (la Interplay, infatti, si limita a pubblicare), mentre se ne sono presenti altri, è possibile che l'azienda-cerchezza sia coinvolta solo marginalmente nel titolo (per esempio, possiede una quota di maggioranza

del vero editore del gioco). Anche se non so spiegarmi come una società rinomata e con un marchio solido si avventuri in giochi pubblicati da altre aziende di dubbia fama, questo pasticcio a volte capita e chi ci perde è, come al solito, il consumatore. Morale: diffidate, questa recensione è la dimostrazione pratica del mio teorema. Bene, dopo l'angolo dei consigli per gli acquisti, iniziamo la recensione vera e propria. Flying Dragon, come avrete capito, è un picchiaduro che si va ad aggiungere al parco cartucce di questo genere del Nintendo 64: Mortal Kombat 4 e Bio Freaks ne sono i rappresentanti più illustri. Dando una prima occhiata alla confezione si notano, principalmente, due cose: innanzitutto salta subito all'occhio lo stile grafico prettamente giapo (e questo già vi deve far pensare, ricordate che la Interplay è americana...), poi, leggendo sul retro, ci si imbatte in un "claim" che sostiene che il prodotto in questione è il primo "picchiaduro per tutta la famiglia". Ora, per quanto apprezzabile possa essere lo sforzo di originalità dei programmatori, questa proprio non mi va giù, un picchiaduro per tutta la famiglia? Ma allora perché non fare un wargame per bambini? Oppure uno sparattutto in soggettiva per pacifisti? Semplicemente le parole



"picchiaduro" e "tutta la famiglia" non vanno d'accordo, sono quasi antitetiche come lo sono "wargame" e "bambini", se riuscite a coinvolgere una famiglia intera in un mega torneo a un picchiaduro, fatemelo sapere. Andiamo a vedere come i programmatori hanno creduto di accontentare tutta la famiglia con le varie modalità incluse nel gioco...

Flying Dragon presenta due modalità di gioco principali:

SD Hiryu e Virtual Hiryu, non chiedetemi cosa voglia dire Hiryu, lascio la traduzione al caporedattore, visto che lui mastica qualche parola di giapponese. Queste due modalità sono state create per soddisfare la fascia adulta (Virtual) e i più piccoli (SD). Nella modalità SD i personaggi sono più minuti (assomigliano infatti a dei bambini) e tutto il gioco è un mix tra picchiaduro e RPG: i combattimenti avvengono nella maniera classica ma il vostro personaggio guadagnerà esperienza, nuove mosse e oggetti (ne sono presenti ben 200) che potrà

utilizzare negli scontri. La gestione degli oggetti è molto importante, visto che possederne certi può influenzare pesantemente l'esito di un incontro; oltre a vincere alcuni oggetti nei combattimenti, potrete comprarli e venderli nell'apposito negozio o scambiarli con altri personaggi.

Oltre a questo, gli incontri ufficiali alimenteranno una classifica ufficiale completa di statistiche molto



dettagliate.

Nella modalità Virtual, invece, i personaggi sono diversi (alcuni sono quelli presenti in SD diventati adulti) e hanno la stazza dei classici lottatori di picchiaduro (nonché le movenze); le mosse sono tutte disponibili da subito e l'elemento RPG sparisce completamente, l'unica caratteristica in comune è data dalla classifica ufficiale. Ognuna delle due modalità presenta una vera e propria selva di opzioni, anzi, a dire la verità, la marea di opzioni è la vera caratteristica distintiva di questo titolo.

La modalità SD presenta la possibilità di cimentarsi in incontri singoli (contro il computer o contro un avversario umano), in tornei, in scontri a squadre, nella classica modalità "circuit" (il solito percorso per arrivare al titolo di campione) o in una sessione di allenamento. Le sessioni di allenamento sono realizzate abbastanza bene e presentano le classiche opzioni già viste in altri picchiaduro: allenamento libero, allenamento guidato (vi viene detto quale mossa eseguirla e come eseguirla), allenamento-gioco (uno sparring partner tutt'altro che passivo), lista delle mosse e Mind's Eye. Quest'ultima modalità è decisamente interessante e fa la sua apparizione per la prima volta da quando apparve in Ultimate Fighter per SNES. Si tratta della possibilità di infierire in maniera efficace sui punti del corpo più



## DA CHI VUOI PRENDERE LE MAZZATE OGGI?

In Flying Dragon sono presenti 16 personaggi (divisi equamente tra le due modalità principali) più altri quattro nascosti e ognuno di questi ha delle caratteristiche ben precise; eccone qui di seguito una breve descrizione introduttiva.

### Modalità SD



**Ryuhi:** un bambino prodigio proveniente dal tempio di Shorin-Ji. Combatte in nome della giustizia



**Hayato:** l'eterno rivale di Ryuhi, Hayato è esperto in tutte le arti marziali.



**Syoryu:** un giovane monaco del culto del fantasma cacciatore. E' famoso per la sua abilità nei calci.



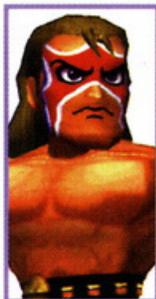
**Wiler:** giovane membro della squadra speciale d'assalto della CIA. Specializzato nei combattimenti corpo a corpo.



**Robonohama:** un gigantesco robot da wrestling. Pesantissimo ma molto forte.



**Yuka:** l'unica ragazza del roster SD, si è specializzata nell'arte del lancio.



**Powers:** già famoso come migliore wrestler al mondo, Powers vuole ora scalare anche la classifica delle arti marziali.



**Suzaku:** in vita era un lottatore malvagio. Ora è risorto ed è ancora più cattivo!

### Modalità Virtual



**Ryuhi:** il bambino prodigio è ora cresciuto ma ha mantenuto intatta la sua fama di lottatore letale.



**Hayato:** anche dopo molti anni, la sua rivalità con Ryuhi è sempre accesiissima.



**Syoryu:** il monaco della modalità SD, con qualche anno in più.



**MinMin:** figlia di un maestro di arti marziali, MinMin ha sviluppato, grazie all'aiuto paterno, un'ottima abilità in tutte le arti marziali.



**Kate:** lottatrice svedese, si è trasferita ultimamente nel Los Angeles Police Department per imparare i metodi della polizia locale.



**Red Falcon:** un lottatore senza scrupoli, nessun trucco è troppo sporco per lui.



**Raima:** un ninja riportato in vita grazie a un trapianto cibernetico.



**Gengai:** il maestro di Ryuhi e capo supremo del tempio di Shorin-Ji.

danneggiati dai vostri stessi colpi; una volta insistito abbastanza su una parte del corpo del nemico, vi apparirà un livido viola che segnalerà la possibilità di infliggere danni extra colpendo l'avversario in quella zona. Si tratta di una possibilità molto interessante che aggiunge una discreta profondità all'esperienza di gioco. La modalità Virtual presenta le stesse opzioni già viste nella modalità SD e, in più, permette di giocare con o senza sidestepping (possibilità di muoversi in profondità). Questo è quanto riguardo alle due modalità che dovrebbero "accontentare tutta la famiglia", ma spiegatemi voi se questo può essere, anche lontanamente, vicino alla realtà... perché mai i più piccini dovrebbero preferire una modalità RPG che, tra l'altro, mi sembra ben più complessa del normale picchiaduro? Poi, che senso ha inserire lottatori piccoli e lottatori grandi? Non era meglio creare un roster unico di parecchi personaggi visto che, comunque, utilizzare i piccoli o i grandi non ha nessun effetto sulla difficoltà del gioco (le mosse sono incasinate nella stessa maniera)?

Mah, andiamo avanti e vediamo qualche altra opzione. A fianco delle due modalità già citate troviamo un'opzione customise che vi permetterà di editare quasi tutte le regole del gioco (combo limit, round, ecc.) in modo da creare, come recitano gli highlight sulla confezione, "un gioco sempre diverso". Dopo esserci districati nella selva di opzioni (la prima volta mi ha decisamente intimidito), arriverà il momento di scendere in campo e mettere in pratica la nostra arte di tirare mazzate. Prima di iniziare a scaldarvi le mani dovrete scegliere il vostro lottatore (ne sono presenti otto nella modalità SD e altri otto nella modalità Virtual, date un'occhiata al box che dovrebbe essere stato inserito qui intorno), ognuno ha il suo stile di combattimento e le sue mosse particolari, informazioni comunque già tutte comprese nel



manuale (ben realizzato). Una volta scesi in campo vi accorgete che le novità di questo prodotto finiscono inesorabilmente nei menu delle opzioni: Flying Dragon è un classicissimo picchiaduro in stile giapponese (quindi diverso da Mortal Kombat 4 e Bio Freaks) con una grafica discreta e un sonoro piuttosto mediocre. I personaggi si muovono abbastanza

bene ma non sono veloci come quelli di Mortal Kombat né pittoreschi come quelli di Bio Freaks. I fondali sono piuttosto noiosi e piatti (interattività con l'ambiente nulla) e le musiche non dicono nulla (anzi, alcune sono anche un po' stonate). La differenza tra gli incontri nelle due modalità (SD e Virtual) risiede nella possibilità di utilizzare oggetti e abilità speciali nella prima e nella durata degli scontri (in SD non si arriva quasi mai al K.O.). Per quanto riguarda le mosse, invece, Flying Dragon può vantare una discreta varietà, delle mosse speciali, la possibilità di caricare una super mossa (secret buster) e qualche combo...

Per quanto riguarda la giocabilità, Flying Dragon si comporta, anche qui, come un classico picchiaduro: comandi elementari piuttosto semplici e mosse più complesse che richiedono pratica e, possibilmente, arto e funzionalità da polipo. I comandi sono, comunque, completamente, customizzabili e potrete anche utilizzare



il pad a croce (molto utile in certe situazioni rispetto al più ambiguo joystick). Sempre parlando di giocabilità, la completissima opzione "training" è la migliore di tutto il gioco e aiuta moltissimo il giocatore a imparare le varie mosse; il mio consiglio è di spenderci interamente almeno la prima giornata di attività, grazie all'opzione "allenamento-gioco" non vi annoierete subito e potrete misurarvi con un avversario attivo senza temere di morire sotto i suoi colpi (sarete, infatti, invincibili, come lui d'altronde).

La longevità è un altro punto che sembrerebbe a favore del titolo vista la ridda di opzioni e le due modalità presenti; se però andate a vedere il voto, vedete un misero 7.9, come mai? La risposta è piuttosto semplice, Flying Dragon è un gioco facile, anche a livello difficile gli esperti del genere non avranno nessuna difficoltà a completare il circuit; questo problema è causato dalla scarsa intelligenza artificiale che affligge i lottatori comandati dal computer: basta dirvi che, anche a livelli di difficoltà alti, il computer non aveva ancora capito che doveva abbassarsi per schivare le mie palle di fuoco, sintomatico no?

Diamo ora uno sguardo a qualche aspetto più marginale: Flying Dragon supporta due metodi di salvataggio: tramite memory card e tramite password, un'ottima possibilità che andrebbe comunque sempre inclusa per permettere a chi non possiede una cartuccia di memoria di salvare i propri progressi. Oltre a questo, è supportato l'uso del Rumble Pak per rendere più coinvolgenti gli scontri.

In definitiva, Flying Dragon non è un brutto prodotto, semplicemente aggiunge pochissimo a un genere già saturo che, su Nintendo 64, ha già un detentore della corona stabile sul trono, Mortal Kombat 4. La ridda di opzioni aggiunge poco a un titolo che, comunque, presenta la solita minestra - cambiare qualche verdurina qua e là non serve certo a renderla migliore. Anche tecnicamente, c'è di meglio in giro, sia in quanto a velocità, sia in quanto a grafica.

Se siete dei fanatici di picchiaduro e dovete per forza avere tutti i titoli del genere per N64, allora compratelo, altrimenti, prima di Flying Dragon c'è il titolo della Midway e Bio Freaks.

Quasi dimenticavo, ricordate cosa vi ho detto all'inizio della recensione riguardo al marchio dell'azienda pubblicatrice? Ecco, appena preso il gioco dalle mani del motorizzato caporedattore, ho subito notato il logo Interplay e ho gioito, poi sono andato a casa, ho giocato e mi sono perplesso; a quel punto ho riguardato la scatola e ho visto i tre nomi, e ho capito tutto. Siete convinti ora?

Buone vacanze.  
Davide Pessach

## PICCHIADURO, LA CONCORRENZA PIÙ AGGUERRITA.

Per vostra fortuna, il redattore qui presente è piuttosto ferrato in quanto a picchiaduro e ha apposto la sua firma su recensioni di entrambi i prodotti concorrenti di questo Flying Dragon; ecco quindi un breve riassunto delle caratteristiche principali dei due migliori prodotti del genere attualmente disponibili per Nintendo 64.

### MORTAL KOMBAT 4 - MIDWAY

Grafica: 8.5  
Sonoro: 8.0  
Giocabilità: 8.6  
Longevità: 9.0  
Globale: 8.4

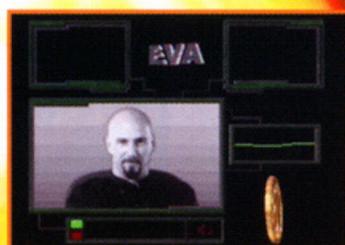
Decisamente l'attuale reggente su Nintendo 64, Mortal Kombat 4 si discosta dalla massa grazie alla spettacolarità delle scene, alla velocità e alla quantità inusitata di splatter presente nel gioco. La giocabilità è molto alta, le mosse sono eseguibili piuttosto facilmente e l'accento è posto sulla frenesia degli scontri. Forse un po' troppo immediato per i giocatori più tecnici, Mortal Kombat risulta comunque un must per gli amanti del genere.

### BIO FREAKS - GT INTERACTIVE

Grafica: 9.0  
Sonoro: 8.5  
Giocabilità: 7.2  
Longevità: 8.8  
Globale: 8.0

Violenza allo stato puro, questo è Bio Freaks. In un futuro americano cibernetico-decadente, uomini mezzo umani e mezzo robot si sfidano in rappresentanza delle corporazioni che li hanno creati. I combattimenti si distinguono per lo splatter (arti che si staccano, sangue a volontà e molte altre amenità del genere) e per l'interattività che caratterizza l'ambiente; potrete infatti utilizzare vari elementi presenti nell'arena (pozze di acido, macchinari trita-tutto, ecc.) e spostarvi in verticale grazie all'uso di un jetpack in dotazione a tutti i lottatori. Una buona metà delle mosse a disposizione dei lottatori prevede l'uso di armi. Il punto debole di questo prodotto è rappresentato dalla longevità, vista la scarsità d'opzioni disponibili; molto soddisfacente risulta comunque il gioco in multiplayer.

# COMMAND & CONQUER



## Command & Conquer

Sviluppatori: Looking Glass  
Nintendo

Tipo di gioco: Il mondo è mio

N° Giocatori: 1

Grafica: 8.9

Sonoro: 8.0

Giocabilità: 9.1

Longevità: 9.0

**8.8**

**“Abbiamo atteso per secoli questo momento e ora i fiumi scorreranno col sangue di quelli che sono contro di noi.”**

**– Kane, capo della Confraternita di Nod**

Io sono il sogno che l'uomo ebbe in dono dall'Eternità. Io sono l'acqua che sazia la sete che la Vita ha di se stessa. Uomo, guardati intorno e dimmi cosa vedi; raccontami del dolore sul volto del tuo vicino, parlami della guerra che strazia i popoli e grida la tua voglia di libertà dalla schiavitù dei potenti. Fratellanza, Unità e Pace; sono queste le medicine che servono per curare i mali del mondo. Fratellanza, Unità e Pace; prendiamole sono nostre, è Lui che c'è le ha date. Fratellanza, Unità e Pace; io le voglio, vogliatele anche voi! Un giorno il sole sorgerà e troverà tutti i suoi figli uniti sotto un'unica bandiera; quello sarà l'inizio di una nuova era, l'inizio del Regno del Nod. Vecchia aquila malata, presto lo scorpione agiterà la sua coda nella danza della Morte e allora neanche il cielo potrà offrirti protezione alcuna. Io Kane, lo so; leggete nei miei occhi il destino del mondo!

Il mio primo incontro con il 'carissimo' Kane, avvenne nel lontano 1995 quando, grazie a quel capolavoro che era Command & Conquer, il genere degli strategici in tempo reale si apprestava a conquistare una generosa fetta di appassionati (e del mercato dei videogame). Oggi, a distanza di ben (un attimo che prendo la calcolatrice...) quattro anni, anche il N64 ha la sua bella versione di questo intrigante giochillo. Ma dopo tutto questo tempo, ha ancora senso riproporre un simile titolo? Nel passaggio dal PC alla console Nintendo, ci sono stati cambiamenti e/o miglioramenti? E ancora, a chi è rivolto un simile prodotto? A chi affronta per la prima volta questo genere, o per ha già partecipato al conflitto NOD – GDI su altre piattaforme?

Questa serie di domande rappresenteranno un po' il filo di Arianna di questa recensione, iniziata con una strana sensazione di déjà vu del sottoscritto che, a distanza di un mesetto scarso da Fighting Force 64, si trova impegnato con un altro gioco improvvisamente sbucato dalle nebbie del passato. Non posso dare per scontato che tutti quelli che stanno leggendo queste righe conoscano già in qualche modo C&C, per cui un minimo di background per affrontare il resto della recensione dobbiamo prima metterlo a disposizione di tutti. Negli 'strategici in tempo reale', chiamati così per differenziarli da quelli (ormai quasi scomparsi) a turni, il giocatore viene messo a capo di un esercito e buttato in mezzo a una serie di missioni con tassi variabili di distruzione, stermini e sabotaggi. Ma non solo: spesso e volentieri ci si trova impegnati anche nella scelta tra più linee d'azione, nella costruzione di impianti per nuovi armamenti e nella raccolta di 'fondi', di solito sotto forma di qualche minerale prezioso (nel





nostro caso il Tiberium). In C&C in particolare, le due fazioni in conflitto sono la Global Defense Initiative e la Brotherhood Of Nod; la prima è una forza militare multinazionale, una specie di 'braccio armato' delle Nazioni Unite usata nella risoluzione NON pacifica dei conflitti internazionali. La seconda è una setta di fuori di testa, guidata da quel pazzo

furioso di Kane, con il solito pallino della conquista del mondo; a un box qui attorno il compito di darci maggiori informazioni sui due schieramenti. E da qui in poi gente, è tutta strategia. Infatti, al di là di tutti gli elementi in cui C&C è strutturato, sarà lo stratega che è in voi a prendere il controllo della situazione; dovrete gestire sapientemente le vostre truppe, investire con efficacia le vostre (esigue) risorse economiche e spremervi le meningi per cavarne fuori qualche buona tattica di offesa/difesa. Le missioni in cui sarete impegnati comunque non saranno sempre finalizzate all'annientamento delle forze nemiche: mescolati con sapienza a questi obiettivi, spesso vi troverete a recuperare dei prigionieri o a infiltrare un solo uomo oltre le linee avversarie per rubare qualche arma segreta; credetemi, non è certo la varietà delle missioni che manca a C&C. Fino a questo punto, però, abbiamo analizzato C&C senza alcuna distinzione tra PC e N64; questa significa che le due versioni sono identiche? Sì e no. Il C&C originale c'è più o meno tutto, ma il diverso supporto di memorizzazione (disco argentato - cartuccia) e le differenti capacità di elaborazione dei due sistemi hanno comunque significato delle piccole, ma alle volte significative e interessanti, divergenze.

Graficamente Comanda e Conquista la sua bella figura se la cava abbastanza bene: le grandi potenzialità della console sono state sfruttate a pieno e, senza snaturare l'illustre predecessore, i tizi di Looking Glass hanno tirato fuori qualche gustosa novità. Ora l'area di gioco è completamente in 3D, con paesaggi più realistici e

zone che sembrano davvero trovarsi a differenti livelli. Come vedete dalle immagini qui attorno è stata usata la stessa 'nebbia' nera per nascondere i terreni non esplorati. Non vi preoccupate, non si tratta di uno stratagemma per salvare il frame rate: è solo un modo per dare maggior suspense, per costringere il giocatore a dover scoprire cosa si nasconde 'li



## E tu, da che parte stai?

GDI o NOD, buoni o cattivi, vi sentite dei perfetti cavalieri Jedi o siete attratti dal lato oscuro della Forza? A quale delle due fazioni che si fronteggeranno sui vostri schermi donerete la vostra lealtà e la vostra vita? Qui di seguito vi riportiamo le principali informazioni su entrambi gli schieramenti, in modo da rendere più semplice la scelta e scoprire se dentro di voi si nasconde un idealista con tendenze psicotiche o un militare moralista (che bella prospettiva, eh?).



### GLOBAL DIFENSE INITIATIVE (GDI)

Conosciuta prima del 1990 con il nome di Special Operations Group Echo, la GDI inizia la sua attività a pieno regime a partire dal 12 ottobre 1995. Il suo obiettivo è di essere uno strumento 'di forza' nelle mani delle Nazioni Unite, troppo spesso legate da mille lungaggini burocratiche e da sottili e difficili equilibri politici. L'Iniziativa di Difesa Globale è guidata dal generale Mark Jamison Shepherd e la locazione della sua principale base è conosciuta solo da pochissime persone. Ufficialmente la GDI non dovrebbe avere né un peso politico né una qualsiasi forma di autonomia economica, ma non sempre è stato così: spesso, oltre ai finanziamenti ufficiali delle Nazioni Unite, l'Iniziativa ha potuto contare su sovvenzioni pubbliche di singoli Stati e anche su qualche 'sponsorizzazione' privata. La sua ingente capacità bellica è stata più volte di notevole peso nella risoluzione di tensioni internazionali; chi sarebbe tanto pazzo da mettersi contro uno degli apparati militari più grandi e tecnologicamente avanzati del pianeta?

### BROTHERHOOD OF NOD (NOD)

Le origini della Fratellanza di Nod si perdono nella notte dei tempi, alcuni fissano come data della sua creazione addirittura il 1800 AC. Ma quello che desta maggiore interesse / preoccupazione (a seconda del vostro atteggiamento nei confronti dei NOD) è la sua ideologia di base, che vuole unire tutti i popoli della Terra, con o senza il loro consenso, sotto una specie di mega-nazione basata su un ordinamento pseudo-religioso. Attualmente la Confraternita, guidata dal misterioso Kane, è strutturata come movimento neofascista, anti-occidentale e imperialista (il Nobel per la pace a Kane non glielo toglie nessuno, eh?), con obiettivo primario la conquista del mondo (e te pareva...). Nessuno sa dove si trovi la base dei NOD, ma numerosi centri operativi sono stati scoperti in tutte le principali capitali mondiali, insieme a enormi e ben forniti depositi di armi; la forza militare dei NOD è in rapida ascesa, grazie agli ingenti guadagni ricavati da atti terroristici e dall'appoggio dato nei conflitti locali a Stati del centro Africa. Di pari passo con la sua capacità bellica, anche il peso politico della Fratellanza, è in crescita esponenziale: con il suo tormentone 'Brotherhood, peace, unity', Kane è riuscito a radunare sotto di sé tutti i gruppi estremisti, terroristici e religiosi del pianeta, nonché infiltrare i suoi proseliti in ogni governo e organizzazione internazionale. L'equilibrio mondiale è davvero in pericolo?

Non mi sono sbilanciato nel corso della recensione, ho cercato di mantenere il più neutrale possibile la descrizione di entrambe le organizzazioni, ma due righe di commento me le devo proprio prendere. Personalmente ho trovato più intrigante stare con i NOD, non è per il solito gusto anticonformista o nel voler dar sfogo, almeno in questi universi digitali, a qualche malsano istinto: la trama imbastita per le campagne della Confraternita è decisamente più ricca e meno scontata. Nei primi briefing si parlerà solo con Seth, il braccio destro di Kane, e prima di poter avere un colloquio con il leader dei NOD bisognerà conquistarne la fiducia e attirarne l'attenzione, ma non solo. Nei NOD spesso verranno date informazioni volutamente distorte o anche del tutto false... la settima missione né è un esempio perfetto: ti viene detto di andare a radere al suolo un villaggio che si trova nei pressi di un laboratorio GDI, privo (ti assicura il 'buon' Seth) di qualsiasi protezione militare. Invece uno arriva al villaggio, distrugge qualche casa e poi scopre che in realtà lì vicino si trova un mega-base armata di tutto punto che, ovviamente, diventerà il nuovo obiettivo. Certo anche nei GDI ci si troverà di fronte a qualche imprevisto (dai ragazzi, non posso mica raccontarvi tutto!) ma ho trovato molto più seducente la complessa e tenebrosa figura di Kane, rispetto all'atteggiamento da 'noi siamo il Bene' dei generali dell'Iniziativa.

## C'era una volta...

La comparsa di Comand Et Conquer per PC risale a un passato alquanto remoto, identificabile con l'anno di grazia 1995; un tempo, dal punto di vista informatico, lontano anni luce dal nostro modo di giocare oggi, se solo si pensa che, in quei giorni, PSX era appena arrivato sul mercato nipponico. Quando comprai C&C, avevo un PC 486 a 66Mhz con una manciata di RAM (4MB) e, nuova frontiera della multimedialità, un bellissimo lettore di CD a quadrupla velocità; non era certo un sistema al top, ma comunque in grado di far girare a una velocità decente i titoli allora disponibili. Oggi l'ho giocato su una console studiata appositamente per la grafica tridimensionale, con un processore primario che 'gira' a 99Mhz e tanta bella RAM (espansione compresa) che mi ha permesso di godermelo in una notevole alta risoluzione. E' quindi un abisso più tecnologico che temporale, quello che separa queste versioni di C&C; divario di cui abbiamo tenuto conto, non solo in fase di recensione, ma anche nella stesura di questo box, in cui abbiamo messo a confronto gli aspetti peculiari delle tecnologie dei due sistemi di gioco.

- **Installazione:** una delle cose che mi più aveva affascinato nel C&C per PC era la procedura d'installazione. A quei tempi il 90% dei giochi girava ancora in ambiente DOS, con schermate di configurazione spoglie e che non sempre brillavano quanto a chiarezza e semplicità; C&C riuscì a essere innovativo e coinvolgente anche in questo frangente. Il setup del gioco era per così dire 'mascherato' come una connessione a un sistema informatico, in cui la voce robotica di E.V.A. (Electronic Video Agent) ci guidava passo passo nell'esplorazione del network militare, per poi diventare una presenza costante nel corso del gioco vero e proprio. Anche i programmatori della versione Nintendo devono aver subito lo stesso fascino di questi 'primi passi' nel mondo di C&C e, benché skippabili con la pressione del tasto start, hanno voluto riproporli anche in questo frangente, proprio per l'atmosfera che erano in grado di creare. Lo ripeto, niente di stravolgente, ma è bello sapere che c'è.

- **Grafica:** risultato prevedibile e scontato, che vede trionfare nettamente il N64. Le missioni si svolgono in ambienti completamente 3D, con esplosioni neanche paragonabili a quelle della versione PC e una definizione (soprattutto in alta risoluzione) decisamente superiore. Oltre a questo le unità si muovono a una velocità molto più elevata e anche l'AI dei nemici mi sembra sia stata oggetto di qualche rifinitura.

- **CD vs. cartuccia:** abbiamo affrontato in parte questo argomento nel corso della recensione. C&C per PC stava su 2 CD-ROM e, nel passaggio alla cartuccia, molte cose sono state tagliate dagli sviluppatori. I primi caduti sotto le forbici dei programmatori sono stati ovviamente i filmati: quelli dei briefing sono stati sostituiti da schermate fisse, mentre quelli di fine missione sono stati condensati in un paio di (brevi) animazioni, sigh! Identiche le musiche, più numerose le missioni (quelle originali più quattro create per l'occasione), mentre è stato pesantemente ridimensionato il parlato. A parte l'indimenticabile EVA, tutti gli altri dialoghi hanno subito un processo di compressione piuttosto spinto che ne ha ridotto notevolmente la chiarezza. Mi sta bene che il gioco sia tutto in inglese (una localizzazione è alquanto improbabile), passi anche che le comunicazioni radio siano disturbate, per simulare l'effetto di interferenze, ma con una qualità del parlato così bassa, la comprensione diventa davvero problematica e costringe a doversi leggere tutte le volte la schermata con il riepilogo degli obiettivi; almeno avessero messo i sottotitoli...

- **Sistema di controllo:** qui la lotta è bella serrata; topo + tastiera o pad? Al contrario della versione Playstation, su N64 si è cercato di personalizzare i controlli e di sfruttare appieno le potenzialità del tricorno Nintendo. Questo ha leggermente diversificato anche la gestione del proprio esercito (vedi, barra laterale a scomparsa) ma ora tutte le funzioni sono a portata di dito e bastano pochi minuti per padroneggiare il tutto con agilità. Eppure non ho trovato nel joystick del pad lo stesso feeling del buon vecchio mouse, a mio parere più intuitivo e immediato.



in mezzo' e per rendere gli attacchi nemici non sempre prevedibili. Già che ho toccato l'argomento vorrei spendere due parole sulla fluidità del gioco: in media risoluzione C&C ha dimostrato un frame rate impeccabile in ogni situazione, giudizio che non posso confermare anche per l'alta risoluzione. Grazie al supporto per l'espansione di memoria infatti è possibile godersi un hi res di grande impatto, che paragonata ai pixellosi soldatini della versione PC, mette nettamente in risalto il disavanzo tecnologico che separa le due produzioni. Però, come stavo dicendo prima di mettermi a divagare, in l'alta risoluzione la fluidità del giochillo stenta a mantenersi costante e soprattutto nei bombardamenti, l'aggiornamento dello schermo tocca il limite di guardia. Non è una mancanza che mi sento di giudicare con particolare durezza; il problema si presenta solo in alcune (non troppo frequenti) occasioni e il mio consiglio è comunque di giocare C&C con il maggior dettaglio possibile. Decisamente ottime anche le esplosioni, non più limitate a qualche scintilla colorata, ma rese con effetti luminosi molto più raffinati e accompagnati da frammenti che vengono sparati da tutte le parti. Anche la palette cromatica è stata riprodotta con grande accuratezza; una delle cose che più mi avevano lasciato perplesso della versione PSX era stata proprio la pessima palette utilizzata dai programmatori, con tutte quelle tinte sbiadite e rossastre, veramente brutte a vedersi. Su N64, inoltre, le unità si muovono a una velocità di parecchie lunghezze superiore a quelle della versione Picchio e, anche se composti da un numero piuttosto basso di pixel, possono contare su migliori animazioni. La barra laterale, che permette la costruzione di edifici, mezzi corazzati e l'addestramento di nuovi soldati, è stata oggetto di un restyling abbastanza marcato e non del tutto convincente. Ora non è più possibile spostare le truppe e crearne di nuove contemporaneamente; la barra di stato infatti non è più una presenza costante al lato dello schermo, ma deve essere richiamata con la pressione del tasto Z. Una volta attiva però, non è più possibile selezionare i proprio soldati, perché il puntare è 'incastrato' nella zona dedicata alla barra. Lo scopo di questa opinabile scelta è da ricercare nel tentativo di ampliare al massimo l'area di gioco, che però ha sortito l'effetto di costringere il giocatore a una bella ginnastica aggiuntiva; non solo, in questo modo il radar perde parte della sua utilità, che risiedeva proprio nella possibilità di monitorare costantemente gli spostamenti delle truppe. I menu di gioco hanno conservato lo stesso stile da sistema di comunicazioni militari (vedi box sulle differenze tra le due versioni), mentre i filmati che accompagnavano i briefing hanno, purtroppo, lasciato il posto a schermate fisse e a semplici animazioni. La giocabilità è uno dei punti forti di Command & Conquer; per entrambi gli eserciti la trama si sviluppa piano piano, di missione in missione, con l'aggiunta di particolari sempre nuovi e, perché no, ogni tanto anche qualche bel colpo di scena. Per entrambe le 'carriere', le missioni di base sono le stesse del C&C originale: quindi i GDI si troveranno a liberare l'Europa dalla feccia di Kane, mentre i NOD saranno impegnati nella conquista del continente africano. Oltre alle missioni standard, sono state sviluppate appositamente per la versione N64 quattro 'operazioni speciali' (2 per esercito); per chi non è nuovo di C&C, il paragone è con l'add-on 'The covert operations'. Quindi difficoltà di livello tra l'impossibile e l'assurdo, indipendenza dagli avventi della trama principale e numero spaventosamente basso di unità a propria disposizione





(di solito, una soltanto); da affrontare solo dopo un bel po' di ore macinate con le missioni standard, credetemi. Al contrario di quella delle operazioni speciali, la difficoltà delle missioni standard è calibrata molto bene e senza salti bruschi, anche se con i GDI il passaggio tra la prima e la seconda metà del gioco è più netto e marcato. Questo non vuol dire che il gioco sia semplice, anzi le ultime missioni sono veramente toste da mandare giù, ma solo che non si sente certo la mancanza della possibilità di poter decidere il livello di difficoltà. Il salvataggio delle partite è affidato a un sistema semplice ma un po' limitato; la memorizzazione avviene direttamente nella EEPROM della cartuccia, con un sistema semi automatico. Alla fine di ogni missione i nostri record e il grado di avanzamento nel gioco vengono automaticamente aggiornati, mentre è sempre possibile salvare una partita in qualsiasi momento dal menu di gioco; l'unica limitazione di questo sistema è che permette di immagazzinare solo due salvataggi, uno per fazione. Ho ritrovato con grande piacere le musiche che mi avevano accompagnato nella mia precedente militanza tra NOD e GDI: orecchiabili, ritmate e molto d'atmosfera, sono motivi che fa piacere ascoltare e che difficilmente vi stancheranno. Anzi, non vorrei sbilanciarmi troppo, ma ho trovato le resa del sistema audio Nintendo davvero ottima: le melodie escono più rotonde e corpose e la differenza si nota immediatamente. Grande riconferma anche per gli effetti sonori, tutti con il loro bel campionario di spari, esplosioni ed esclamazioni (il grido dei soldati che "muoiono" è da sentire).

A questo punto molti di voi si staranno chiedendo come mai la valutazione numerica del sonoro sia così modesta; il problema, che affrontiamo anche in uno dei box, è che il parlato è stato stivato nella cartuccia con una compressione eccessiva, che ne ha seriamente compromesso la comprensibilità. Lo so, i limiti di spazio impongono certe drastiche misure, ma con tutta l'attenzione che i programmatori hanno messo nel tentativo di sfruttare ogni Kb di memoria, è davvero una doccia fredda sentire la voce del tenente Morelli che gracchia come se venisse da una radiolina trovata in un fustino di detersivo. Per rispondere alle domande che ci siamo posti all'inizio della recensione, possiamo dire che questa versione di Command & Conquer per N64 è rivolta a chi non ha mai incontrato sul suo cammino Kane e compagni. Le missioni aggiuntive e i miglioramenti estetici non sono certo sufficienti per spingere all'acquisto chi ha già giocato C&C su personal computer; a parte questo il tentativo di 'schiacciare' 2 CD in una cartuccia è riuscito abbastanza bene (a parte i dialoghi) e chi deciderà di affrontare questo genere si troverà tra le mani un prodotto di buon livello. Forse il progetto di base non è proprio recente e all'orizzonte già si profila un promettente Starcraft, ma il fascino di Command & Conquer ha dimostrato di sapere resistere anche al passare del tempo. Buona conquista del mondo a tutti!

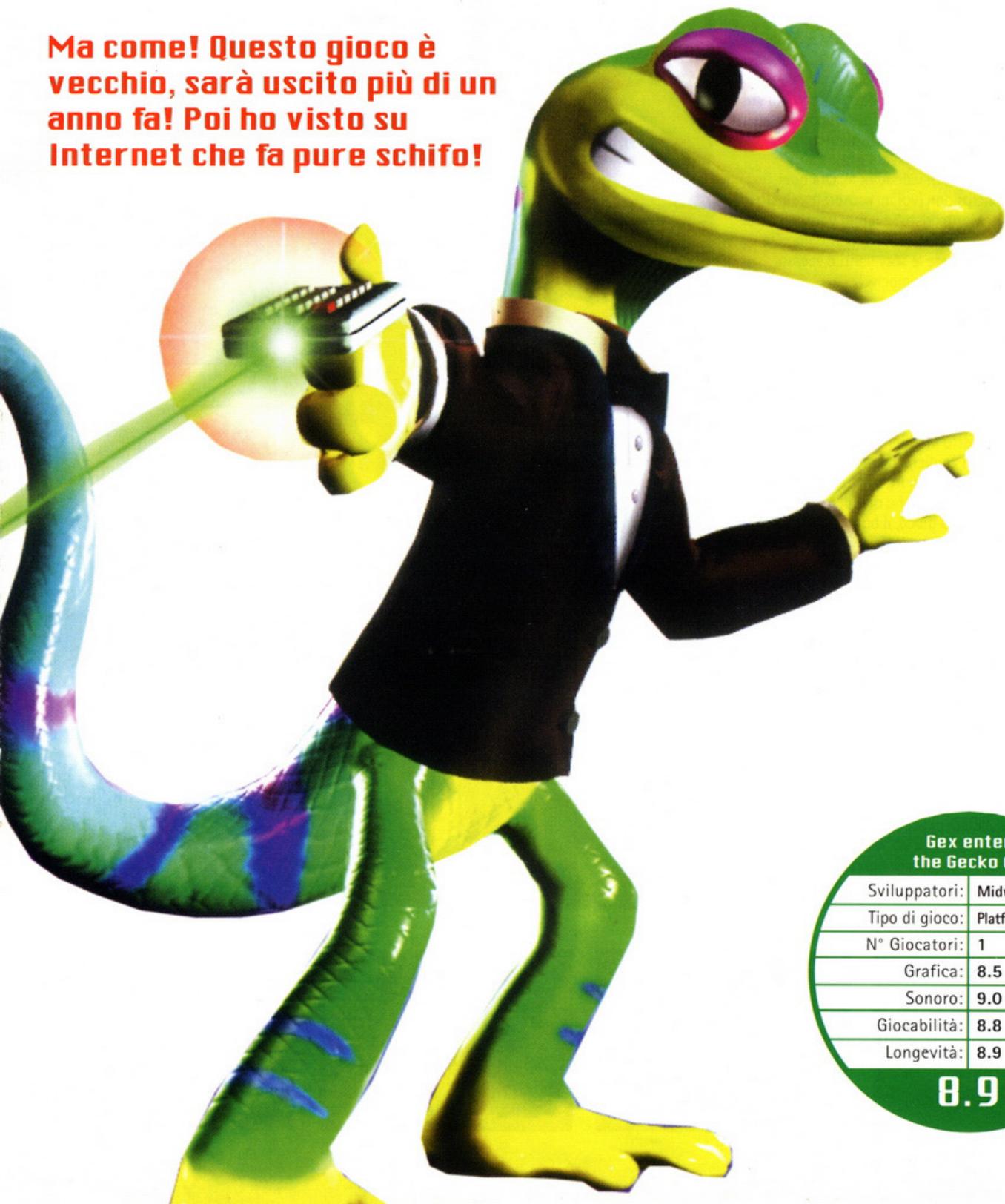
**Matteo Leccardi**



# GEX 64

## ENTER THE GECKO

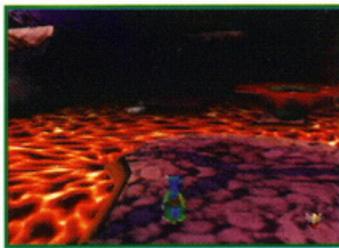
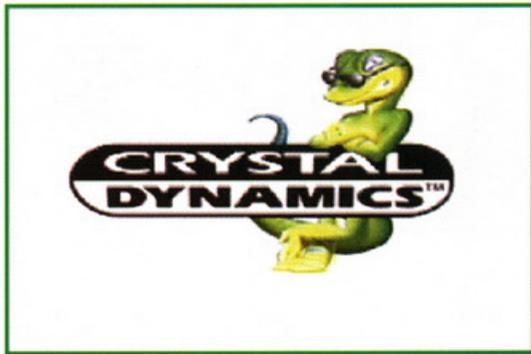
**Ma come! Questo gioco è vecchio, sarà uscito più di un anno fa! Poi ho visto su Internet che fa pure schifo!**



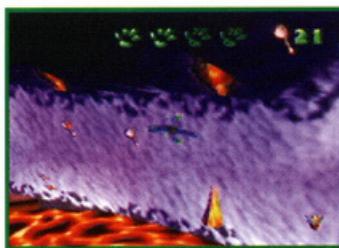
**Gex enter the Gecko 64**

Sviluppatori:	Midway
Tipo di gioco:	Platform lucertoloso
N° Giocatori:	1
Grafica:	8.5
Sonoro:	9.0
Giocabilità:	8.8
Longevità:	8.9

**8.9**



Una cosa me la dovete concedere, il cappello è originale, ed è tale perché voglio attirarvi nella lettura di questa recensilla che troppi di voi stavano già per saltare a piè pari, etichettando il titolo in questione come ho accennato nel mio cappello. Gex Enter the Gecko 64 è in effetti un gioco un po' datato, tempi in cui Nintendo Magazine viveva solo nelle fantasie del governatore redazionale e in cui voi, disperate anime frastornate in cerca di guida, vagavate persi tra gli scaffali tentatori dei negozi di videogiochi. Ora quel tempo è giunto a conclusione (voi mi scuserete ma sto leggendo "il Conte di Montecristo" e il mio vocabolario si sta facendo un po' desueto), e voi avete per le mani la migliore arma per combattere le sfavillanti e spesso ingannevoli confezioni dei videogiochi. Avvenne così che in un tempo lontano (circa una settimana addietro) il vostro recensore preferito recuperò dagli uffici redazionali una cartuccia a lui quasi sconosciuta con l'incarico, ahimè ingrato e improbo, di risolvere il gioco e di questa soluzione vergarne pergamena. Il prode recensore si mise tosto all'opera convinto di trovarsi di fronte a uno squallido platform banale e ripetitivo; il vostro affezionatissimo, infatti, aveva già avuto modo di cogliere alcune impressioni sul titolo in questione nella landa di Internet ed era statone alquanto spaventato. Dopo qualche ora, però, avanzando ratto (rapido) per i livelli del gioco, il buon scrittore si trovò talmente preso dalle vicende del gioco che una frase esclamò a tutta voce: "orsù, recensiamo questo prodotto, acciocché anche chi non lo conosce possa goderne a piene mani senza farsi influenzarne da pareri ingannatori". Subito dopo aver preso questa risoluzione, il buon recensore armò un fido messaggero e lo lanciò alla volta del reggente redazionale con la proposta di questa insolita recensione. Tale fu la lungimiranza del protettore di tutti i redattori di console che accettò all'istante la proposta fattagli dal buon suddito e volle, inoltre, per premiarlo, trattenersi dalle solite cinquanta vergate che era d'uso dispensare ai suoi fedeli di modo che rimanessero tali. Il buon recensore fu felice in cuor suo della bontà del suo padrone e iniziò il racconto... Sono convinto che abbiate apprezzato questa veloce scivolata ottocentesca, sono un po' meno sicuro che la mano del grande capo censuratore non si abbatta sul mio testo nel caso io voglia continuare in questo stile, quindi cambio registro e passo alle cose serie.

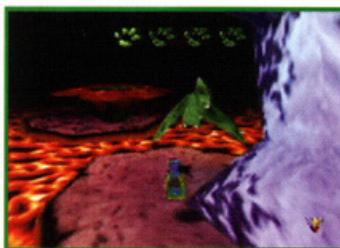


Parlavamo dell'anzianità di Gex Enter the Gecko e di quanto fosse stato bistrattato dalla critica; a dir la verità, alcune critiche sono assolutamente meritate ma devo dire che la maggior parte le ho trovate, dopo aver giocato il titolo per parecchio tempo, del tutto immotivate. Per questo, ho deciso di proporvi questa recensione a ridosso della soluzione, in modo che, nel caso decidiate di non acquistare il gioco per aspettare qualcosa di più nuovo (decisione molto logica), sappiate precisamente quello che state perdendo.

Gex (d'ora in poi lo chiameremo così) è un platform tridimensionale in cui prenderete il comando di una lucertola-agente segreto alle prese con un mondo della televisione totalmente impazzito; vostro compito sarà quello di affrontare i vari programmi televisivi (si tratta dei classici livelli, suddivisi nei vari canali) e di portarvi a compimento le varie missioni che vi verranno assegnate. Oltre al raggiungimento degli obiettivi canonici, dovrete recuperare anche degli oggetti (diversi a seconda del tema del livello) che serviranno, una volta raccolti in un certo numero, ad aumentare il vostro stock di vite. Per fare tutto questo, avrete a disposizione tutte le classiche risorse di cui dispone una lucertola-agente segreto: salti, colpi di coda, calci volanti di karate e le tipiche abilità di arrampicamento.

Inizierete la vostra avventura su una specie di mappa sulla quale troverete i primi canali a vostra disposizione, il vostro eroe sarà già vestito di smoking e una musica in stile 007 vi accoglierà insieme ad alcuni primi consigli sui comandi che potrete impartire a Gex. Tutto quello che vi rimane da fare è entrare in uno dei canali a disposizione per iniziare l'avventura...

Una volta entrati nel primo livello, vi renderete conto di quale gioco si tratti. Gex è palesemente ispirato a Mario 64 e, come l'illustre collega, fa uso delle enormi capacità del Nintendo 64 per presentarci un mondo colorato,



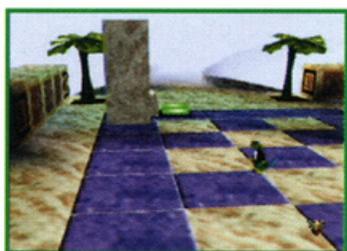
## Cambia canale che 'sto programma fa schifo!

Come già detto nel corso della recensione, in Gex Enter the Gecko i livelli sono presentati sotto forma di programmi televisivi. Senza timore di rovinarvi la sorpresa (che risiede nel quadro vero e proprio), vi elenchiamo i nomi (decisamente suggestivi e stuzzicanti) dei livelli presenti nel gioco; speriamo così di anticiparvi la simpatia che pervade interamente questo bel titolo.

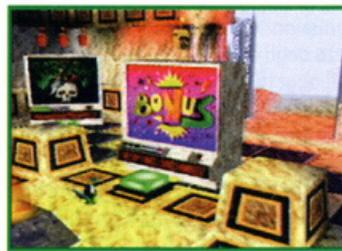
- Out of Toon (cartoni animati)
- Smellraiser (horror)
- Gillygex Island (livello bonus)
- Frankensteinfield (horror)
- www.dotcom.com (hi-tec)
- Mao Tse Tongue (arti marziali)
- Moshoo Pork (Boss)
- Fine Tooning (cartoni animati)
- The Empire Strikes Out (fantascienza)
- Panagea 90210 (preistoria)
- Poltergex (horror)
- Honey I Shrank the Gecko (hi-tec)
- This Old Cave (preistoria)
- Gexzilla vs. Mecharez (Boss)
- Samurai Night Fever (arti marziali)
- Pain in the Asteroids (fantascienza)
- No Wedding and a Funeral (sorpresa!)
- Channel Z (Boss)
- Thursday the 12th (horror)
- In Drag net (sorpresa!)
- The Spy Who Loved Himself (livello bonus)
- Trouble in Uranus (livello bonus)
- Bugged Out (livello bonus)
- Lizard in a China Shop (livello bonus)
- Chips and dips (hi-tec)
- Texas Chainsaw Manicure (sorpresa!)
- Lava Daba Doo (preistoria)



dettagliato ed estremamente fantasioso. I livelli presentano sfide che vanno dalla soluzione di piccoli enigmi (comunque mai troppo complessi), alla classica sequenza di salti calcolati al millimetro passando per qualche combattimento (anche questi piuttosto semplici). Tutti i canali sono a tema e si va dai cartoni animati ai film dell'orrore, dal canale storico al canale di fantascienza, da quello delle arti marziali a quello di spionaggio e via così; ogni canale ha più programmi (tutti ambientati nello stesso scenario) e ognuno di questi ha un



titolo e un'ambientazione particolare, vediamo qualche esempio. Il primo livello che dovrete affrontare è un programma di cartoni animati nel quale incontrerete un mondo coloratissimo in cui dovrete trovare un paio di telecomandi e sconfiggere dei cacciatori molti simili a quello che perseguita Bugs Bunny (non chiedetemi il nome, sono sempre stato un fan accanito di Silvestro e dei Wacky Racers). Il secondo livello, invece, è ambientato in una casa stregata e vi vedrà alle prese con fantasmi, armature incantate, zucche di Halloween e altre amenità del genere ispirate al genere horror. Fra i livelli più interessanti abbiamo quelli ispirati ai film di arti marziali (alla Bruce-Lee per intenderci): il caro Gex si presenterà abbigliato in kimono e ogni tanto, quando lo lascerete da solo, sfoggerà alcune mosse decisamente convincenti. Siamo così arrivati a una caratteristica molto importante di questo titolo: la personalità del protagonista. Gex è decisamente una grande spia; in ogni ambientazione è a suo agio, si veste in maniera sempre consona (perizoma nella preistoria, smoking nei

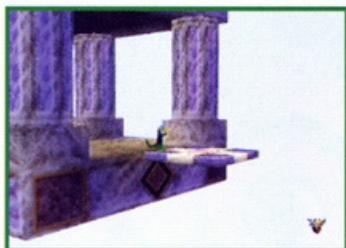


livelli 007, kimono in Giappone e casco Darth Vader nei livelli di fantascienza) e ha sempre una o più frasi adatte all'occorrenza (dal fantastico urlo "Judo chop!" allo splendido "I'm a perfect weapon!" fino alle chicche che pronuncia nei livelli preistorici che non vi svelo per non rovinarvi la sorpresa). Tutto questo contribuisce a conferire al gioco un'alea di simpatia da non sottovalutare affatto; le continue citazioni cinefile e le musiche sempre adatte all'ambientazione completano il quadro.



In questa ambientazione si muove un gioco decisamente classico: lo schema del solito platform è rispettato in modo pedissequo e nessuna novità di rilievo è stata inserita in questo prodotto. Salti, veloci combattimenti e qualche enigma si susseguono con una regolarità disarmante e tutto quello che spinge a proseguire è dato dalle ambientazioni (il classico "chissà com'è il prossimo livello") e dalla simpatia del personaggio ("vediamo che stupidaggine dice ora"). Ogni tanto, la routine del susseguirsi dei livelli è interrotta da un boss (un programma a se stante) o da un livello bonus, si tratta di quadri che presentano una sfida abbastanza differenziata da quella dei normali livelli.





Il punto è che, pur riprendendo uno schema vecchiotto, Gex si comporta molto bene; insomma, cose vecchie ma proposte molto bene. Tecnicamente, innanzitutto, il gioco è realizzato molto bene: ottimi gli ambienti, più che discreti personaggi e animazioni e fantastica la varietà dei quadri. La velocità rimane, per il 90% del tempo, perfetta, per scendere un po' in alcune situazioni un po' caotiche ma si tratta sempre di un attimo. Ho riscontrato un grosso problema con il posizionamento della telecamera che qualche volta fa delle bizzarrie da travaso di bile - vi presento la situazione, ditemi poi voi se non vi mangereste il pad dalla rabbia: siete sul bordo di una piattaforma e vi accingete a compiere un balzo molto complesso, la telecamera è già posizionata male e i pulsanti di riposizionamento non funzionano (dovrebbero, lo fanno quasi sempre nel gioco, permettere una rotazione totale intorno al personaggio), oltre a questo, nel mentre del salto (cioè mentre siete in aria!) la telecamera si sposta e voi dovete cambiare l'inclinazione del joystick perché l'orientamento non è più esatto! A volte questo lavoro può essere molto duro e questo è uno di quei momenti...

A onor del vero, comunque, va detto che, visitando più della metà dei livelli presenti nel gioco, questo problema si è presentato appena due o tre volte; quindi si tratta di qualcosa di fastidiosissimo ma anche di piuttosto raro. Proseguendo negli aspetti tecnici, merita una particolare citazione la musica sempre perfettamente adatta allo scenario e mai intrusiva. Gli effetti sonori spiccano per le frasi del protagonista ma, per il resto, rimangono nella media.

Per quanto riguarda la longevità, i livelli presenti nel gioco sono parecchi e la difficoltà diventa ben presto decisamente alta, anche per i giocatori di platform più accaniti. Purtroppo, l'assenza di diversi livelli di difficoltà cancella completamente la possibilità di rigiocare il titolo una volta completato. I salvataggi possono essere effettuati esclusivamente all'uscita di un livello o nella mappa principale, una scelta azzeccatissima che bilancia perfettamente i parametri difficoltà/frustrazione. La giocabilità, nonostante i già citati sporadici problemi di telecamera, rimane su buoni livelli con comandi semplici e immediati e qualche problema di coordinamento nel mondo tridimensionale.

Per le note marginali, segnaliamo la possibilità di salvare tramite memory card o tramite password e l'assenza del supporto al rumble pack.

In definitiva siamo di fronte a un ottimo titolo, per nulla originale ma molto simpatico e godibilissimo. Se siete amanti del genere e avete già finito Mario 64 e Banjo-Kazooie, questo titolo può essere un ottimo candidato al vostro intrattenimento; se avete mancato uno dei titoli sopra citati, fiondatevi a comprarlo e lasciate questo Gex per quando lo avrete terminato.

Ho detto, buone vacanze a tutti.

**Davide Pessach**

## LA CONCORRENZA PIU' ACCANITA CHE CI SIA

Il genere platform trova sicuramente nel Nintendo 64 la sua casa più accogliente; per la console della grande N, infatti, sono arrivati sul mercato quelli che io considero i migliori rappresentanti del genere. Oltre a questo, il futuro ci sorride e ci prepara, per novembre, una splendida novità. I titoli seguenti regnano incontrastati sul genere e si trovano, obiettivamente, anni luce davanti a questo Gex Enter the Gecko. Il titolo Midway, comunque, si propone come buon terzo classificato e si candida a intrattenervi nell'attesa dei promettenti titoli in arrivo a fine anno.

### Mario 64

Una vera e propria leggenda; ricordo ancora che rimasi estasiato davanti alla vetrina di un noto negozio milanese per circa 30 minuti, il giorno che lo vidi per la prima volta. In quel momento decisi il mio acquisto e, conseguentemente, iniziò la mia carriera di redattore. Una vera e propria pietra miliare, Mario 64 mostrava al pubblico, per la prima volta, una grafica poligonale prima d'allora soltanto sognata e questo gli valse il titolo di killer application per la console della grande N. Tuttavia Mario 64 risulta insuperato sotto diversi aspetti e detiene, saldo, il titolo di cartuccia più venduta nella storia della Nintendo.

### Banjo-Kazooie

Grafica: 9.8 - Sonoro: 9.8 - Giocabilità: 9.8  
Longevità: 8.4 - Globale: 9.8

Una recensione che porta la mia firma sul primo numero di Nintendo Magazine, un vero motivo d'orgoglio! Banjo Kazooie, capolavoro della Rare, ha preso lo standard stabilito da Mario 64 e lo ha portato a livelli celestiali. Tutto fantastico, grafica, sonoro, giocabilità, divertimento e sfida. I livelli sono disegnati magistralmente e sono una gioia per gli occhi; verserete calde lacrime vedendo la perfetta simulazione dell'acqua (io, giuro, mi sono commosso) e impazzirete di divertimento nel livello innevato. L'unico problema è costituito dal fatto che, prima o poi, l'avrete finito e vi aspetterete la medesima qualità dai platform futuri.

La Rare ha spinto la macchina Nintendo al massimo delle sue possibilità e ne ha spremuto il miglior platform attualmente presente sul pianeta. Immenso, re indiscusso, i voti conferitegli sono pienamente meriti; garantisco personalmente.

### Le speranze per il futuro

Due i nomi che posso farci sognare: Donkey Kong 64 e Banjo-Tooie (seguito di Banjo-Kazooie), entrambi realizzati dalla favolosa Rare ed entrambi promettenti scintille (termine riduttivo). Banjo-Tooie promette maggior collaborazione tra i personaggi e "more of the same" di quanto abbiamo avuto modo di godere nel primo Banjo-Kazooie. Donkey Kong 64, invece, si preannuncia come titolo rivoluzionario per il genere platform; si tratterà infatti di un'avventura completamente basata sulla collaborazione tra cinque diversi gorilla (ognuno con le proprie caratteristiche) che spazierà in tutti (o quasi) i generi videoludici attualmente in voga. Possiamo quindi ben sperare e attendere, fiduciosi, la fine dell'anno.

# MILLO'S

## ASTRO LANES

Milo's Astro Lanes: quando l'originalità è tutto...

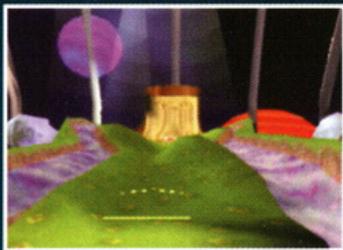


### Milo's Astro Lanes

Sviluppatori:	Player 1 Crave Entertainment
Tipo di gioco:	Bowling Spaziale
N° Giocatori:	1-4
Grafica:	8.1
Sonoro:	8.1
Giocabilità:	7.5
Longevità:	7.4

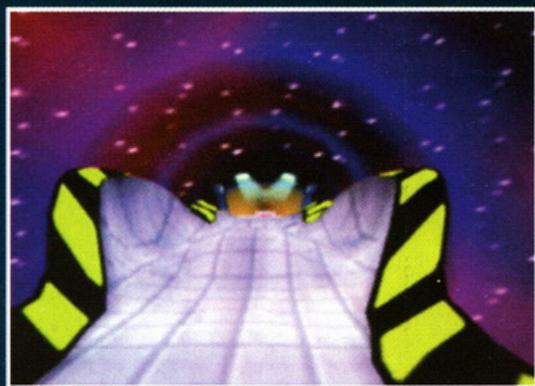
**7.6**



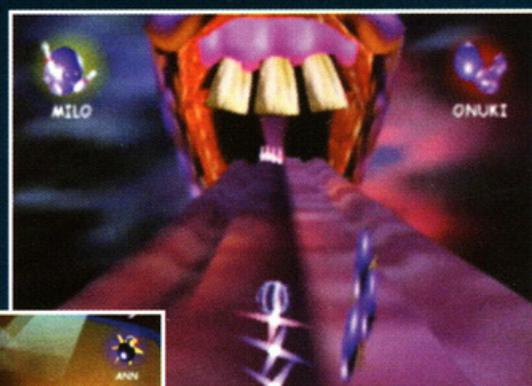
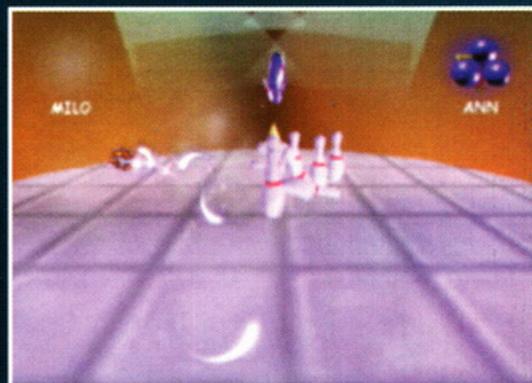


Un videogame è come una sedia, ha bisogno di quattro 'gambe' della stessa lunghezza per stare in piedi. Un gioco in cui un aspetto prevarica gli altri o è del tutto assente, è un prodotto sbilanciato, privo di armonia e, il più delle volte, poco attraente. I maggiori successi sono quelli in cui una grafica studiata, si fonde con una trama ben strutturata e un livello di sfida sapientemente calibrato; un gioco per piacere deve spingere il giocatore a voler scoprire 'cosa c'è dopo', deve solleticare la sua fantasia e la sua curiosità e, perché no, anche essere in grado di regalare qualche intensa emozione. Un buon videogame sa trascinarci via dalla realtà ma sa anche essere una buona scusa per fare casino con gli amici, riesce a farti piegare in due dalle risate ma sa anche farti venire un nodo in gola. Non tutte le produzioni però riescono a raggiungere gli stessi traguardi o, per dirla con il noto proverbio, non tutte le ciambelle riescono col buco. E alla categoria delle seconde appartiene anche questo Milo's Astro Lanes, nato sotto la stella dell'originalità, ma poi finito nel limbo delle 'occasioni mancate'. Le carte per tirare fuori un prodotto di buon livello Player 1 le aveva tutte ma non è riuscita a giocare nel migliore dei modi; ma andiamo con ordine e vediamo quali sono gli elementi che ci hanno portato a un simile giudizio.

Milo è un ragazzo del ventiduesimo secolo che, invece di spaccarsi la schiena sui libri (invero, una prospettiva molto allettante), preferisce trascorrere le sue giornate partecipando agli Astro Games. Questi Giochi Astrali altro non sono che quello che noi, comuni mortali sull'orlo del nuovo millennio, chiamiamo gare di bowling ma, essendo trasmesse in spazio-visione e seguite in una mezza dozzina di galassie, si sono guadagnate questa altisonante denominazione. Così invece di

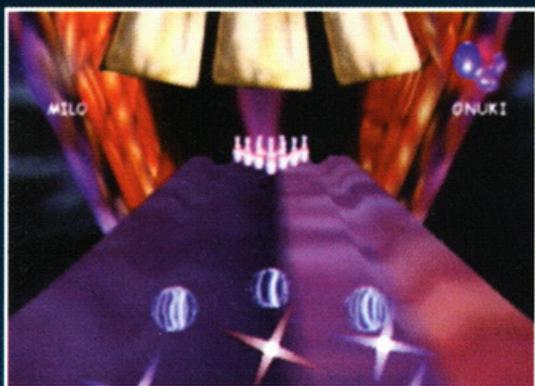


disputarsi al Bowling di Smerlichello sul Pranto, località famosa oltre che per il suo palazzetto a 200 piste anche per l'annuale Sagra del Muflone, questi campionati interstellari di bowling si svolgono su diversi pianeti sparsi un po' per tutto l'universo. A prescindere dal fatto che il nome del protagonista, Milo, abbia una strana somiglianza con quello di un tizio che di recente è stato parecchio 'al centro dell'attenzione' (dai diciamo così, che è meglio), bisogna ammettere che l'idea di fondo è, se non sensazionale, quantomeno originale, trattandosi dell'unico gioco di 'bowling spaziale' mai creato. Chiunque abbia commentato quest'ultima frase con un 'meno male', prima di continuare a leggere è pregato di tirare una gengivata contro lo spigolo a lui più vicino. Comunque è anche vero che nel passaggio dalla carta alla cartuccia (battuta squallida, scusate), qualcosa deve essere andato storto, perché quello che mi sono trovato davanti una volta accesa la console era parecchio lontano dalle mie aspettative. La realizzazione tecnica si è dimostrata nel complesso discreta, ma decisamente sottodimensionata se paragonata alle ultime produzioni apparse sulle pagine di Nintendo Magazine. Il design dei personaggi è abbastanza buono, con un look divertente e spensierato, adatto a una produzione di questo tipo. I concorrenti degli Astro Games (solo 6 in totale, un po' pochi) sono animati molto bene, i movimenti sono fluidi, il numero di frame adeguato e a ognuno sono state assegnate una serie di buffe espressioni facciali, e relative imprecazioni, associate all'esito positivo o meno di ogni tiro. Le sei palle di bowling tra cui scegliere (ma potevano farne anche qualcuna in più, no?) ci hanno convinto quanto a impatto grafico, mentre ci ha





deluso il fatto che le loro prestazioni siano assolutamente identiche e che quindi la scelta di una rispetto all'altra sia da farsi solo in base al gusto estetico personale. Un peccato, perché se ogni palla avesse avuto diverse caratteristiche, quali velocità, peso, migliore efficacia nei tiri a effetto, si sarebbe aggiunto un filino di strategia in più che non avrebbe guastato in un titolo dalla longevità già ridotta; e invece niente, neanche una misera 'sfera' segreta, che salti fuori dopo la vittoria di una delle coppe.



Ora abbiamo sei personaggi e sei palle, secondo voi quanti saranno i pianeti su cui andremo a gareggiare? Chiunque abbia risposto sei ha sbagliato, perché i 'livelli' sono in totale cinque (chi l'avrebbe mai detto, eh?). Il manuale di gioco in realtà riporta dodici come cifra totale, per il semplice fatto che di ogni pista sono presenti due/tre varianti, ma è anche vero che ogni versione si differenzia dalle altre per così poco che mi sembra uno slancio di ottimismo senza precedenti contarle singolarmente; inoltre con o senza varianti, cinque livelli sono davvero pochi e basta qualche ora di gioco per girarli tutti in lungo e in largo.

MILO	LVL	LVL	SP	SP	SP	LVL	LVL	SP	SP
20	45	62	69	76	86	95	103	121	137

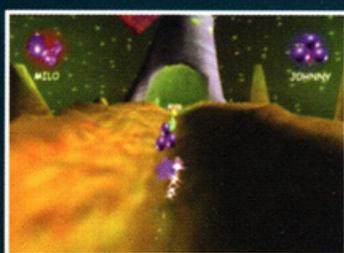
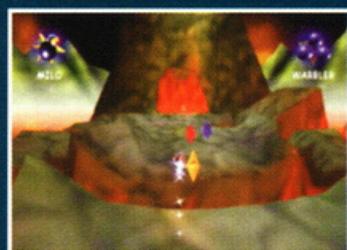
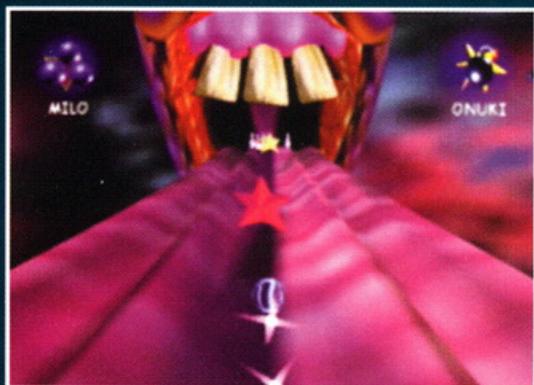
ONUKEI	SP	SP	SP	SP	LVL	LVL	SP	SP
18	27	35	44	45	52	72	92	109

Graficamente devo rilevare una scarsa omogeneità nelle 'Lanes': alcune sono realizzate ottimamente e ricche di particolari, altre spoglie e impersonali; tra le prime rientrano sicuramente Asteroid Terror e Nebulous Park, mentre il pollice verso è per Hyperspace Express e Alien Invasion. Forse i migliori esempi che si possano fare per ogni categoria sono lo splendido sciame di meteoriti che ci frulla sulla testa in Asteroid Terror e le pessime texture, e relativa palette cromatica, di Hyperspace Express; comunque vi rimando all'apposito box qui attorno per un'analisi più dettagliata delle singole ambientazioni. Purtroppo non è che ci sia molto altro da dire sulla grafica, altri elementi sullo schermo non ne appaiono e, se escludete i vari bonus e power-up (di cui parliamo più avanti), l'unica considerazione che rimane da fare riguarda il design spartano dei menu di gioco.



Navigando tra di essi si ha accesso alle tre modalità di gioco così denominate: League, Versus e Practice. Quest'ultima ci dà la possibilità di fare qualche partita



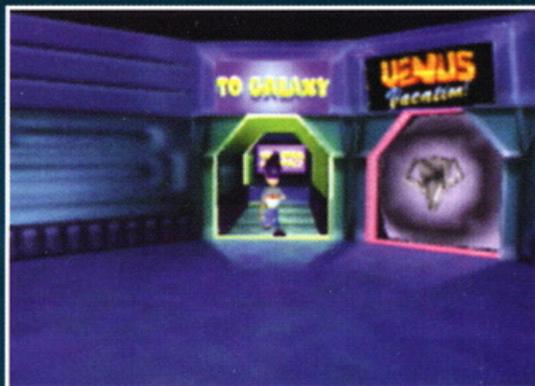


di allenamento nelle prime tre ambientazioni e prendere così un po' di confidenza con il sistema di controllo, prima di affrontare gli altri due tipi di competizione. Nel Versus si potranno cimentare fino a quattro giocatori ed è forse l'opzione che non ha fatto crollare del tutto la valutazione sulla longevità, visto quello che ci riserva la League. In questa modalità di gioco andremo a gareggiare in tre diversi trofei che ci porteranno a visitare i vari pianeti e ad affrontare i relativi abitanti; e qui cominciano i problemi. Come prima cosa non è possibile settare il livello di difficoltà che, a parte un paio di locazioni, è abbastanza basso; inoltre i bonus e i power-up, tra l'altro spettacolari nei loro effetti, sono decisamente sproporzionati. Alcuni sono praticamente inutili, come quello che fa esplodere la palla da bowling o quello che la fa rimbalzare con se fosse di gomma, altri invece hanno una potenza esagerata (come il Mega Ball e Clone Ball) e il fatto di poterli usare anche contemporaneamente alla fine riduce il gioco a una forsennata caccia al bonus. Per salvare un po' la situazione, i programmatori hanno inserito delle prove supplementari da affrontare dopo ogni vittoria; il fatto è che queste prove di abilità, oltre a essere abbastanza facili, sono anche piuttosto inutili e le tanto decantate 'abilità segrete' che si dovrebbero ricevere alla fine di ognuna in realtà non sono altro che le combinazioni di tasti per avere in omaggio tonnellate di bonus. Come se non bastasse, i tempi morti tra un tiro e l'altro sono piuttosto lunghi e alla fine riescono pure a innervosire; in questo quadretto non certo esaltante, la botta di grazia è data da un sistema di controllo poco intuitivo e impreciso, appaiato a dei tiri a effetto, il cui risultato è più imprevedibile di un sei al Superenalotto. Lo so, presi singolarmente sono difetti su cui si potrebbe anche sorvolare, ma nel complesso appesantiscono troppo il gioco in singolo, che già di per sé stenta a tenere alta l'attenzione del giocatore. Come ho già detto, in due o tre persone le cose tendono a migliorare; nell'enfasi della competizione le carenze nel controllo passano subito in secondo piano e non essendoci tempi morti in cui aspettare che la CPU esegua le sue mosse, anche l'azione si fa più concitata.



Le musiche scelte come sfondo per gli Astro Games non sono niente male, con melodie elettroniche ritmate e orecchiabili; gli effetti sonori fanno il loro lavoro, come si dice dalle mie parti, 'senza lode e senza infamia' e tutto sommato si meritano una sufficienza piena. In definitiva questo Milo's Astro Lanes si è rivelato come la classica occasione mancata; il concept di fondo non è male, ma non gli è stata costruita attorno una struttura di gioco sufficientemente convincente e, tornando al discorso iniziale, equilibrata. Graficamente se la cava, ma quanto a longevità e giocabilità siamo davvero a livelli minimi; in multiplayer qualcosa riesce a venir fuori, ma nel complesso si tratta di un titolo che può interessare solo a chi è un appassionato di bowling o è alla ricerca di un qualcosa fuori dal comune. Ah, un'ultima cosa, io avrei usato un altro titolo per il gioco: 'Space Balls'; che ne dite, non suona meglio? Salutooo.

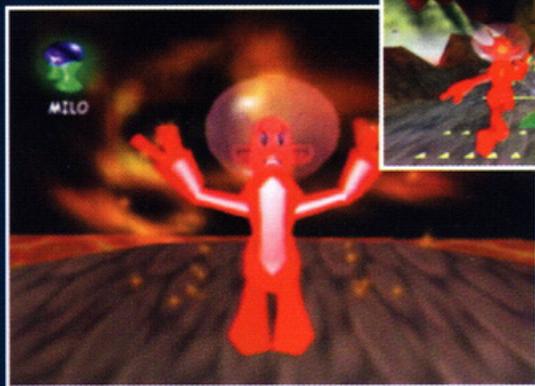
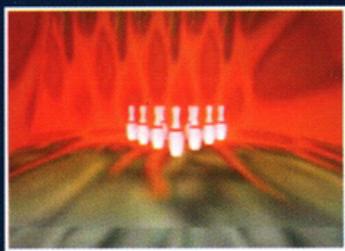
Matteo Leccardi



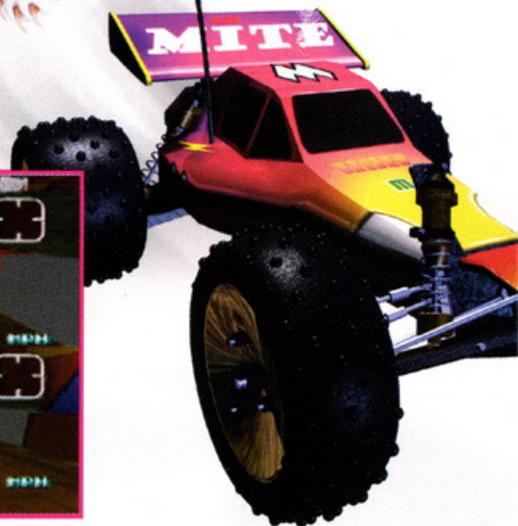


## ...e a giocare su Marte va.

- Alien Invasion: giocare a bowling sulla lingua di un mostro non è esattamente il mio concetto di divertimento, ma è questa l'ambientazione scelta da Player 1 per uno dei livelli, non dico difficile, ma almeno più impegnativo degli altri. A dire la verità, la versione più 'cattiva' di Alien Invasion è la terza in cui, non solo i denti del mostro si abbassano all'improvviso per bloccare i nostri tiri ma c'è anche un piccolo disco volante che si diverte a sparare alle nostre palle (ehm...) da bowling. Brutto il mostro, ancora peggio texture e fondale.
- Hyperspace Express: teoricamente la corsia dovrebbe essere ricavata da un tunnel Iperspaziale, ma a me sembra che i programmatori si sia ispirati allo squallore di una stazione delle metropolitana. L'unica difficoltà è rappresentata dalle deformazioni e/o sporgenze a centro pista, che si possono tranquillamente annullare con dei tiri laterali senza effetto.
- Vacation on Venus: carina l'ambientazione vulcanica di questo Vacation on Venus. I birilli si trovano alla fine di un canale circondato da fiumi di lava e percorso da qualche insidioso crepaccio. Bellissime le texture e altrettanto notevole l'impatto grafico; forse un dei livelli meglio riusciti sia esteticamente che come distribuzione della difficoltà.
- Asteroid Terror: notevole questo schema, pieno di meteoriti che ci sfrecciano sulla testa e strane creature verdi che ogni tanto invadono la pista. Discreta quanto a resa visiva, la seconda versione di Asteroid Terror va segnalata per la difficoltà nel riuscire a superare il dosso a centro pista senza compromettere l'efficacia del tiro.
- Nebulous Park: in un bosco incantato, tra fiori e farfalline, si trova un grande albero chiamato Deku Deku... ops scusate ho sbagliato gioco. Comunque per questa gara, in cui affronteremo il temuto 10 Pin, è stata creata un'ambientazione tutta colorata e ricca di piccoli particolari, molto piacevole da vedere, un po' meno da giocare.



# RE-VOLT



## RE-Volt

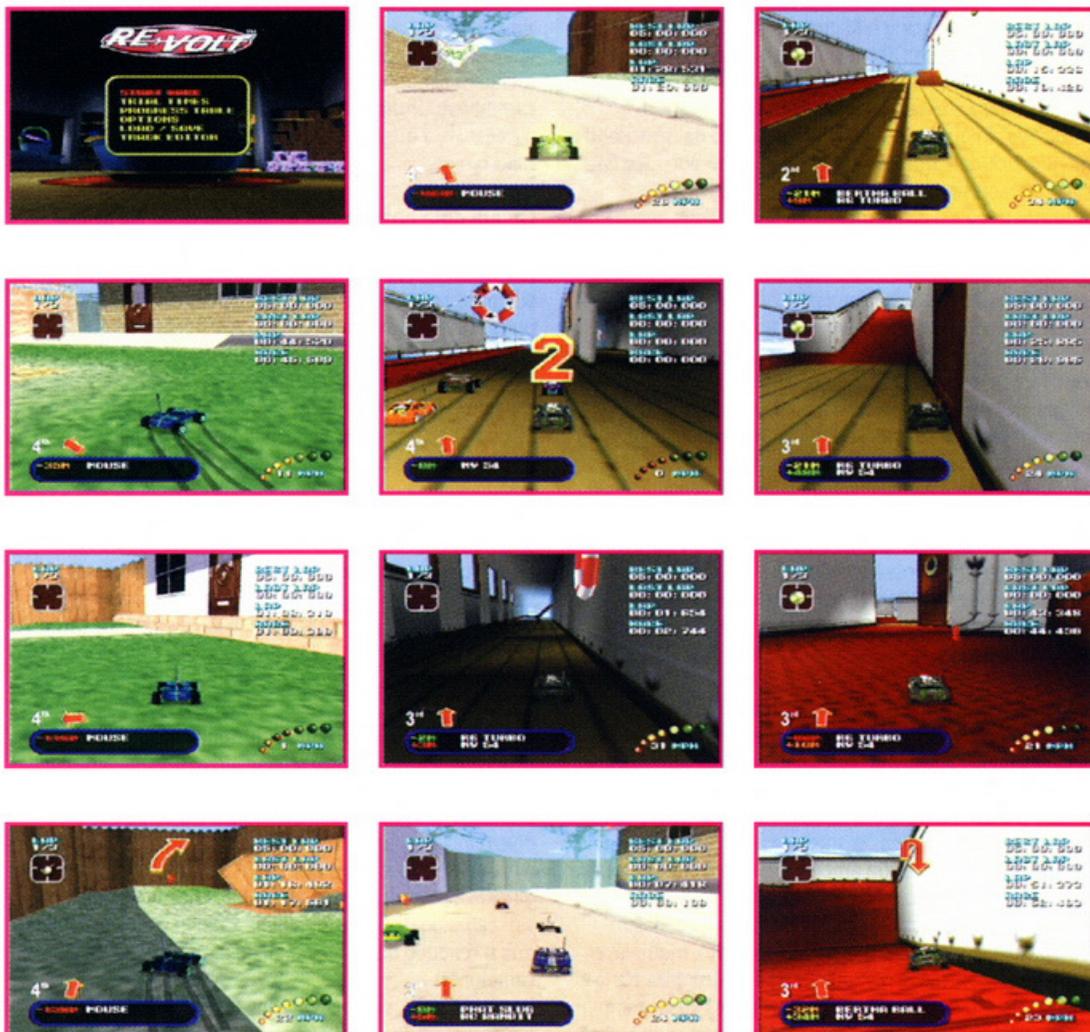
Sviluppatori:	Probe per Acclaim
Tipo di gioco:	Corse su macchinine telecomandate
N° Giocatori:	1-4
Grafica:	8.0
Sonoro:	9.0
Giocabilità:	9.4
Longevità:	9.0

## 8.9

**Sapete qual è la cosa più divertente da fare una volta acquistata la scatola di montaggio di una macchinina (elettrica o a scoppio) radiocomandata?**

**M**ontarla, senza dubbio. Quando aprite la scatola vi trovate di fronte a un ammasso di listarelle in plastica e altri oscuri componenti, del tutto inanimati. Iniziate così, pazientemente, il lavoro di assemblaggio con la massima cura e uno zelo (zelo, uno, due, tre, quattro...) inusitato. Pian piano la vostra creatura inizia a prendere forma e, mentre assemblate i pezzi, venite a conoscenza di quegli oscuri meccanismi che fanno muovere un'automobile vera. Alla fine, una volta montato l'ultimo pezzo, arriva il momento cruciale: infilare in fretta e furia le pile (recuperate dai vari telecomandi di casa, è un classico) nel radiocomando e date l'impulso - a questo punto, possono succedere due cose: A) quiete completa, l'automobile rimane inanimata, il vostro primo tentativo è fallito; probabilmente avete attaccato il filo dell'alimentazione a una sospensione o avete visto bene di lasciare nella scatola quello strano cubetto di metallo portante l'ambiguo nome di "motore". B) La vostra automobilina risponde positivamente agli impulsi, le ruote girano e, appena accelerate, la vostra creazione, con uno scatto degno del miglior Schumacher, vola giù dal tavolo di lavoro riportando danni più o meno evidenti. In entrambi i casi riprenderete il lavoro sul vostro modellino ma nel caso B avete già provato la sensazione di cui volevo parlarvi: il dare vita a dei componenti prima di allora del tutto immobili e inanimati. Personalmente, avendo fatto quest'esperienza, credo si tratti di una bella sensazione e vi invito a sperimentare di persona, che abbiate la passione per le automobili oppure no. A questo punto dovrei scrivere un paio di righe di collegamento tra questa breve introduzione e il gioco

oggetto della recensione ma ho deciso che, per questa volta, vi risparmio il supplizio; sapete tutti che Re-Volt è un gioco di corse per macchinine telecomandate, quindi risparmio spazio, ne avremo bisogno. Sento però un leggero coretto: "Perché dovremmo saperlo?", semplice, perché ve ne parlo da un anno esatto (quasi, Nintendo Magazine è nato il settembre scorso), fra news, work in progress e preview (firmata dal buon Matteo) penso che ormai sappiate a memoria non solo l'argomento principale di Re-Volt ma anche le caratteristiche principali. Altro coretto: "Ma allora perché questa recensione", semplice e lapidario, perché mi pagano per farlo e tanto mi basta. A parte gli scherzi, Re-volt merita ampiamente tutto lo spazio che gli abbiamo dedicato; anzi, avevo chiesto trenta pagine a sua eccellenza ma questi per tutta risposta ha estratto la fida frusta dal cassetto e io, prima che potesse alzarla, ero già in macchina. Mettiamo, per l'ennesima volta, da parte le burle e diamo fiato alle trombe. Re-Volt, come dicevamo, è un gioco di macchinine radiocomandate proveniente dalla Acclaim e, più specificatamente, dal team di sviluppo chiamato Probe. Visto il team di sviluppo e le ottime notizie che circolavano su Re-Volt, ho iniziato a giocare convinto, fin da subito, di trovarmi davanti a un capolavoro; avendo poi già provato la demo della versione PC (ed essendone stato positivamente impressionato), ero quasi certo di quello che mi attendeva. Ma il destino, cinico e baro, ama riservarmi, soprattutto quest'anno, delle interessanti sorprese...





**All'inizio guardate estasiati il telecomando e la sua lunghissima antenna**

Re-Volt approda su Nintendo 64 in un genere che presenta già, al momento, tre portentosi pretendenti al trono (Mario Kart, Diddy Kong Racing e Micromachines); tutti e quattro i titoli (compreso quindi il nostro Re-Volt) presentano delle importanti differenziazioni ma si possono, comunque, includere nella stessa categoria, "giochi di corsa non simulativa". In questo nuovo genere coniato dal sottoscritto intendo includere quei prodotti che lasciano poco spazio alla rigidità simulativa prediligendo il gameplay, l'immediatezza e il divertimento. Lo scopo dichiarato da Re-Volt in fase di preview era proprio questo, offrire un prodotto molto divertente non dimenticando, comunque, l'aspetto grafico e quello simulativo. Vi dirò di più, ciò che accese il mio interesse in maniera maggiore fu la dichiarazione dei responsabili in quanto al mix fantastico che avrebbe reso Re-Volt un prodotto indimenticabile: grafica da urlo e divertimento a livelli Micromachines. Le foto parlavano da sole mostrando superfici riflettenti, ambienti vari e dettagliatissimi e macchinine splendidamente realizzate; oltre a questo, il tema (macchinine telecomandate) e gli scenari (casalinghi o comunque in stile "campo giochi") preannunciavano un prodotto estremamente godibile. Oggi, dopo aver portato a termine un bel cinque giorni di gioco intensivo posso tranquillamente dire che... Re-Volt mantiene solo in parte quanto promesso.

**Poi giocate, incuriositi, con il liquido delle sospensioni**

Sapete come traducono gli americani il nostro "far partire il gioco"? Con un bellissimo "Fire up the game", non trovate sia estremamente cool? Comunque sia, una volta che avrete "fire up" Re-volt, vi troverete davanti a quella che il mio amico Omar chiama "la stanza dei giochi" (e pensate che ha 20 anni, non 8), un ambiente virtuale dove troverete tutte le opzioni, le modalità, le macchinine e i percorsi disponibili. Da qui potrete scegliere cosa fare del vostro tempo videoludico: gara singola, campionato, multiplayer, prova a tempo, pratica o stunt-arena. La differenza tra la pratica e la prova a tempo sta nel fatto che i vostri tempi, nella modalità pratica, non verranno registrati nella hall of

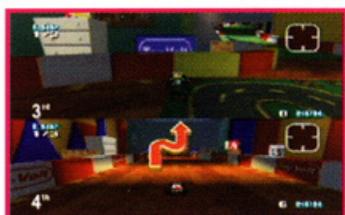
fame (in verità non vengono neanche presi i tempi, girate semplicemente per la pista in modo da scolpirvela in testa per bene), mentre nel "time trial", andrete a cercare di migliorare le vostre prestazioni precedenti. Per quanto riguarda i campionati, ve ne sono in tutto quattro, ognuno composto da quattro diverse gare: arrivate almeno terzi in una gara per poter proseguire alla successiva, vincete il campionato (funziona a punti) per poter accedere a quello successivo, a quattro nuovi percorsi e a un nuovo set di macchinine.

**Quindi date un'occhiata al libretto delle istruzioni**

Le modalità di cui abbiamo parlato sono supportate da ottimi rilievi statistici; cotanta parolona indica, semplicemente, un'ottima gestione dei record e delle proprie prestazioni in gara. Per quanto riguarda i tempi, ogni pista possiede dieci slot in cui inserire i migliori tempi completi di nome del giocatore e macchinina utilizzata (fondamentale). Per le prestazioni in gara, invece, avrete a disposizione una tabella che vi indicherà i migliori piazzamenti nei campionati e nelle gare singole. Il tutto è gestito tramite controller pack in cui dovrete salvare i vostri dati a fine sessione e da cui dovrete ricaricarli all'inizio di una nuova partita. Oltre a questo, ogni sessione di time trial sarà assistita da un'utile ghost car rappresentante il vostro miglior tempo; l'intero giro della ghost car potrà anch'esso essere salvato per poter riproporre l'inseguimento anche dopo aver resettato il gioco.

**E, subito dopo, iniziate il montaggio**

Una volta scelta la vostra strada, arriverà il momento di scegliere macchina e percorso. In Re-Volt avete a disposizione la bellezza di ben 13 piste diverse che diventano 39 grazie alle modalità "mirror" e "inverse"; all'inizio del gioco sono disponibili soltanto quattro circuiti, gli altri, a colpi di quattro alla volta, si aprono vincendo i vari campionati. Le automobili sono in tutto 28 e, anche qui, si rendono disponibili a mano a mano che vincete i vari campionati. Inutile dire che, sia i percorsi che le macchinine, diventano più complessi (da percorrere e da guidare) con l'avanzare



## Armi

Ti buco le gomme, ti graffio la portiera, ti spacco il vetro e, per finire, t'infilo una banana nel... tubo di scappamento



**Palla da bowling (weapon1):** ottima per quando state per lanciare la volata e volete liberarvi degli avversari dietro di voi con un bello strike!



**Pila (weapon2):** il classico turbo, utilizzatelo soltanto sui rettilinei visto che in curva aumenta l'instabilità della vostra automobilina e sul ghiaccio la rende letteralmente inguidabile.



**Mortaretti (weapon7 ed 8):** nelle due versioni (uno o tre unità) si rivelano letali e preziosissimi, visto e considerato il fatto che si tratta di congegni guidati.



**Gavettoni (weapon9):** producono lo stesso effetto dei mortaretti ma sono molto più difficili da lanciare, visto che non hanno nessun meccanismo di guida. Aspettate di avere il nemico di fronte a voi prima di utilizzarli.



**Fulmine finto (weapon10):** il classico bonus finto, quando un concorrente lo recupera, esplose come se fosse stato colpito da un mortaretto.



**Olio (weapon11):** molto simile alla palla da bowling in quanto a effetto finale, l'olio è particolarmente infido perché non lo vedrete che all'ultimo momento (il fogging lo nasconde fino a quando la sterzata è almeno improbabile).



**Scarica elettrica (weapon12):** questo bonus avvolge la vostra automobilina di un'aura azzurra protettiva, qualsiasi concorrente si avvicini a voi verrà fulminato da una potente scarica elettrica.



**Clacson (weapon5):** mi sfugge il senso di questo bonus, sta di fatto che utilizzandolo capotterete tutte le automobili (esclusa la vostra) presenti sullo schermo.



**Stella (weapon 4):** recuperando questo bonus toglierete l'energia elettrica per tre o quattro secondi a tutti i concorrenti, ottimo per consolidare, una volta ottenuta, la posizione di testa.



**Chiavi (weapon3):** con questi preziosi oggettini aprire i passaggi segreti nascosti in alcune piste.





del gioco; se all'inizio utilizzerete semplici e docili modellini elettrici a quattro ruote motrici in cui raramente userete il freno, potrete arrivare, successivamente, a guidare dei bolidi con motore a scoppio dalle prestazioni eccezionali ma dal comportamento alquanto bizzoso. Ogni automobilina è corredata d'informazioni riguardo alla velocità, all'accelerazione, al peso (fondamentale), al tipo di propulsione, alla trazione e alla difficoltà di guida. I circuiti sono molto vari e presentano situazioni abbastanza diverse tra loro: si va da piste larghe e senza ostacoli nelle quali potrete applicare le traiettorie viste nei gran premi in TV a circuiti strettissimi in cui la competizione con gli avversari si fa

decisamente accanita (le classiche sportellate), passando per tracciati in cui il cemento si alterna all'erba, alla terra e ad altri materiali assortiti (una sorta di rally). Ogni tracciato richiede una guida particolare e, possibilmente, una macchina adatta; il problema risiede nel fatto che all'inizio di ogni campionato dovrete scegliere una sola automobilina che vi accompagnerà in tutte le gare, quindi, a seconda della vostra scelta, vi troverete più o meno in imbarazzo su un tipo particolare di tracciato, una bella decisione strategica da prendere...

**Olio, grasso e colla dappertutto**

Una volta scesi in pista vi accorgete subito di una cosa, siete in compagnia soltanto di altre tre macchine. Al contrario di quanto visto nella demo per PC (che mostrava ben otto vetture sfrecciare veloci sullo schermo di un picchio mediamente potente), in Probe hanno deciso di risparmiare sul numero di vetture in gara (che può essere abbassato sotto i quattro ma non alzato); la ragione è la solita, la velocità, ma vedremo che questa volta, probabilmente, si è esagerato.

Allo start la vostra magica automobilina prenderà vita e inizierete a sfrecciare per le strade del primo livello (l'ottimo "Toys in the hoods"); vi accorgete subito di un paio di cosette. Innanzi tutto, verrete colpiti dall'estrema velocità che Re-Volt sa offrire nel gioco singolo, quindi, alla prima curva, vi renderete conto del modello fisico, alquanto insolito, utilizzato da questo prodotto. Re-Volt simula in maniera pressoché perfetta il comportamento di un

modellino radiocomandato: sterzate troppo bruscamente e la macchina si girerà completamente, toccate leggermente uno spigolo e compirete evoluzioni molto pericolose, saltate su una rampa e l'atterraggio sarà perlomeno complesso. Tutto questo va pesato con quelle che sono le caratteristiche specifiche del modellino che state utilizzando: peso e trazione soprattutto. Una macchina leggera sarà più prona alle sbandate o comunque a un comportamento scomposto, una più pesante si comporterà meglio in curva ma perderà terreno in ripresa e nella velocità di punta; utilizzate una trazione anteriore e potrete abbozzare una guida che prediliga le intraversate (senza controsterzeri però), scegliete invece una macchina a trazione integrale per una maggiore stabilità. Il modello fisico risulta così estremamente realistico e dopo pochi giri vi sembrerà di essere al comando di una vera macchina radiocomandata. Il realismo di Re-Volt si riflette anche (oserei quasi dire soprattutto) negli scontri e nelle evoluzioni: è molto semplice girare la macchina e ritrovarsi capottati, soprattutto dopo un salto o dopo essere saliti su una parabolica. L'equilibrio della propria vettura (anche quelle più pesanti) è sempre precario ed è sufficiente un piccolo tocco per mandarla all'aria; fortunatamente, il danno non è rilevante, una pressione del pulsante "R" e vi ritroverete in pista con una perdita di tempo minima.

Per quanto riguarda i salti, sono state sparse per le varie piste diverse rampe improvvisate (assi di legno, bordi di marciapiedi); saliteci sopra in perfetto allineamento e potrete riuscire ad atterrare tutti interi. Purtroppo, il più delle volte, il salto si rivela fallimentare e questo può succedere per due ragioni: siete saliti sulla rampa in maniera scomposta o avete girato le ruote prima di atterrare. In entrambi i casi il risultato più probabile è un cappottamento ma, vista la precisione con cui è stato creato il modello fisico, non si può mai dire e potrete riuscire (comunque con grande fatica) a rimettersi in carreggiata.





Un altro elemento fondamentale per il gameplay è la presenza sul circuito dei bonus, armi assortite di cui potrete rifornirvi per far fronte all'accanita concorrenza. Senza voler rubare il mestiere al box apposito, fra i gadget di cui potrete fare uso troverete: mortaretti, palle da bowling, olio, pile e molto, molto altro. L'aspetto

battagliero del gioco è particolarmente utile durante le prime partite nelle quali, molto probabilmente, ricorrerete alla violenza per porre rimedio alla vostra iniziale insipienza automobilistica. Comunque, anche nei percorsi avanzati, il computer fa abbondante uso delle armi e anche voi dovrete, nolementi o dolenti, farvi ricorso.

**Tra un bullone e l'altro diamo un'occhiata alla scocca che, alla fine, ricoprirà il nostro gioiellino...**

Graficamente Re-Volt mi ha decisamente deluso. In fase di preview erano state annunciate meraviglie quali texture riflettenti in modo dinamico, superfici lucide (sia per gli ambienti che per le macchine) e luci colorate. Di tutto questo ben di Dio, soltanto sporadiche luci colorate hanno raggiunto la versione finale lasciando le texture riflettenti alla fantasia dei programmatori (o più probabilmente alla versione accelerata per PC).

Gli ambienti sono realizzati in maniera discreta senza alcun

picco ma con momenti rasenti la mediocrità: buono il primo livello ambientato in una stradina di un tipico quartiere medio americano, pessimo il primo livello del supermercato (scaffali vuoti e pareti nude) e discreti tutti i livelli ambientati nell'ipotetico negozio di giocattoli. Qualche animazione movimentata alcuni livelli (comunque mai più di un paio a quadro) ma Re-Volt non riesce mai a togliersi di dosso quella sensazione di prodotto graficamente grezzo (quasi non avessero avuto tempo per finirlo) che pervade gran parte del titolo.

Le macchinine si salvano ampiamente facendo sfoggio di ottime carrozzerie (niente riflessi comunque) e di una meccanica invidiabile (le quattro

ruote, per esempio, si muovono in maniera indipendente).

A parziale scusante delle pecche grafiche potrebbe essere chiamata la velocità sostenutissima alla quale si muove Re-Volt ma questa volta mi sembra che si siano sacrificati troppi aspetti: quattro sole macchine in pista alla volta, niente texture degne di note, ambienti in genere scialbi e foggia pesante. A questo aggiungete che, comunque, in multiplayer, i rallentamenti ci sono e avete un quadro completo del mio disappunto su questo aspetto.

**...Ascoltiamo il rumore del motorino...**

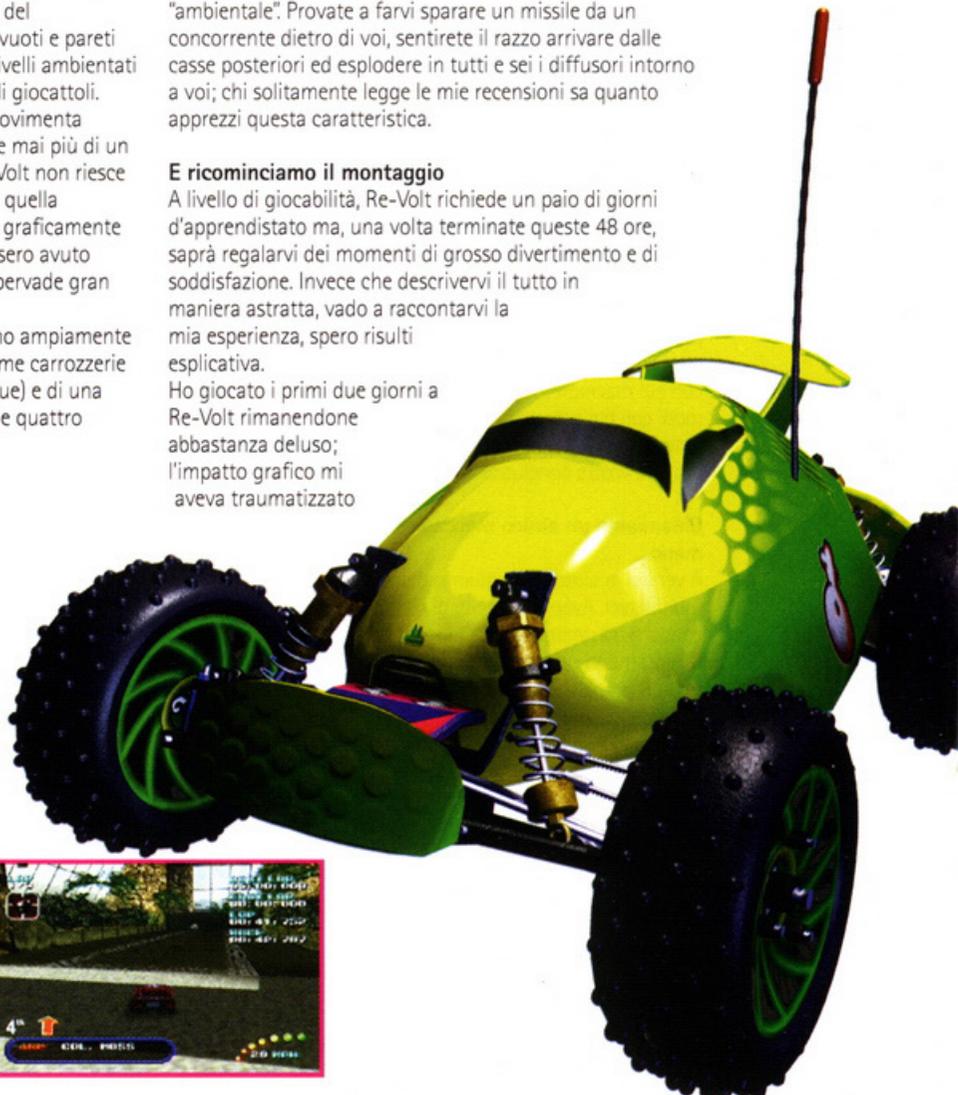
Per quanto riguarda il sonoro, Re-Volt si difende in maniera egregia sfoggiando un'ottima musicchetta (cantata) nei menu (vi sorprenderete a canticchiarla spesso), dei bei pezzi tecno-dance durante le corse e degli splendidi effetti sonori. Il rumore delle ruote che girano e dei motorini che ronzano (quelli elettrici, quelli a scoppio brontolano come fossero motoscafi) sono senza pari e anche le armi producano dei suoni credibili e divertenti.

Sempre per quanto riguarda l'aspetto sonoro, Re-Volt si avvale di un qualche effetto surround, purtroppo nella mia versione, nei titoli iniziali, non c'era traccia di alcun logo (tipo Dolby Pro Logic) a indicare tale caratteristica ma nel mio impianto si riconosce, inconfondibile, il suono "ambientale". Provate a farvi sparare un missile da un concorrente dietro di voi, sentirete il razzo arrivare dalle casse posteriori ed esplodere in tutti e sei i diffusori intorno a voi; chi solitamente legge le mie recensioni sa quanto apprezzare questa caratteristica.

**E ricominciamo il montaggio**

A livello di giocabilità, Re-Volt richiede un paio di giorni d'apprendistato ma, una volta terminate queste 48 ore, saprà regalarvi dei momenti di grosso divertimento e di soddisfazione. Invece che descrivervi il tutto in maniera astratta, vado a raccontarvi la mia esperienza, spero risulti esplicativa.

Ho giocato i primi due giorni a Re-Volt rimanendone abbastanza deluso; l'impatto grafico mi aveva traumatizzato





e anche il modello fisico, estraneo alle mie abitudini, mi aveva lasciato abbastanza perplesso. Il secondo giorno sono subito arrivato al penultimo campionato e riuscivo a battere agevolmente il computer sul 75% delle piste presenti; avevo, inoltre, padroneggiato completamente la guida delle vetture per principianti. Dopo queste prime ore di gioco, Re-Volt mi aveva lasciato l'impressione di un gioco graficamente grezzo, facile e poco profondo.

#### Sorgono i primi problemi

Nel terzo decisi di approfondire l'argomento gameplay e profondità, così iniziai a cercare di segnare qualche bel tempo provando diverse macchinine. Questa volta, sperimentando con le varie macchine, soprattutto quelle del livello "amatore" ed "esperto" mi sono accorto delle importantissime differenze tra le vetture e dei relativi diversi metodi di correre sui tracciati, tutte cose che vi ho già raccontato più sopra riguardo al modello fisico. Alla fine del terzo giorno sono giunto a questa conclusione: il cuore del gioco singolo non sta tanto nei campionati e nelle gare ma nelle sfide contro il tempo che lancerete a voi stessi utilizzando, lo sottolineo, le vetture più avanzate. Vado a spiegare.

Re-Volt, purtroppo, oltre al mediocre livello grafico, presenta un'altra pecca: le scarse prestazioni dei concorrenti comandati dalla CPU da cui deriva la semplicità con cui macinerete i campionati. A questo aggiungete i vari modi con cui potrete affrontare le piste (utilizzando automobili diverse) correndo in singolo e farete presto a tirare le vostre conclusioni.

#### Chiamiamo un amico meccanico per farci dare una mano...

A venirci in aiuto dopo quanto detto è la modalità multiplayer. Avete capacità di ospitare fino a quattro concorrenti umani, questa modalità non è esente da rallentamenti ma riesce sempre (e sottolineo sempre) a garantire un'esperienza di gioco divertente e coinvolgente (soprattutto grazie alle armi)

Purtroppo non è possibile disputare campionati in multiplayer ma solo gare singole, e non c'è nessun modo per tenere traccia dei punti o delle partite vinte da ciascun giocatore.

Oltre alla normale modalità di gara singola, potrete correre con un amico in modalità "tag team", l'unica opzione che, purtroppo, risultava non funzionante nella nostra versione.

#### E continuiamo il montaggio

A livello di longevità Re-Volt, grazie alle 39 piste già descritte, vi intratterrà per parecchio tempo. Se poi consideriamo l'ottimo modello fisico, la modalità multiplayer e la stunt arena (un percorso in cui guadagnate

punti esclusivamente recuperando stelline che si trovano in cima a rampe e giri della morte) non dovremmo neanche scomodare la splendida chicca che alla Probe hanno deciso d'inserire in Re-Volt. Il riferimento è al track editor presente nella cartuccia. Grazie a questo funzionalissimo programmino (un po' spartano in quanto a interfaccia) potrete mettere insieme una varietà di piste assolutamente infinita, salvarle su memory card e ricaricarle nel momento del bisogno; non c'è che dire, si tratta di un'innovazione fantastica che promette di prolungare di molto l'esperienza di gioco.

#### Una volta completata la vettura, attacchiamo le decalcomanie e i vari adesivi

Per quanto riguarda gli elementi di contorno, vi segnalo la presenza di quattro diversi livelli di difficoltà (realismo crescente in quanto a velocità e a collisioni), del supporto del rumble pack e, ovviamente, della memory card. Le vostre prestazioni in gara saranno rivedibili tramite l'ottimo replay (molto buono il posizionamento delle telecamere); purtroppo però, non ci viene mai riproposta l'intera gara ma solo gli ultimi due giri, questo anche nel caso si abbia inserito un expansion pack (espansione di memoria da 4MB) nell'apposito slot.

Parlavamo di expansion pack, quindi dedurrete che è supportato... ottima deduzione, ma i miglioramenti estetici (si rende disponibile una media risoluzione) sono pressoché nulli: riuscirete a leggere meglio alcune scritte e alcuni tipi di texture risulteranno leggermente più nitide... niente che ne giustifichi l'acquisto solamente per questo prodotto.

#### Quindi mettiamo in moto il nostro gioiellino

Così, anche per questa recensione, è giunto il momento di tirare le somme. Re-Volt è, tutto sommato, un buon prodotto, con tante luci e qualche ombra. Il divertimento è sempre assicurato, nel gioco singolo e nel multiplayer e anche la vita del prodotto è decisamente lunga (visto l'assortimento di mezzi, piste e la presenza del track editor). Dove Re-Volt fallisce clamorosamente (rispetto a quanto sbandierato in fase di preview) è sotto l'aspetto estetico: sotto questo punto di vista, il titolo Acclaim è alla pari di Mario Kart (un titolo risalente a due anni fa!) e viene letteralmente surclassato da Diddy Kong Racing (la mio avviso detentore del trono a oggi).

Chiudiamo con una sentenza: se siete dei fanatici del genere e vi siete stufati di Mario Kart e Diddy Kong, questo Re-Volt è il naturale acquisto successivo. Se, invece, non possedete uno dei capolavori sopra citati, vi consiglio di provarli entrambi e di decidere, solo allora, il vostro acquisto.

Alla prossima.

**Davide Pessach**

# PC Force

Settembre

DISCWORLD  
NOIR

MECHWARRIORS 3

COMMANDOS  
BEYOND THE CALL OF DUTY

# ATTENTI

Stanno arrivando  
(e non fanno prigionieri)

Pochi scherzi.

Se volete

difendervi

seriamente

non avete

molte

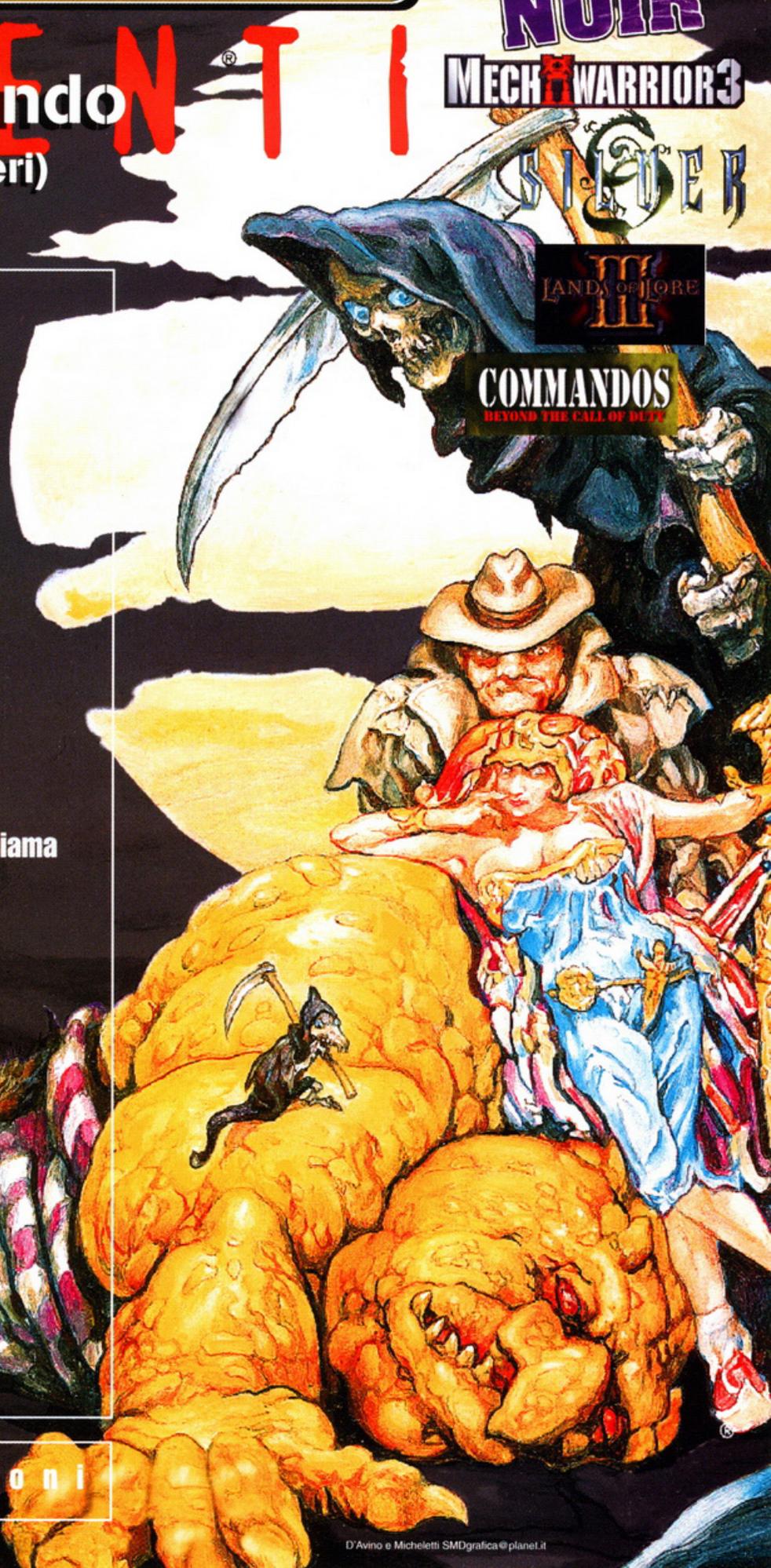
possibilità!



Questo mese le soluzioni di  
COMMANDOS - Quando il dovere chiama  
DISCWORLD NOIR  
SILVER  
MECHWARRIORS 3  
LANDS OF LORE 3

e come sempre  
ULTIMA ONLINE  
LE NOVITA'  
I TRUCCHI  
MULTIPLAYER  
ANTOLOGIA DEL SILICIO  
EMULATORI  
HARDWARE

da Xenia edizioni



# STAR WARS

— EPISODE I —

# RACER



**Star Wars:  
Episode I - The Racer**

Sviluppatori:	Lucas Arts
Tipo di gioco:	Corse stellari
N° Giocatori:	1- 2
Grafica:	9.3
Sonoro:	8.9
Giocabilità:	9.0
Longevità:	9.1

**9.1**

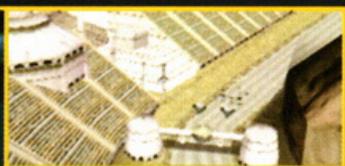
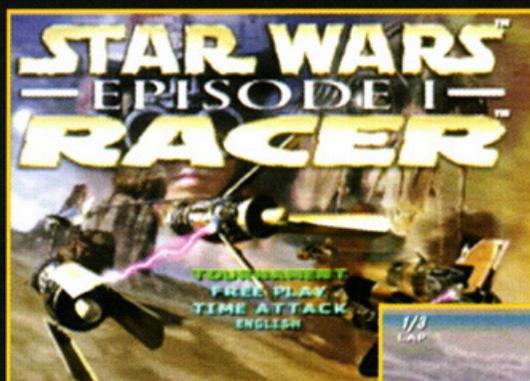
“Sig. Lucas, mi scusi, qual è il più bel ricordo legato alla prima trilogia di Star Wars?”

“Ah, sicuramente il mio primo miliardo di dollari”

“E cosa ne pensa dell'entusiastica accoglienza di Episode I?”

“Penso che mi farà diventare ancora più ricco!”

“Un'ultima domanda, per favore; non è che vorrebbe adottarmi?”



Il nuovo film dedicato all'intramontabile saga di Guerre Stellari non è ancora apparso nelle sale italiane ma già da un bel pezzo, anche nei game store nostrani, è cominciato l'afflusso dei videogame ispirati a Episode I. In realtà, quando leggerete queste righe, l'attesa si sarà ridotta a un paio di settimane al massimo visto che, salvo ripensamenti, il giorno 17 settembre anche l'italico popolo potrà abbandonarsi alle nuove gesta dei cavalieri jedi. Anzi, forse i più fortunati di voi che hanno trascorso le vacanze nel Regno Unito, dove il film è già in programmazione da metà luglio, saranno anche già riusciti a vederlo.

Assisteremo anche in Italia alle lunghe code davanti ai cinema, con annesso pernottamento in sacco a pelo? Onestamente credo di sì; senza produrre in sondaggi demoscopici, basta vedere l'alto indice di gradimento che Guerre Stellari ha da sempre riscosso nella tribù redazionale, per capire che in molti aspettano Episode I con grande trepidazione. Nel frattempo, come dicevamo, l'immane serie di videogame ispirati alla pellicola ha già cominciato a spianare la strada e oggi siamo qui proprio per dare un'occhiata al primo di questi titoli su N64, Star Wars: Episode I - The Racer. Comunque non vi preoccupate, non ho nessuna intenzione di rovinarvi la sorpresa svelandovi più di quanto non sia necessario ai fini della recensione; quello che leggerete nelle prossime pagine riguarda esclusivamente il gioco e ogni riferimento al film servirà solo per rendere più chiari alcuni concetti. Dopo questa doverosa premessa nei confronti di tutti gli appassionati che ci stanno leggendo, possiamo tranquillamente andare a vedere cosa ci riserva quest'ultima fatica targata Lucas Arts. La prima osservazione da fare è che Racer, nella sua struttura di base, è piuttosto lontano dagli altri titoli su Guerre Stellari già realizzati per N64; sia in Shadow of The Empire che in Rogue Squadron, ci siamo sempre trovati invischiati in qualche scontro tra Ribelli e Impero, con relativa dose di esplosioni, devastazioni varie e tecniche di combattimento. Niente X-Wing? Niente cannoni ionici o Tie Bomber da tirare giù? E allora che cosa si fa? Beh, in Racer... si corre. Dovete sapere che nell'universo di Guerre Stellari viene praticata una simpatica disciplina chiamata podracing, in cui ci si trova sparati a 600km/h a bordo di strani mezzi chiamati appunto, pod. Per darvi un'idea di come siano strutturati questi strani velivoli,



pensate a una carrozza trainata da cavalli; bene, ora mettete al posto degli animilli i motori di un caccia, togliete le ruote alla carrozza e adesso provate a guidare quello che ne è venuto fuori. Abbastanza problematico vero? Infatti, il pod racing è una disciplina da cui gli umani sono solitamente esclusi, se non fosse per un ragazzino abbastanza fuori dal comune, un certo Anakin Skywalker. Episode I - Racer ci porterà così in giro per l'universo a seguito di questo allegro carrozzone con lo scopo di arrivare fino alla sfida finale con il super campione sollevato dal terreno di qualche metro e in questo il gioco ricorda molto Wipeout. Ma le similitudini tra i due sono decisamente poche; in Racer le piste sono mooolte di più (circa una ventina, ambientate su otto pianeti; vedi box), inoltre mancano tutti quei gustosi bonus e power che tanto ci avevano deliziato, mentre ci sarà data la possibilità intervenire sulle componenti dei pod e

aumentarne così le prestazioni. Personalmente avrei introdotto anche in Racer un po' di armi e gingilli vari; lo so, nel film non sono presenti e il gioco dovrebbe essere la fedele riproduzione di quello che vi troverete sul grande schermo, ma sarebbe stato comunque un modo per esaltare ancora di più lo spirito arcade di cui è intrisa la cartuccia. La realizzazione tecnica, come ogni prodotto Lucas, è decisamente ottima e lo scopo di riproporre non solo lo spirito del film ma anche un pezzo di esso, è stato centrato in

## A ciascuno il suo

Tutto si può dire di questo Racer, tranne che ci siamo pochi pod; in totale a fine gioco avrete a disposizione 23 veicoli e di seguito ve ne riportiamo la lista completa. Stando alla Lucas, i personaggi dovrebbero essere presi tutti dalle pellicole della saga, ma io ne ho riconosciuti al massimo una mezza dozzina; c'è qualche esperto tra il nostro pubblico, in grado di identificarli tutti?

- Anakin Skywalker
- Ebe Endcott
- Dud Bolt
- Gasgano
- Elan Mark
- "Bullseye" Navior
- Toy Campner
- Slide Paramita
- Ben Quadinaros
- Fud Sang
- Ody Mandrell
- Boles Roor
- Boozie Baranta
- Neva Kee
- Clegg Holdfast
- Mars Guo
- Wan Sandage
- Ark "Bumpy" Rose
- Mwahonic
- Aldar Beedo
- Rats Tyrell
- Teemto Pagalles
- Sebulba



pieno. La splendida sequenza che ci accoglie all'accensione della console, ci mostra una delle scene della pellicola in tutta la sua spettacolarità e costruisce intorno al giocatore la giusta atmosfera per affrontare queste gare imperveloci. A proposito di velocità, la fluidità del gioco si è dimostrata più che accettabile, il frame rate è costante e solo nei momenti di maggior 'affollamento' dello schermo si nota qualche incertezza. Tra l'altro l'utilizzo dell'espansione di RAM non incide minimamente sulla sensazione di velocità ed anzi è caldamente consigliata per godersi in pieno il notevole lavoro dei programmatori. Non dico che la bassa risoluzione sia da buttar via, tutt'altro, ma è anche vero che l'aumento di dettaglio garantisce un impatto visivo davvero notevole, con texture di ottima fattura, studiate molto bene e cromaticamente azzeccate. C'è un box che si occupa in particolare di ogni

singolo pianeta su cui andremo gareggiare ma lasciate che vi anticipi che, a parte un paio di casi, ogni tracciato è tutto vedere con cascate, fontane, laghi ghiacciati e strani animali che vi passano sopra la testa. Bellissimi anche i pod, ben 23, ognuno con le proprie caratteristiche (quali velocità, accelerazione, maneggevolezza, ecc.) e con un design che riflette l'origine del proprio guidatore. Un po' scostante, invece, la gestione delle sorgenti luminose; le scie dei motori sono stupende e con la visuale dal cockpit del pod si riesce a gustarne in pieno la superba realizzazione; più modesta la resa di lens flare ed esplosioni. I primi addirittura, come impostazione di default, sono inspiegabilmente disabilitati e solo frugando nei menu è possibile riattivarli; le esplosioni, e più in generale il resto del light sourcing,



se la cavano con una sufficienza stiracchiata, determinata dalla necessità di rendere questi effetti meno 'pesanti' per il motore grafico, sacrificandone in parte la spettacolarità.

Abbastanza spinoso affrontare il binomio giocabilità/longevità; molti aspetti di Racer sono stati oggetto di grande attenzione, mentre altri non sono riusciti a convincermi del tutto e mettere sui piatti della bilancia gli uni e gli altri, in una netta divisione, non sempre è stato agevole. Come prima cosa non si può che lodare il tentativo di rendere il più intuitiva possibile la navigazione all'interno dei menu e, se escludiamo la scarsa leggibilità della mappa del tracciato, tutta



## Star Wars e il Nintendo 64

Di videogame ispirati a Guerre Stellari ne sono usciti una marea, a partire dai primi esperimenti di tridimensionalità dei sistemi casalinghi degli anni '80, fino alle moderne console. Su N64 i titoli dedicati a Star Wars hanno in qualche modo seguito l'evoluzione della console, con un Shadow of the Empire alla sua nascita, con Rogue Squadron nel periodo della sua crescita, per finire con questo Racer, nella piena maturità. La storia del N64 in tre giochi? Perché no.

- **Star Wars: The Shadow of the Empire** (voto personale 8.8) : in una galassia lontana, lontana... Certo che a ripensare adesso alle mia prima partite a SOTE, mi sembrano passati anni luce; come è cresciuta da allora lo nostra amata console. Nostalgiche rimembranze a parte, SOTE fece parte della prima ondata di cartucce che seguirono il lancio del N64 in Italia e rimane ancora oggi un acquisto interessante, soprattutto ora che viene riproposto in versione economica. Il gioco è suddiviso in diverse missioni che alternano stupende sezioni di volo (il dogfight con i Tie nella fascia di asteroidi a bordo del Millennium Falcon è qualcosa di indimenticabile!) a livelli a terra stile Doom dalla qualità non sempre costante.
- **Star Wars: Rogue Squadron** (NM 04, voto 9.0) : un titolo importante, sotto molti punti di vista. RS infatti arriva sulla console sfoggiando non solo il pieno supporto per il Rumble Pak, ma soprattutto per l'espansione di RAM che rende il gioco una vera delizia per gli occhi. Come si evince dal titolo, in Rogue Squadron vestiremo i panni di un pilota ribelle, seguendo la sua 'carriera' dalle prime scaramucce con l'Impero fino a spettacolari battaglie attraverso cui si dipana una trama appassionante e ricca di colpi di scena. Stupende le musiche, le migliori di questa trilogia, impacchettate con grande maestria da Factor 5.
- **Star Wars - Episode I: Racer** (NM 10, voto 9,1) : decisamente diverso come impostazione questo Racer; niente più svolazzamenti, niente incursioni tra le file dell'Impero, ma comunque tanta adrenalina e divertimento. Graficamente è il prodotto più evoluto dei tre, con un'alta risoluzione ancora più efficace di RS, mentre un netto passo indietro è stato fatto con la colonna sonora, ridotta a qualche brandello sparso qua e là. Giocabile e ben strutturato, Racer ha una curva di apprendimento molto sbilanciata nella prima metà del gioco, punto oltre il quale riacquista quella profondità e coinvolgimento che tutti abbiamo imparato a riconoscere come marchio di fabbrica dei videogame LucasArts.



## Chi più spende, meno spende

Ormai il concetto dovrebbe essere chiaro a tutti, se volete arrivare a battere Sebulba dovrete potenziare il vostro pod in maniera costante, cercando di svilupparne in maniera bilanciata le caratteristiche. Infatti, con il susseguirsi delle vittorie il vostro gruzzolo di trugutus (all'inizio ne avrete solo 400) comincerà a prendere consistenza e allora potrete abbandonarvi allo shopping. Sostanzialmente ci sono due posti in cui potrete comprare parti per potenziare il vostro pod: il negozio di Watto e il mercatino delle pulci. Quest'ultimo in realtà è un po' diverso dall'idea tradizionale di mercato, visto che vi si possono acquistare pezzi usati tirati fuori dalla discarica cittadina e rimessi insieme alla meglio; prezzi bassissimi, quindi, ma



prestazioni non certo eccellenti. Purtroppo, c'è poco da storcere il naso, se nelle gare non riuscirete a piazzarvi primi i premi saranno davvero modesti e correre di nuovo una gara non vi farà guadagnare altri soldi; per cui una volta superate senza problemi le prime sette o otto piste, o dovrete accontentarvi di quello che passa il mercatino o dovrete sudare un bel po' di camicie per riuscire a ottenere il podio. Personalmente ho sempre preferito la seconda soluzione, continuando a provare la stessa pista fino a quando non ero sicuro di una vittoria (e del relativo compenso); infatti comprare al negozio di quel puzzone di Watto è tutta un'altra cosa. Nella migliore tradizione questa feccia stellare, se avete i soldi alla mano, riuscirà a procurarvi di tutto; volete comprare una coppia di iniettori multipli o quel nuovissimo sistema di aerofreni? Basta cacciare la grana e il buon (si fa per dire) vecchio Watto sarà anche tanto gentile



da farvi il ritiro dell'usato che vi verrà scontato dal prezzo - davvero amabile per essere una perfida sanguisuga, non trovate? Discorso a parte per i Pit Droid; questi simpatici robottini in realtà non incrementano nessuna delle caratteristiche del pod, ma permettono di poter effettuare delle riparazioni, soprattutto sui motori, anche durante la gara. Più in là nel gioco infatti, al contrario di quanto accade nella prima decina di prove, saltare in aria per un surriscaldamento dei motori o un brusco contatto con il bordo pista rischierà di compromettere irrimediabilmente la vostra posizione e l'uso dei Pit Droid può fare la differenza tra un primo posto e un misero (e scarsamente remunerativo) piazzamento nelle retrovie.



l'organizzazione della cartuccia stessa. Dopo aver creato un proprio 'profilo' le partite vengono salvate automaticamente nella EEPROM della cartuccia, le voci del menu sono chiare, semplici e, nella maggior parte dei casi, a ognuna di esse è associata un'immagine che aiuta a identificarne la funzione. Ancora, tutte le eventuali periferiche (Expansion Pak, Rumble Pak, ecc.) vengono riconosciute automaticamente all'accensione della console e, tanto per fare un esempio, nei menu la voce per la modalità a due giocatori compare solo se viene rilevata la



presenza di un secondo pad collegato al N64. Lo so, messe così possono sembrare piccole cose, ma nel complesso creano una sensazione di 'usabilità' (passatemi questo inquietante vocabolo), di semplicità e di linearità che mette subito a suo agio il giocatore, facendogli capire che ogni funzione è lì, a solo un bottone di distanza.

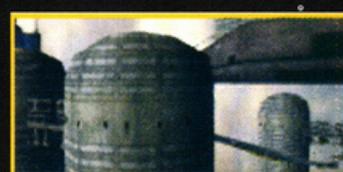


Non posso ritenermi altrettanto soddisfatto dell'impostazione del livello di difficoltà: le prime dieci gare



le ho fatte praticamente a occhi chiusi e anche schiantandomi due o tre volte di fila sono sempre riuscito ad arrivare primo. Non solo, non ho mai dovuto potenziare il mio pod e più di una volta ho completato l'intera gara senza neanche usare il boost; con quest'ultimo che si è dimostrato tanto spettacolare ed efficace quanto macchinoso nell'utilizzo. In pratica serve per imprimere una forte accelerazione al pod, una specie di nitro, che si prolunga fino al surriscaldamento dei motori, limite





oltre il quale il nostro pod si esibirà in una pirotecnica esplosione. Questa trovata aggiunge sicuramente un filo di sfida in più, ma il fatto che per inserire il boost sia necessario una serie di contorsioni con il joystick del pad (che va spinto in avanti fino al 'caricamento' del boost, impedendo così di manovrare il pod) alla lunga risulta fastidioso. Comunque con la metà del secondo torneo (in totale sono quattro) i vostri avversari cominciano a farsi più cattivi e la sfida si posiziona su un livello ottimale, rendendo necessaria una buona conoscenza delle piste e un'efficace strategia nel potenziamento dei pod (vedi box). Inoltre, vincendo le varie gare avrete anche la possibilità di guidare i mezzi dei vostri nemici (all'inizio ne avrete solo una dozzina tra cui scegliere) divertendovi così anche a cambiarli quando ne trovate uno che vi piace di più e che magari ha anche delle prestazioni migliori di quello che state usando. Personalmente vi consiglio di usare il pod di Anakin, è molto più maneggevole e veloce degli altri e rischia non solo di rovinarvi il gusto di 'smanettare' con il vostro pod, ma anche di rendere ancora meno digeribili le prime facilissime piste.

Le modalità di gioco a nostra disposizione sono quattro, di cui tre per il gioco in singolo e una per la sfida a due; purtroppo, a parte la modalità Tournament, quella a cui ci siamo riferiti fin qui, le altre (Free Play e Time Attack) danno la possibilità di gareggiare solo sui tracciati che si sono riusciti a 'sbloccare' andando avanti nel campionato e quindi non influiscono più di tanto sulla longevità del gioco. La sfida a due, invece si è dimostrata abbastanza intrigante e tecnicamente ben fatta, con uno split screen orizzontale che garantisce una buona visibilità del percorso e un'impeccabile frame rate. Come potete verificare dalle valutazioni numeriche, l'aspetto meno riuscito di Racer è quello del commento sonoro. Le splendide musiche sinfoniche dei titoli precedenti, così caratteristiche nel loro stile trionfale ed eroico, sono state letteralmente fatte a pezzi; solo all'ultimo giro di ogni gara viene fatto un accenno ai temi più conosciuti ma a volume basso, quasi in sordina, come se si volesse nascondere la proverbiale 'coda di paglia'. Per fortuna gli altri effetti ambientali hanno goduto di maggiore attenzione; il suono dei motori dei pod è convincente e abbastanza vario da mezzo e mezzo, i pochi dialoghi sono stati affidati a doppiatori capaci e gli altri 'rumori' (pioggia, esplosioni, urti, ecc.) si meritano un giudizio più che positivo, con l'entrata in funzione dei boost che al sottoscritto è piaciuta parecchio. Concludendo questo Star Wars: Episode I - The Racer (ultimamente i titoli dei giochi si allungano sempre di più...) si è rivelato un prodotto confezionato con cura; ottimo impatto grafico (soprattutto in hi-res), longevità più che buona e una giocabilità sbilanciata solo dalla curiosa impostazione del livello di difficoltà. Sicuramente un gioco per tutti, molto user friendly, ma per questo non meno interessante per tutti gli appassionati di Star Wars; per gli amanti della velocità potrebbe essere un acquisto interessante, ma con la premessa di non sperare in un World Driver Championship in versione fantascientifica, né in un Wipeout in versione Lucas Arts. Come diceva sempre il grande Yogurt, che lo Sforzo sia con voi...

Matteo Leccardi



## 8 pianeti per me, posson bastaree...

Come abbiamo scoperto nel corso della recensione, in questo Racer (siate buoni non fatemi riscrivere tutto il titolo) andremo gareggiare su 20 tracciati ricavati da 8 pianeti, tra noti e meno noti, dei quattro film della saga. Vediamoli uno per uno

### TATOOINE

Grafica: \*\*

Difficoltà: \*

**Descrizione:** è il desertico pianeta su cui è nato Anakin Skywalker. In realtà su Tatooine correrete solo un paio di volte, mentre le altre piste saranno ripartite tra i restanti pianeti; si tratta di un tracciato davvero semplice, con lunghi rettilinei e privo di punti particolarmente impegnativi. Sarà una buona occasione per prendere confidenza con il sistema di controllo dei pod e in particolare con i boost, gioia e dolore, delle nostre gare.

### AQUILARIS

Grafica: \*\*

Difficoltà: \*\*\*\*

**Descrizione:** ricoperto per la maggior parte dall'acqua, su Aquilaris andremo a correre tra isole, montagne emerse e città galleggianti. Sin dai primi tracciati di questo pianeta dovrete darvi da fare parecchio; curve strettissime, alcune con angolature pazzesche, costringeranno i vostri pod a manovre al limite. E' una pista abbastanza lenta, per cui cercate di lavorare al massimo sulla maneggevolezza dei pod e non rischiate troppo con il boost; è meglio mantenere un'andatura costante che cercare il sorpasso a tutti i costi.

### ANDO PRIME

Grafica: \*\*\*\*

Difficoltà: da \*\* a \*\*\*

**Descrizione:** una delle ambientazioni più suggestive e spettacolari di tutto il gioco. Ghiaccio, neve e ancora ghiaccio, solo questo vedranno i vostri occhi su Andro Prime; eppure è una delle ambientazioni in cui Racer riesce a dare il meglio di sé quanto ad impatto visivo. Il ghiaccio blu notte di caverne e canali, le sfumature rosa delle montagne che circondano la pista e il verde dei laghi ghiacciati, costituiscono lo spettacolare sfondo di velocissime corse tra ponti sospesi nel vuoto e repentini cambi di velocità. La difficoltà è ben distribuita lungo il percorso, che richiederà non solo una buona dose d'incoscienza per spremere fino all'ultimo i motori dei pod, ma anche una certa astuzia nel scegliere le numerose scorciatoie nascoste qua e là.

### MON GAZZA

Grafica: \*

Difficoltà: \*\*\*\*

**Descrizione:** personalmente è una delle locazioni che mi hanno convinto di meno. Teoricamente l'ambientazione da riprodurre era quella di una gigantesca struttura mineraria, intorno a cui si è sviluppato un agglomerato urbano caotico ed eterogeneo. In realtà il risultato complessivo è un accostamento poco efficace tra zone montuose e sobborghi metropolitani in stile cyber punk; tra l'altro è il livello in cui il fogging viene usato maggiormente e in cui il frame rate fa più fatica a mantenersi costante. Belle le immense gru che ci troveremo in mezzo alla pista, un po' meno bello quello che ci capiterà se ci finiremo addosso. Comunque Mon Gazza è un livello decisamente impegnativo, pieno zeppo di ostacoli e trabocchetti e che su cui dovrete correre più di una volta.

### MALASTARE

Grafica: \*\*\*

Difficoltà: \*\*\*

**Descrizione:** un buon mix tra grafica e difficoltà per le gare su questo pianeta, che hanno l'unico difetto di svolgersi sempre al crepuscolo e quindi con una scarsa illuminazione. Ho due commenti in particolare da fare su Malastare; il primo è sulla spettacolarità del lago di metano piazzato a metà pista. E' già stupendo vedere le volute di gas che si innalzano dalla sua superficie, ma passarci sopra con il pod, magari con il boost attivato, e vedere le scie che produce il gas che si incendia per il calore dei motori è veramente splendido. Oltre a questo, la struttura del livello è discreta con un paio di scorciatoie molto utili ma altrettanto difficili da infilare e un buon miscuglio di rettilinei (sotto con il boost!) e curve strette.

### OOVO IV

Grafica: \*\*\*\*

Difficoltà: da \* a \*\*

**Descrizione:** su questa luna, una volta 'porto stellare' verso altri sistemi, ora si trova una mega-prigione. I primi tracciati di Oovo IV sono parecchio semplici, ma con il procedere delle gare scoprirete che anche questa luna nasconde qualche pericolosa insidia. Da questo punto di vista sono da notare i bellissimi passaggi nei tunnel a gravità zero in cui i pod, che di solito levitano a qualche metro da terra, si trovano a correre senza alcun punto di riferimento su quale sia il 'sopra' o il 'sotto'. Come se non bastasse questi tunnel sono anche belli farciti di asteroidi, pericolose griglie laser e barriere mobili (veramente cattive). Bellissimi i passaggi sui ponteggi che portano da una parte all'altra della struttura e altrettanto 'densa' la sensazione di claustrofobia che ci accompagna nelle profondità del planetoido.

### ORD IBANA

Grafica: \*\*\*

Difficoltà: \*\*\*

**Descrizione:** lunghissimi salti nel vuoto, rettilinei da 800 km/h e frenate al limite su di una pista sospesa tra cielo e terra; ecco quello che ci attende su Ord Ibana. Stupendo il cielo, elemento dominante di quest'ambientazione eterea, ma un po' spoglia; capisco che è proprio la sensazione di abbandono che si sia voluta riprodurre, ma è anche vero che alle volte ci si trova davanti solo la pista e nient'altro che lo sfondo. Comunque si tratta di una serie di piste molto veloci e impegnative, in cui dovrete dare fondo a tutta la potenza del vostro pod, cercando nello stesso tempo di tenere sotto controllo la temperatura e lo stato dei motori che saranno sottoposti a uno stress meccanico incessante. Obbligatorio per trionfare avere una buona accelerazione e almeno due Pit Droid per le riparazioni in volo.

### BAROONDA

Grafica: \*\*\*\*

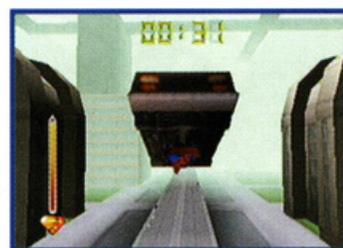
Difficoltà: da \*\*\* a \*\*\*\*

**Descrizione:** dopo deserti, lune, stazioni minerarie, Baroonda è il primo (e l'unico) pianeta in cui si vede un po' di vegetazione. Decisamente riuscita la caratterizzazione grafica; passaggi tra crepacci e montagne e una pioggia battente (resa molto bene) si alternano a una fitta e intricata giungla e a città dalle notevoli architetture. Bellissimo il tratto sulla spiaggia, con tanto di slalom tra immense statue, e assolutamente da vedere i geyser di zolfo. Piuttosto impegnativa come serie di gare, con piste molto lunghe (anche tre minuti a giro) e curve da studiarsi con attenzione; il boost è da usare con moderazione preferendo un guida pulita e costante, soprattutto per riuscire a fruttare a dovere le numerose scorciatoie.



# SUPERMAN

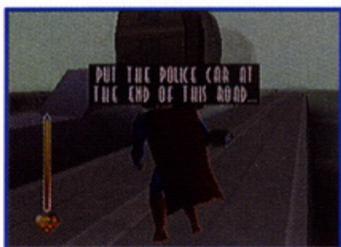
Ma... Una giovin fanciulla grida disperata! Dei malviventi la stanno molestando! Questo è un lavoro per Superman!



## Superman

Sviluppatori:	Titus
Tipo di gioco:	Super poteri farlocchi
N° Giocatori:	1-4
Grafica:	7.8
Sonoro:	7.9
Giocabilità:	6.0
Longevità:	6.7

**6.5**



**A**vete presente Superman? Ma sì, dai, il capostipite di tutti i supereroi, quel tizio con la calzamaglia blu che vola, spara raggi dagli occhi e spacca tutto a suon di cartoni. Il buon vecchio superuomo è nato ormai parecchio tempo fa in America e, da allora, nonostante gli innumerevoli cambiamenti e gli incasinamenti della trama che affliggono un po' tutte le serie dedicate ai personaggi in calzamaglia, è rimasto il simbolo dei supereroi di tutto il mondo, l'emblema dei vari individui dotati di un'identità segreta e di poteri sovrumani. Ma vediamo un po' di capire chi sia esattamente questo Superman. Noto anche come "l'ultimo figlio di Krypton", è nato, per l'appunto, sul pianeta Krypton, proprio mentre quello stesso mondo si avviava alla catastrofe che lo avrebbe distrutto completamente. L'unico a rendersi conto del pericolo imminente fu il padre di Sup (mi perdonerete se lo chiamo così confidenzialmente), ovvero il signor Oronzo Superman { anche Jor El, in lingua originale. NdAlex}, che somigliava in maniera incredibile a Marlon Brando e che si era già reso responsabile di un paio di piccole truffe (o "minime distorsioni della realtà", come le chiamava lui) relative a presunte profezie apocalittiche, che gli avevano fruttato la diffidenza di tutti i kryptoniani. Come potete immaginarvi, quando il signor Superman dichiarò l'imminente distruzione di Krypton, nessuno gli credette, ma anzi, cercarono di defenestrarlo all'istante. E, se tenete conto che le case di Krypton avevano almeno sei piani (per motivi religiosi, i kryptoniani non potevano abitare più in basso), capirete che un volo del genere avrebbe avuto il suo impatto sull'integrità fisica del povero Oronzo. Ma il signor Superman non si scoraggiò: lui non sarebbe perito nella catastrofe, anzi! Si costruì una capsula di salvataggio, all'interno della quale si sarebbe rifugiato per sfuggire alla distruzione del pianeta; riempì la capsula stessa di cibo, acqua e quant'altro fosse necessario alla vita del kryptoniano medio. Sarebbe fuggito da Krypton, lasciando lì quella rompiscatole di sua moglie Adelina Superman, con la quale litigava sempre più spesso, e suo figlio Gino Superman {anche Kal-El. NdAlex}, che aveva la pessima abitudine di farsela regolarmente addosso mentre lui lo teneva in braccio. Ma qualcosa andò male: il giorno della partenza, Gino salì sulla capsula, schiacciò un paio di tasti a caso e fu catapultato nel cosmo, con somma disperazione di Oronzo, che dovette restare su Krypton e accontentarsi di mostrare, nell'ora fatale, un dito particolarmente significativo a coloro che non gli avevano creduto.

Nel frattempo, sulla Terra, gli anziani coniugi Kent desideravano ardentemente un figlio ma, a causa degli orari di lavoro di entrambi (lui era metronotte, lei era operatrice ecologica), non riuscivano a trovare il tempo di preparare l'evento, non so se mi spiego. Una specie di amore alla Ladyhawke, insomma, con i due innamorati che si incontravano solo per qualche istante all'alba e al tramonto. Durante un'accesa discussione, il signor Kent disse alla moglie: "Ma insomma, cosa credi, che i bambini cadano dal cielo?". Non fece in tempo a terminare la frase: la capsula di salvataggio contenente Gino Superman, sfondando il tetto di casa Kent, atterrò esattamente in mezzo alla coppia, aprendosi e rivelando al proprio interno un pargolo ancora in fasce. Da allora sono passati diversi anni: Clark Kent, come si fa chiamare ora Gino, lavora al Daily Planet, il più prestigioso giornale di Metropolis, una enorme megalopoli in provincia di Pozzuoli. Ma la vita di Clark è particolare: infatti, quando il pericolo si fa più grave, Gino smette in panni di Clark Kent, si toglie gli occhiali e si mette una calzamaglia blu e un mantello rosso. Reso irriconoscibile da questo travestimento (e soprattutto dalla minaccia di picchiare chiunque lo riconosca), il buon Superman si lancia in aiuto di chiunque abbia bisogno di lui, sfruttando enormi poteri che gli derivano da... Sì, beh, ce li ha perché... Cioè, il fatto è che... Essendo un personaggio dei fumetti, può permettersi di avere delle capacità inaudite per qualsiasi altro essere umano, ecco. Nel corso degli anni, a Superman sono state dedicate anche un paio di serie a cartoni animati (senza contare quelle dei Super Amici), ed è per l'appunto all'ultima di esse che si ispira questo nuovo gioco della Titus, annunciato in pompa magna qualche mese fa e finalmente giunto sugli scaffali dei negozi per allietare le nostre insipide giornate di videogiochi. Pensate che sfortuna: un possessore di Nintendo 64 è costretto a giocare con titoli come Super Mario, Zelda, Turok 2.... Ora, invece, potrà addirittura impersonare Superman! Esaltante, eh? Non ve ne frega niente? Va beh, andiamo avanti.

Dunque, in questo gioco, come già avrete capito, muoverete Gino Superman in giro per Metropolis, sfruttandone i poteri per risolvere situazioni particolari. A che scopo tutto ciò? Pare che il perfido Lex Luthor, il più rappresentativo tra i nemici di Superman, abbia rapito gli amici del nostro buon Gino e li abbia confinati in una versione virtuale di Metropolis, allo scopo di attirare l'eroe dall'abito blu in una trappola mortale e levarselo così di torno in maniera definitiva. Ma Superman non può certo lasciare impunito un atto del genere, e infatti si lancia all'inseguimento di Luthor nella Metropolis fittizia, nella

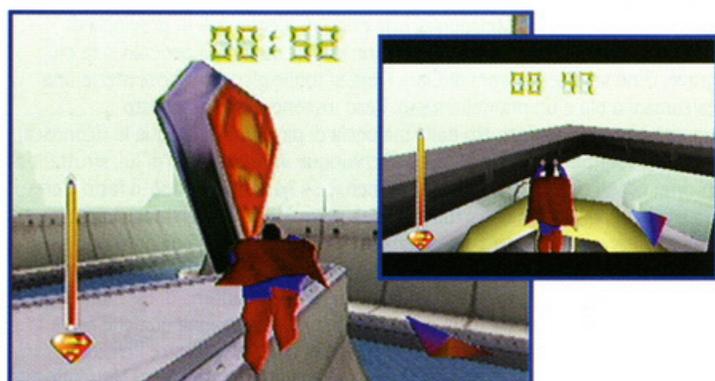


speranza di liberare i suoi compagni di merende dalle grinfie del cattivone. All'atto pratico voi, nei panni di Superman, dovrete superare una serie di livelli consecutivi l'uno all'altro ricorrendo ai vostri poteri speciali, che comprendono la capacità di volare, di lanciare raggi distruttivi dagli occhi e di soffiare delle alitate mica da ridere, oltre che, ovviamente, la super forza, che vi

consentirà di sollevare oggetti pesantissimi e di portarli un po' dove vorrete. Ciascun livello è estremamente corto e deve essere risolto in un modo che vi verrà comunicato all'inizio dello stesso. Diversi schermi prevedono delle prove di destrezza in volo: guidando il bamboccio svolazzante, dovrete completare un percorso predefinito passando attraverso una serie di cerchi sospesi in aria, fino ad arrivare a una gigantesca "S" che galleggia nel cielo. In altri casi, dovrete sollevare delle auto o altri oggetti particolarmente pesanti, allo scopo di evitare che facciano danni o che ne subiscano (dipende dai casi: potreste dover evitare che una macchina criminale investa dei pedoni o che un'auto della polizia venga bersagliata dei malviventi). In effetti, l'idea di base che sta dietro al gioco ha i suoi pregi: non si tratta, come già era successo con i vecchi titoli dedicati a Superman (un coin-op, una versione per Mega Drive e Master System e una per Super NES, senza contare alcune apparizioni in altri programmi che avevano per protagonisti gli eroi DC Comics), di semplici picchiaduro - shoot 'em up, ma di un vero e proprio arcade adventure, che dovrebbe richiedervi qualcosa di più che limitarvi a spaccare indiscriminatamente la faccia a chiunque si metta sulla vostra strada. L'intenzione fondamentale sarebbe forse quella di porre il giocatore di fronte a una serie di problematiche che coinvolgono l'uso dei superpoteri e che richiedono una precisa amministrazione degli stessi, in modo da riuscire a completare la missione affidatavi nel migliore dei modi; di fatto, però, la maggior parte della questione si risolve in una serie di prove di velocità e di destrezza con il joystick.



Contrariamente ad altri giochi aventi dei supereroi come protagonisti, che spesso non concedono al giocatore di utilizzare tutti i poteri dell'individuo controllato (cosa che potrebbe sbilanciare il gioco, a causa della grande potenza dei poteri in questione), in Superman potrete fare effettivamente tutto quello che fa l'omino in calzamaglia, subendo solo un tipo di



limitazioni aggirabile in maniera relativamente facile. Mi spiego: non subirete alcun tipo di limite alla vostra capacità di volare, che potrete sfruttare in maniera indiscriminata; potrete sollevarvi dal suolo a piacimento e spostarvi nell'aere senza problemi di sorta. Parimenti illimitata sarà la vostra superforza: sarete in grado di sollevare gli oggetti pesanti semplicemente premendo un tasto; il lanciali contro i nemici vi potrà permettere di annientarne qualcuno. Gli altri poteri, come la vista a raggi X e il soffio paiura, sono invece alimentati da apposite icone, rintracciabili lungo il percorso, che avranno la funzione di "propellente" per delle barre di energia relative ai succitati poteri. Una volta riempita la barra, potrete attivare la vostra capacità speciale, al prezzo del consumarsi della barra stessa. Notare che le icone di cui sopra vengono messe a vostra disposizione (leggi "disseminate per il livello") solo in quei quadri che ne richiederanno l'utilizzo. Dovrete quindi andarve a cercare in un tempo relativamente breve, prima che il vostro avversario attuale faccia abbastanza danni. Esempio: in un certo livello, dovrete usare il super soffio per fermare dei cicloni che minacciano di travolgere dei civili (che stanno fermi ad aspettare!); sarà vostro compito cercare di reperire le

icone necessarie a potenziare il vostro alito prima che la tragedia abbia luogo. Ci troviamo dunque di fronte a un titolo che presenta delle buone idee di base, ma come sono state sviluppate all'atto pratico? Partiamo come al solito dalla realizzazione tecnica, che, complessivamente, si colloca su livelli medio - bassi:

abbiamo quindi una grafica piuttosto dettagliata, con dei poligoni che sono però troppo grezzi e delle texture che non si comportano sempre nel migliore dei modi, soprattutto per quanto riguarda quelle sui volti dei personaggi, che tendono a impastarsi più di quanto sarebbe lecito aspettarsi. I fondali sono realizzati in maniera abbastanza scialba, con dei



**DAILY PLANET**

**Superman**  
Known as the Man of Steel, Superman is the world's greatest super hero. Protecting the citizens of Metropolis, the last son of Krypton will stop at nothing to defend his beloved new home. Superman possesses the ability to fly, has superstrength, super-speed, x-ray vision and heat vision. Only the rare radioactive substance Kryptonite can instantly weaken Superman and cause him serious harm.

**DAILY PLANET**

**Clark Kent**  
Superman's alter ego, Clark Kent, is a reporter for the Daily Planet. Clark is a jolly, hard-boiled journalist who always digs deep in his quest for the truth. He specializes in stories that expose the sins of society and champion the cause of the common man. Despite being one of the Daily Planet's top reporters, Clark keeps a low profile to stay out of the spotlight.

**DAILY PLANET**

**Lois Lane**  
The Daily Planet's star reporter, Lois, is a savvy, stylish newswoman. She is calculating, courageous and always willing to take big risks in the pursuit of the ultimate scoop.

**DAILY PLANET**

**Jimmy Olsen**  
A shoop whoan kid and Superman's pal. As a freelance photographer for the Daily Planet, Jimmy pursues big stories as vehemently as Lois and Clark. He is an expert with computers and, of course, cameras.

palazzi che si somigliano un po' tutti. Da questo punto di vista, però, il difetto peggiore è un fastidiosissimo effetto fogging, che farà apparire i palazzi come usciti da una densa nebbia e che non è certo piacevole a vedersi. Il sonoro non risolve la qualità complessiva: musiche decisamente ripetitive ed effetti complessivamente anonimi e poco accattivanti; il parlato è ridotto al minimo e non raggiunge vette di eccellenza, limitandosi a qualche frase (sempre le stesse).

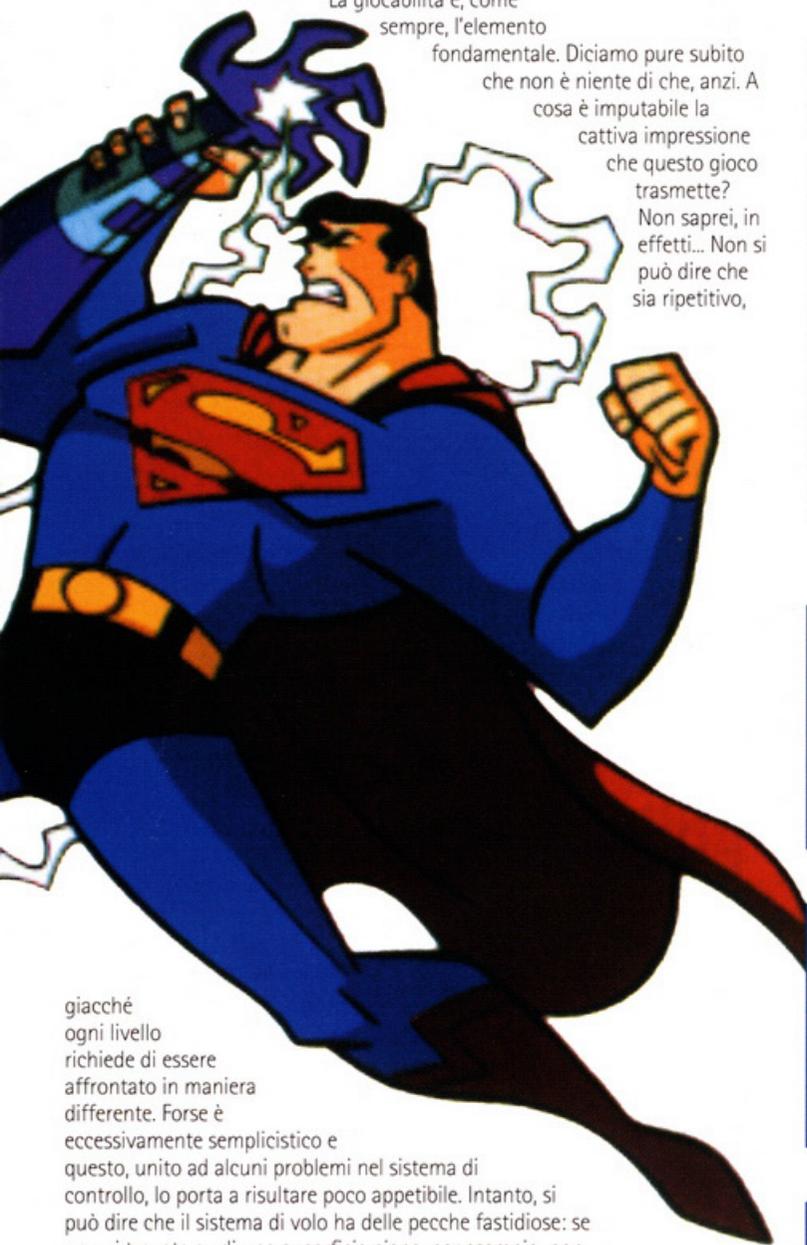


La giocabilità è, come sempre, l'elemento fondamentale. Diciamo pure subito che non è niente di che, anzi. A cosa è imputabile la cattiva impressione che questo gioco trasmette? Non saprei, in effetti... Non si può dire che sia ripetitivo,

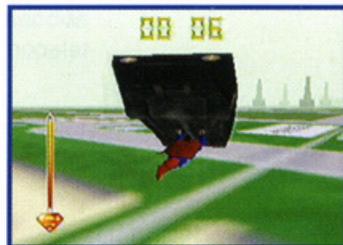
Parliamo poi del livello di difficoltà: quello "Normal" è già frustrante di per sé (anche solo il primo livello è qualcosa di mostruoso, vi dovrete allenare fino allo spasmo per completare quel percorso nel tempo concesso); non riesco a immaginare come possa essere quello "Superman" ma, facendo le debite proporzioni, direi che potrebbe rendere impossibile anche il solo superare i primi due - tre anelli fluttuanti. Il livello di difficoltà più basso, invece, è a tratti fin troppo facile; nonostante le indicazioni del gioco, non sarà sempre così automatico capire esattamente come potrete completare il quadro. Però, una volta che ce l'avrete fatta, eseguire effettivamente l'azione sarà poco più che una formalità.

Che dire, dunque? Superman è un gioco che si basa su di un concept interessante, ma che è stato sviluppato in maniera eccessivamente noiosa, o per l'esagerata difficoltà, o per la troppa facilità. Come va di moda dire in redazione: "Noon ce la fa"... Solo per gli appassionati dell'eroe dicci.

Sergio "Ray" Porcellini



giacché ogni livello richiede di essere affrontato in maniera differente. Forse è eccessivamente semplicistico e questo, unito ad alcuni problemi nel sistema di controllo, lo porta a risultare poco appetibile. Intanto, si può dire che il sistema di volo ha delle pecche fastidiose: se non vi trovate su di una superficie piana, per esempio, non potrete atterrare, e una non perfetta collisione del personaggio con il fondale potrebbe bloccarvi in alcuni passaggi senza che ne capiate esattamente il motivo. Tutti elementi che indispongono parecchio, diciamo.



**DAILY PLANET**

**Dark Shadows**

Based on Lexcorp robot research, these Cybormetic soldiers were created to execute the underhanded deeds of Lex Luthor, no questions asked. Although they are not very strong, they are excellent marksmen and loyal to Lex Luthor.

**DAILY PLANET**

**Lex Luthor**

Lex Luthor is the undisputed master of Metropolis and lord of all he surveys. Employing thousands of the city's most feared, Lex Luthor can command his patrons to carry out even his most sinister of deeds. In his mind there is no good or bad, except what is good and bad for Lex Luthor. The one thing he craves above all else is putting an end to Superman.

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

Subi

# INTERNET

**2** CD - Uscita Unica

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

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

Prossimamente in edicola

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

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

davvero un gioco da ragazzi.

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

**N**el secondo cd invece abbiamo ampliato alcuni concetti e aggiunti altri.

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

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

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

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



#### Imparerete a:

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

# Windows e Macintosh

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

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

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



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

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

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

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

## Quale aspetto rende unici i nostri corsi autodidattici?

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

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

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

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

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

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

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

Questa flessibilità risulta molto più efficace (e costa una frazione) che seguire un corso intensivo di tre giorni su un determinato software e ritrovarsi una settimana dopo a non ricordarsi più nulla. Potrete tenere i nostri cd sempre a portata di mano sulla vostra scrivania e potrete naturalmente anche prestarli ad altri colleghi e a nuovi collaboratori.

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

# ZERO • ZONE

**B**ene, siete tornati dalle vacanze, eh? Vi siete divertiti, vero? Anche noi, tanti saluti e grazie... Scherzi a parte, eccoci all'appuntamento settembrino di una rubrica che avete dimostrato di apprezzare parecchio... Una piccola novità: da questo mese abbiamo deciso di pubblicare anche i trucchi inviati da voi lettori, quindi, nel caso in cui non troviate il vostro nome nei caratteri che animano "La Posta del Quore", provate a cercarlo qui... io intanto vi ricordo l'indirizzo a cui spedire le vostre richieste e i vostri cheat...

Davide "ToSo" Tosini  
 iltoso@tiscalinet.it

XENIA EDIZIONI  
 Nintendo Magazine  
 "o ToSo, o mio ToSo"  
 Casella postale 853  
 20101 Milano

## QUAKE II

Livello Bonus: **TWISTS**

Ecco la password che sblocca il livello bonus: **FBBC VBBB FBBC VBF7**. A questo un time limit pari a un minuto e quaranta secondi.

Altri colori per le uniformi potrete nel livello Twists, disponibile nella sola modalità deathmatch, che ha rmi...

Inserendo la password **S3TC 00LC 0LOR S???** avrete a disposizione altri colori per le uniformi. Il multiplayer per chi vuole volare più in alto...

Eccovi la password per abilitare i super salti nella modalità multiplayer: **S3T1 NF1N 1T3S H0TS**. Volete saltare a questo o quel livello?

Per entrare nello schermo delle password, selezionate Load Game, quindi premete B quando appare la lista dei salvataggi.

### Livello

2  
3  
4  
5  
Final

### Password

PGBG VF6B MOBH X3CF  
1KLS DN5H 7NBF DWRO  
2KLR SDRY ?W4 YQ8X  
VK3T 7LFC 94B7 D3R3  
F60? VQCH ?BHF DQQL



## WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

**Tutti i veicoli del campionato GT2**

Dalla modalità Championship, entrate nel menù del circuito GT2 e inserite utilizzando il secondo controller, la seguente sequenza: Z, destra, Z, Z, Z, B, C-basso, A, Destra, Start. A questo punto avrete abilitato tutte le macchine del campionato GT2.

**Altri colori, all'insegna della primavera**

Premendo Z durante la selezione del veicolo ne cambierete il colore.

**Circuiti "Mirror"**

per correre sui circuiti solitamente chiamati "Mirror track" (perché il tracciato viene "riflesso"... in pratica le curve che nella versione normale si trovavano a sinistra ora si trovano a destra e viceversa) premete il trigger Z al posto del pulsante A.



## 007 GOLDEN EYE

Il nostro caro Ezac (al secolo Daniele Freguglia), in coda a varie lamentele per la mancata pubblicazione di alcune sue missive all'interno de "La Posta del Quore", ci ha inviato diversi codici per quello che rimane tuttora uno dei migliori shoot 'em up in soggettiva... e noi li pubblichiamo molto volentieri

**Personaggi segreti**

L+R+C sinistro  
L+C alto  
L+R+ D-pad sinistra  
L+ D-pad destra  
R+ D-pad basso  
L+R+ C sinistra  
L+ C Alto  
L+R+ D-pad destra  
L+R+ C Basso  
L+ D-pad basso





## CRUIS'N USA

Sempre da Ezac eccovi un paio di codici per abilitare le auto segrete...

Nella schermata di selezione del veicolo premete start e il pulsante che regola il cambio di visuale... dovrete ora avere abilitato tutte le macchine segrete (dico dovrete perché la cartuccia in questione è finita nel buco nero redazionale e non ho quindi avuto la possibilità di testare questo cheat...)



## STAR WARS: EPISODE 1 RACER

### I PERSONAGGI SEGRETI

Eccovi la lista dei tempi da ottenere sui vari circuiti per sbloccare i personaggi segreti e i loro scenari

#### • **Seulba**

The Boonta Classic  
Circuito Galactic  
Tempo del giro: 02:04:210  
Tempo totale: 06:20:012

#### • **Aldar Beedo**

Beedo's Wild Ride  
Circuito Amatore  
Tempo del giro: 01:02:986  
Tempo totale: 03:16:697

#### • **Ratts Tyerell**

Howler Gorge  
Circuito Semipro  
Tempo del giro: 01:31:370  
Tempo totale: 04:48:510

#### • **Mawhonic**

Andobi Mtn. Run  
Circuito Galactic  
Tempo del giro: 01:39:309  
Tempo totale: 05:05:648

#### • **Slide Paramita**

AP Centrum  
Circuito invitational  
Tempo del giro: 00:58:410  
Tempo totale: 03:03:260

#### • **Clegg Holdfast**

Aquilaris Classic  
Circuito Amatore  
Tempo del giro: 01:04:700  
Tempo totale: 03:16:926

#### • **Bullseye Navior**

Sunken City  
Circuito Semipro  
Tempo del giro: 01:52:620  
Tempo totale: 05:43:101

#### • **Ark Bumpy Roose**

Bumpy's Breakers  
Circuito Semipro  
Tempo del giro: 02:09:358  
Tempo totale: 06:47:380

#### • **Wan Sandage**

Scraper's Run  
Circuito Semipro  
Tempo del giro: 00:44:904  
Tempo totale: 02:23:978

#### • **Bozzie Baranta**

Abys  
Circuito invitational  
Tempo del giro: 01:02:639  
Tempo totale: 03:12:934

#### • **Neva Kee**

Baroo Coast  
Circuito Semipro  
Tempo del giro: 01:38:300  
Tempo totale: 04:59:640

#### • **Ben Quadinaros**

Inferno  
Circuito invitational  
Tempo del giro: 00:59:549  
Tempo totale: 03:04:160

#### • **Teemto Pagalies**

Mon Gazza Speedway  
Circuito Amatore  
Tempo del giro: 00:16:072  
Tempo totale: 00:52:081

#### • **Mars Guo**

Spice Mine Run  
Circuito Amatore  
Tempo del giro: 01:29:470  
Tempo totale: 04:30:880

#### • **Boles Roor**

Zugga Challenge  
Circuito Semipro  
Tempo del giro: 02:01:261  
Tempo totale: 06:10:897

#### • **Fud Sang**

Vengeance  
Circuito Amatore  
Tempo del giro: 01:16:880  
Tempo totale: 03:51:921

#### • **Toy Dampner**

Executioner  
Circuito Galactic  
Tempo del giro: 00:31:540  
Tempo totale: 04:42:310

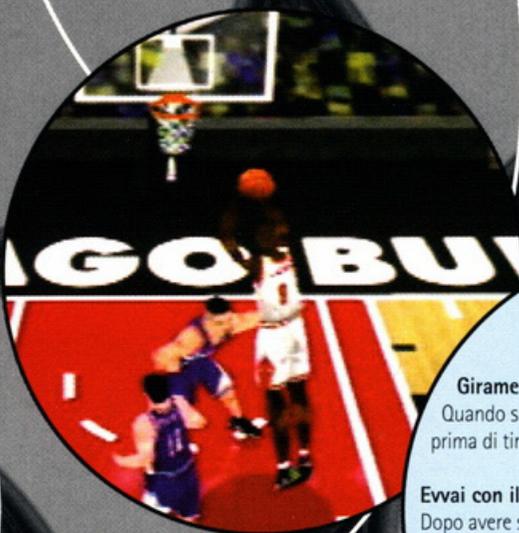
## NBA LIVE 99

### Giramento di palle...

Quando siete sulla linea del tiro libero, premete R prima di tirare e vedrete la palla girare.

### Evvai con il tiro speciale...

Dopo avere subito un fallo, una volta giunti sulla lunetta per effettuare il tiro libero, tenete premuto C sinistra per ottenere un tiro speciale. Tenendo premuto R ritarderete il tiro e farete girare la palla. Piccola curiosità: Premete entrambi i tasti R + C sinistra e guardate... un vero spasso!!!



## KILLER INSTINCT GOLD

### Tutte le opzioni e anche di più

Per abilitare tutte le opzioni, inserite la seguente sequenza durante l'introduzione: Z, B, A, L, A, Z.

### Vi piacciono i vestitini?

Per abilitare tutti i colori, inserite questa sequenza: Z, B, A, Z, A, L.

### Un po' di colore nelle grigie mattine invernali

Nella schermata di selezione del personaggio tenete premuto, dopo la selezione, Alto per visionare ciclicamente tutti i colori del vostro alter ego digitale.

### Selezione del livello

Nella modalità a due giocatori potrete selezionare lo stage iniziale. Mentre vi apprestate a scegliere il vostro personaggio tenete premute le seguenti accoppiate di bottoni.

#### Codice

Alto+Pugno veloce  
Basso+Pugno veloce  
Alto+Calcio veloce  
Basso+Calcio veloce  
Alto+Pugno medio  
Basso+Pugno medio  
Alto+Calcio medio  
Basso+Calcio medio  
Alto+Pugno volante  
Basso+Pugno volante  
Alto+Calcio volante  
Basso+Calcio medio

#### Livello

Wolf Castle  
Bridge  
Stonehenge  
Dojo  
Jungle  
Dungeon  
Museum  
Spinal Ship  
Space Ship  
Street  
Helipad  
Sky Stage

### Gargos è troppo il migliore

Per giocare nei panni di Gargos, inserite la seguente sequenza durante l'introduzione: Z, A, R, Z, A, B.

### Ending Credits

Per visualizzare i crediti finali inserite la sequenza Z, L, A, Z, A, R durante lo story mode.



## ZELDA THE OCARINA OF TIME

Viste l'enorme massa di lettere pervenuta in quel di via Carducci contenente imploranti richieste d'aiuto per le vicende di Link, abbiamo deciso di pubblicare la soluzione completa, a cura di Manu Auletta, di tale capolavoro... Enjoy on the next issue...



## SNOWBOARD KIDS II

### Tutti i personaggi, le tavole e i livelli... chi più ne ha più ne metta!!!

Nella schermata dei titoli, premete Z + B + C alto + D pad basso + Analogico sinistra + analogico destra + D pad Alto + R + Z + A... tenete solo presente che il suddetto cheat non funziona con i salvataggi!

### Sei troppo un esperto...

Per avere accesso all'Expert mode, completate con successo lo story mode.

### Volete vestire i panni sporchi di Coach? ...

Per giocare con il personaggio Coach dovrete batterlo durante l'allenamento. E' davvero molto bravo nelle evoluzioni, quindi non lasciatevelo scappare!

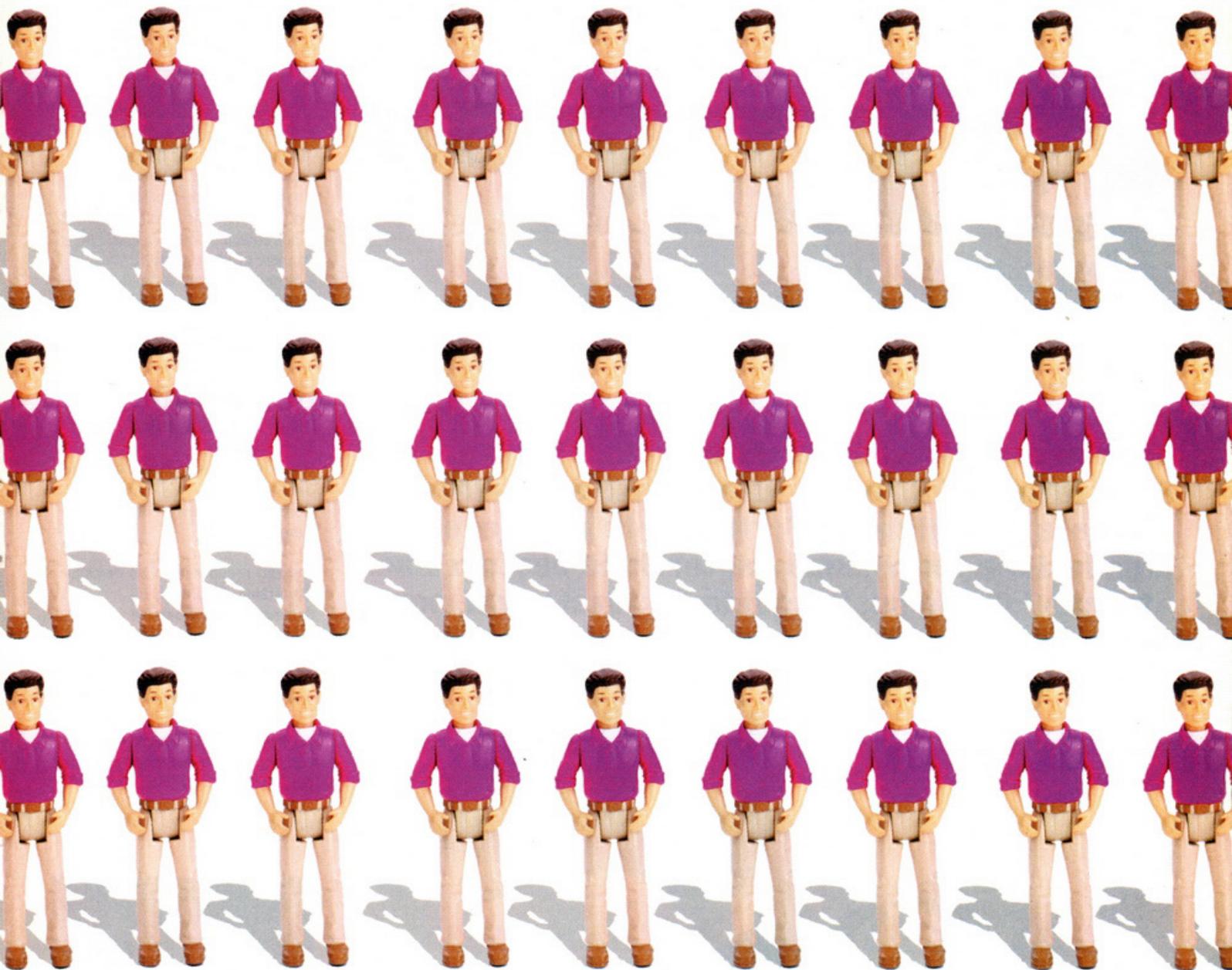
### ...O preferireste entrare in quelli di Damien...

per giocare con Damien dovrete terminare con successo lo story mode.

### ...E se invece Mr Dog fosse quello che state cercando?

Per vestire i panni di Mr Dog dovrete entrare nella modalità Shot Cross e ottenere un perfect non mancando neanche una casella della posta... non è impossibile...





per chi sa distinguere  
**per chi sa distinguersi.**

HARDWARE SOLUZIONI TRUCCHI NEWS INTERNET. OGNI MESE IN EDICOLA DA XENIA EDIZIONI

# GEX<sup>64</sup>

## ENTER THE GECKO

Prima parte a cura di Davide Pessach

**Dopo aver fatto visita a sistemi quali Saturn, Playstation e PC, la spia lucertolosa è finalmente arrivata su Nintendo 64; riuscirete a salvare il mondo della televisione dal terribile destino che lo attende? Con la nostra guida, se fossi in voi, non avrei alcun dubbio.**



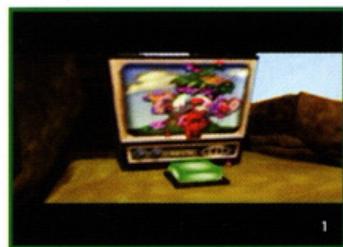
**A**ttorno a questo walkthrough, vi segnaleremo la locazione dei vari telecomandi e vi daremo preziosi consigli su come recuperarli; a ogni modo, visto che il gioco si svolge in un mondo tridimensionale, ci potrebbero essere più strade per ottenere gli stessi oggetti, noi vi indicheremo quella scelta da noi ma sarete liberissimi di utilizzare strade alternative, l'importante, come sempre, è il risultato finale.

### OUT OF TOON (foto 1)

Obiettivo 1: Saltare fino alla Teetering Rock  
 Obiettivo 2: Dare la caccia ai due cacciatori (!)  
 Obiettivo 3: Colpire i cinque funghi viola

Objetti recuperabili: 30 carote, 40 lattine di spinaci, 50 detonatori per dinamite

Dalla locazione di partenza giratevi e date una codata al primo fungo viola che sta crescendo vicino al muro di mattoni (foto 2) (obiettivo 1 dei 5 del terzo). Lanciatevi nei cespugli che troverete in quest'area per trovare altri oggetti utili; i fiori danzanti possono essere colpiti, li rimpicciolirete.



Avanzate ed esplorate l'area centrale nella quale troverete un grosso sgabello di legno. Guardate dietro al masso alla destra del cartello "stop" per trovare un altro fungo viola (obiettivo 2 dei 5 del terzo) (foto 3). Saltate sulla protuberanza che sporge dallo sgabello per raggiungere la mosca verde in cima (mangiatela per recuperare energia). A questo punto, tornate a terra e date una codata al calabrone per ottenere altri oggetti utili.



Saltate sulle piattaforme basse vicino al muro di mattoni per raggiungere il giardino gigante. Saltate sul recinto bianco e date una codata alle carote giganti per ottenere alcuni oggetti utili (foto 4). Fate attenzione al fiore danzante marrone, è armato di martello e schiaccerà il povero Gex se cercherete di avvicinarvi; rimpicciolite il nemico con una codata, quindi proseguite fino al termine della piattaforma a destra del fiore per trovare un fungo rosso che vi garantirà l'accesso ad altri oggetti interessanti (foto 5).



Tornate a terra e raggiungete di nuovo il cartello rotante all'inizio del livello (foto 6). Saltate sulle sporgenze e correte oltre il dirupo mobile. La zona a scacchi verdi è una specie di area militare e viene utilizzata come obiettivo di una serie di lanci piuttosto pericolosi per la vostra salute (foto 7); tenete d'occhio le ombre e non dovrete avere problemi a evitare eventuali danni.



Saltate sulla trave di ferro vicino all'area a scacchi e correte oltre. Date una codata alla faccina sorridente per ottenere altri bonus prima di arrivare alla mosca viola (foto 8). Spostatevi sul lato opposto di questa piccola area per trovare un altro fungo viola (obiettivo 3 dei 5 del terzo).



Tornate a terra e raggiungete il bordo dello specchio d'acqua. Per ottenere oggetti utili prendete a codate la bocca e gli occhi che si apriranno, potete farlo diverse volte (foto 9). A questo punto, tornate all'area in cui cadevano gli oggetti.



Saltate nel fiume e nuotate fino alla sponda opposta. Utilizzate la piattaforma che sale per raggiungere la cima della cascata (foto 10), quindi nuotate oltre. Prendete a codate il pesce per ottenere altri oggetti. Troverete un fungo viola in cima alla cascata (obiettivo 4 dei 5 del terzo). Seguite la sporgenza stretta nel punto in cui si trovava il fungo viola.



Scendete e pattinate sullo stagno ghiacciato (foto 11), quindi salite sul bordo del dirupo mobile; aspettate che si estenda, quindi correte oltre per raggiungere il telecomando d'argento sulla piattaforma sospesa in aria.



Tornate a terra, vicino alla piattaforma che sale. Localizzate i muri di mattoni in prossimità di questa zona (foto 12). Acchiappate la mosca verde nell'angolo, quindi proseguite oltre il fungo danzante armato di martello per raggiungere un altro fungo viola (foto 13) vicino al molo (obiettivo 5 dei 5 del terzo). In questo modo, avrete accesso al telecomando rosso nei pressi della televisione vicino alla cascata; tornateci ora.



Recuperate il telecomando rosso per completare il terzo obiettivo del livello, oppure proseguite seguendo le sporgenze vicino al muro fino a raggiungere una buca (foto 14); saltateci dentro per raggiungere il quadro successivo di questo livello.

Giungerete nel quadro seguente vestiti da coniglio. Giratevi ed entrate nel tronco cavo per trovare una mosca viola (foto 15). Prendete a codate la cassetta delle lettere rotante per trovare degli oggetti utili; quindi saltate sopra il cacciatore ed evitate i suoi proiettili guidati (foto 16) (obiettivo 1 dei 2 del secondo). Tenete a mente la locazione della televisione spenta vicino all'acqua. Salite sulla rampa formata dai tronchi per raggiungere la serie successiva di sporgenze.



Saltate sul masso per raggiungere la mosca verde. Posizionatevi vicino al muro nei pressi del masso e saltate oltre per arrivare su una sporgenza stretta che vi condurrà vicino all'acqua. Seguite la sporgenza oltre il calabrone per arrivare in prossimità di una mosca viola (foto 17). A questo punto, tornate al masso.

Proseguite dritto e saltate sui gruppi di ceppi mentre evitate le trappole. Dall'ultimo ceppo saltate e raggiungerete un'altra area contenente un cacciatore; occupatevi del cacciatore per avere accesso al telecomando rosso nei pressi della televisione vicino all'acqua (obiettivo 2 dei 2 del secondo). Recuperate il telecomando rosso per completare il secondo obiettivo, oppure proseguite e saltate nella buca sulla sporgenza (foto 18).



A questo punto, Gex si toglierà il costume da coniglio. Correte oltre l'acqua e saltate sulla sporgenza a destra della cascata per raggiungere il check point TV. Proseguite saltando per raggiungere il fiume in cima alla cascata.



Avvicinatevi al ponte in pietra che attraversa il fiume (foto 19) e aspettate che il vento finisca di soffiare. Quando il vento si sarà calmato attraversate il ponte, se non aspettate verrete sospinti in acqua, non provateci nemmeno. Una volta raggiunta l'altra sponda, proseguite fino al bordo dell'acqua e aspettate che appaia una piattaforma mobile. Attendete che la piattaforma giri vicino alla struttura in ferro, saltate

sulla tavola in legno, colpite con una codata la faccina sorridente e acchiappate la mosca viola. Tornate alla sporgenza vicino alla cascata.

Proseguite su questo lato del fiume, oltrepassate il fiore marrone danzante e troverete un altro ponte in pietra. Recuperate la mosca verde che troverete nei paraggi, quindi utilizzate il ponte per attraversare il fiume.

Seguite la strada fin dentro alla galleria. Colpite a codate il cartello "stop" (foto 20) per portare alla luce altri oggetti recuperabili. Attraversate i binari, quindi seguite il sentiero fatto di pietre. Saltate sulle rocce per raggiungere la sporgenza seguente.



Correte oltre i massi mobili (foto 21), quindi procedete saltando. A questo punto, dovrete trovarvi in cima; aspettate il momento giusto per correre e raggiungere l'ultimo dirupo. Saltate velocemente sulla roccia vicina prima che il dirupo scompaia.



Saltate oltre per raggiungere la roccia successiva, correte ora sul lato opposto. A questo punto, non vi resta che spiccare l'ultimo salto per raggiungere la televisione (foto 22). Recuperate il telecomando rosso per completare il primo obiettivo.



## SMELLRAISER

(foto 23)

**Obiettivo 1:** Sopravvivere alla Haunted Mansion  
**Obiettivo 2:** Distruggere i cinque Blood Cooler  
**Obiettivo 3:** Utilizzare l'Haunted Elevator



**Oggetti recuperabili:** 30 teschi, 40 lapidi, 50 maschere da portiere di hockey

Proseguite dritto dalla locazione di partenza fino a raggiungere una stanza con due scalinate e un orologio. Utilizzate una delle due scalinate, quindi saltate in cima al muro al centro della stanza (foto 24). Recuperate gli oggetti che troverete, quindi tornate alla scalinata; salite fino a raggiungere un'altra scalinata, questa volta più larga. Salite fino in cima e saltate oltre il buco nella piattaforma. Entrate dalla porta



Prendete a codate il manichino rimbalzante per ottenere degli oggetti utili, quindi saltate sul tavolo in basso. Utilizzate il tavolo e saltate appena questo si avvicina a una piattaforma in alto. Recuperate i vari oggetti, quindi saltate su un altro tavolo sospeso per raggiungere la piattaforma contenente una mosca rossa e un Blood Cooler (foto 25) (obiettivo 1 dei 5 del secondo). Saltate in alto e date una codata al Cooler prima di tornare a



25 terra. Saltate sulla libreria e seguite il sentiero che corre lungo il muro verso gli oggetti recuperabili. Avvicinatevi al muro e arrampicatevi. Aspettate che il muro scompaia, quindi correte oltre. Entrate dalla porta per raggiungere la stanza successiva.



26 Scendete le scale velocemente e colpite con una codata lo zombie fino a ridurlo in frantumi; continuate a colpire i pezzetti per ottenere altri oggetti utili. A questo punto, raggiungete il passaggio sopraelevato al centro della stanza; giratevi e saltate nella nicchia nel muro, da qui potete arrivare alla sporgenza che corre lungo il muro. Recuperate la mosca verde alla fine della sporgenza (foto 26), quindi tornate sul passaggio al centro della sala. Tenetevi attaccati al muro sul lato opposto del passaggio e salite. Utilizzate il candelabro per raggiungere la sezione successiva della stanza. Assicuratevi di saltare dal candelabro appena prima che questo cada. Abbassatevi e guardate nel buco nel muro vicino all'angolo per ottenere altri oggetti. Saltate sul candelabro successivo per raggiungere la piattaforma seguente, quindi colpite velocemente il manichino rimbalzante ed evitate, allo stesso tempo, il muro stregato. Seguite il passaggio a destra della porta per trovare un altro Blood Cooler (foto 27) (obiettivo 2 dei 5 del secondo).



27 Spingete la libreria per trovare una stanza segreta. Colpite la leva rossa per azionare l'ascensore per il terzo obiettivo. Entrate dalla porta, avrete accesso alla stanza successiva della magione.



28 Scendete le scale e troverete un checkpoint TV. Saltate sulla libreria alla sinistra del checkpoint (foto 28) e recuperate altri oggetti utili. Non dimenticate di accucciarsi ed entrare nel buco tra i primi scaffali. Una mosca verde è posizionata alla fine del gruppo successivo di scaffali. Il terzo Blood Cooler (obiettivo 3 di 5 del secondo) si trova a sinistra della mosca verde (foto 29).



29 Come è consigliato dal cartello che troverete in questa stanza, correte intorno al fantasma e posizionatevi sotto la lanterna rossa al centro della sala; la lanterna diventerà verde e proteggerà Gex dal pericoloso fantasma. Oltre a questo,



la lanterna renderà il fantasma vulnerabile alle vostre codate. Recuperate la mosca viola, quindi salite la scalinata centrale. Evitate l'alito decisamente pesante del grosso teschio in cima alle scale (foto 30) e prendetelo a codate per ottenere alcuni oggetti. Seguite il tappeto rosso e saltate oltre il buco per raggiungere la porta.

Utilizzate la porta per entrare nella stanza successiva della magione.

Giratevi e guardate dietro la porta per trovare un altro Blood Cooler (obiettivo 4 dei 5 del secondo) (foto 31). Scendete le scale e saltate nell'acqua. Recuperate gli oggetti che troverete sulle tavole galleggianti e mangiatevi la mosca verde nell'angolo della piattaforma. Saltate oltre e utilizzate la porta per accedere alla sala successiva.



31 Aspettate il momento giusto per correre oltre i cavalieri (foto 32). Girate a sinistra all'incrocio e recuperate la mosca verde di fronte allo scaffale. Girate intorno e raggiungete velocemente il lato opposto della stanza. Prendete a codate il manichino rimbalzante e seguite la fila di oggetti recuperabili; occupatevi del grosso teschio. Saltate oltre il muro stregato e utilizzate il candelabro per raggiungere la piattaforma successiva. Prendete a codate la bambola armata di coltello, la decapiterete; fatto questo, date una codata anche alla testa (che avrà iniziato a rimbalzare) per risolvere il problema definitivamente. A questo punto, utilizzate il passaggio per arrivare alla lanterna rossa.



32 Aspettate che si materializzi un tavolo nell'apertura (foto 33), quindi utilizzatelo per attraversare. Nella locazione successiva troverete due porte; quella allo stesso livello della piattaforma conduce all'ascensore stregato (obiettivo 3), quella in cima alla scalinata conduce al settore conclusivo della casa (obiettivo 1) e all'ultimo Blood Cooler. Utilizzate la porta più adatta alla vostra situazione.



33 Per completare gli obiettivi uno e due, entrate nella stanza e correte in cima a una delle scalinate; per ora, non recuperate ancora il telecomando rosso.

Per completare l'obiettivo 3, prendete a codate il dipinto di Mona Lisa, azionerete un ascensore. Aspettate che la porta si apra, quindi entrate nella stanza. Non recuperate il telecomando troppo velocemente; entrate dal portale a sinistra della televisione per trovare una mosca viola. A questo punto, utilizzate le sporgenze per scendere e seguite l'acqua nel tunnel fino al lato opposto della stanza. Recuperate il telecomando d'argento prima di tornare al livello superiore. Recuperate, infine, il telecomando rosso per completare il terzo obiettivo.



Per completare anche il primo obiettivo, entrate nella stanza e recuperate il telecomando rosso. Per quanto riguarda il secondo, spostatevi sulla destra della televisione e saltate sulla piattaforma in pietra. Da qui, saltate sulla sporgenza sopra la porta che avete utilizzato per entrare. Prendete la mosca viola e rompete il

Blood Cooler (obiettivo 5 di 5 del secondo) (foto 34) per avere accesso al telecomando rosso nella stanza contenente il checkpoint e il cartello "Step Into The Light"; tornate in questa locazione e recuperate il telecomando, completerete anche il secondo obiettivo.

## GILLIGEX ISLE (foto 35)

**Obiettivo: colpite le palle di fuoco blu per sconfiggere i Tiki Brothers**

I fratelli Tiki vi lanceranno addosso tre palle di fuoco, due rosse e una blu (foto 36). Evitate le rosse e prendete a codate le blu di fronte a uno dei due fratelli. Una volta che avrete scagliato uno dei nemici giù dalla piattaforma, due linee di fuoco attraverseranno il pavimento davanti a voi. Saltate per evitare le linee mentre continuate a colpire le palle di fuoco blu davanti al nemico sopravvissuto.



## FRANKENSTEINFELD (foto 37)

**Obiettivo 1: Percorrere il corridoio delle accette**  
**Obiettivo 2: Scendere la rampa**  
**Obiettivo 3: Attraversare il labirinto**

**Oggetti recuperabili: 30 teschi, 40 lapidi, 50 maschere da portiere di hockey**

Dalla locazione di partenza guardate in alto, vedrete un gruppo d'oggetti recuperabili intorno a una protuberanza sul soffitto. Se saltate sulla sporgenza rimarrete in questa parte della stanza (foto 38); colpite con una codata il manichino rimbalzante ed entrate nella stanza successiva.

Recuperate gli oggetti nella zona circolare al centro di questa stanza. Tenete Gex ben lontano dalla buca al centro; troverete due uscite in questa sala. Per completare il primo obiettivo, dovrete entrare dalla porta illuminata dalla luce verde (foto 39).



Saltate sulla piattaforma alla sinistra della porta dalla quale siete entrati in quest'area. Aspettate fino a quando un tavolo si materializzerà, quindi saltate sulla piattaforma sulla quale riposa una mosca verde (foto 40). Attraversate il muro nell'angolo per trovare una mosca rossa. Tornate alla porta dalla quale siete entrati. Salite le rampe fino ad arrivare a una zona contenente un tappeto rosso e uno zombie. Saltate oltre la ringhiera e uccidete il manichino rimbalzante di fronte alla finestra. Attraversate il muro sotto la finestra, troverete una stanza segreta contenente alcuni oggetti utili.

Tornate alla zona del tappeto rosso, scendete la rampa, aspettate che si materializzi il tavolo, quindi saltate (foto 41). Scendete sulla sporgenza sul lato opposto, arriverete in una zona illuminata di verde. Uccidete lo zombie e recuperate la mosca verde. Saltate sulla sporgenza successiva ed evitate i teschi rimbalzanti.

Uccidete il fantasma in cima alla rampa, quindi spostatevi alla fine della sporgenza sulla destra. Saltate e mantenetevi sulla linea dei supporti di metallo. Una volta arrivati in fondo, abbassatevi e saltate per raggiungere una piattaforma sulla quale troverete una mosca viola. Tornate nella zona del fantasma che lanciava teschi. Spostatevi sulla sinistra e correte oltre i vari nemici che vi si pareranno davanti. Saltate in alto per raggiungere una sporgenza piuttosto grossa; troverete una

griglia a pentagramma alla vostra sinistra (foto 42) e un pavimento normale alla vostra destra. Uccidete il manichino rimbalzante sulla griglia a forma di pentagramma per poter recuperare alcuni oggetti utili. Entrate nell'area contenente il tappeto rosso e salite la rampa sulla quale si trovava il fantasma. Proseguite avanti sul sentiero stretto, oltre le armature (foto 43). Utilizzate la porta che troverete per accedere alla stanza successiva.

Salite la rampa ripida e recuperate il telecomando rosso per completare il primo obiettivo.

Per completare anche il secondo obiettivo, tornate alla stanza circolare con le due porte ed entrate in quella illuminata di rosso.

Prendete a codate lo zombie e proseguite avanti. Saltate oltre il buco e atterrerete su una piattaforma in compagnia di un manichino rimbalzante (foto 44). Scodazzate il manichino, quindi orientatevi verso l'apertura nel muro a forma di diamante. Saltate dentro





per raggiungere una stanza segreta contenente un telecomando d'argento, quindi tornate alla piattaforma. Aspettate che il tavolo si materializzi, quindi utilizzatelo per saltare fino al candelabro. Saltate velocemente sull'altro candelabro per raggiungere l'altro lato della stanza. Prendete a codate il manichino rimbalzante, quindi salite sui supporti di metallo sul muro per trovare altri oggetti. Seguite i gruppi di supporti sulla destra, dove la luce diventa verde, e continuate a procedere in questa direzione. La luce diventerà presto rossa, quindi verde un'altra volta quando i supporti finiranno nei pressi di una piccola piattaforma (foto 45) sulla quale troverete una mosca rossa. Scendete dalla piccola piattaforma e tornate nella zona vicina alla porta che avete utilizzato per entrare in questa stanza. Tornate alla piattaforma vicina all'apertura a forma di diamante. Ancora una volta aspettate che si materializzi un tavolo e utilizzatelo per raggiungere il candelabro. Questa volta, restate sul candelabro e utilizzatelo per scendere; il vostro nuovo mezzo riempirà il buco nella rampa. Seguite la rampa fino alla fine della stanza



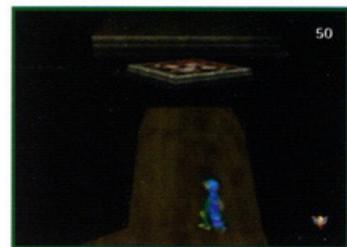
ed entrate dal portale. Correte oltre le corazze quando queste alzano le scuri, quindi saltate sui supporti di metallo sul muro (foto 46). Rannicchiatevi nei pressi della piccola apertura in cima alla stanza e saltateci dentro. Arriverete in una grossa zona contenente un tappeto. Liberatevi degli zombie e del manichino rimbalzante che si aggirano nei paraggi. Recuperate la mosca verde, quindi utilizzate le porte sul lato opposto per entrare nella stanza successiva.

Saltate oltre il buco ed eliminate i manichini rimbalzanti. Scendete la rampa ed eliminate gli assassini senza testa. Saltate sulla ringhiera e spostatevi dietro la rampa. Saltate sulla piattaforma-orologio che funge da leva (foto 47). Ritornate sulla ringhiera e correte oltre le corazze. Scendete da una delle rampe sull'altro lato per raggiungere una stanza rotonda sotto la piattaforma contenente l'orologio del nonno. Recuperate la mosca viola e gli oggetti intorno a Frankenstein. Tornate alla piattaforma con l'orologio del nonno. Posizionatevi di fronte all'orologio (foto 48), girate a destra e saltate sulla piattaforma nell'angolo. Saltate in alto sulla piattaforma successiva, quindi balzate sulla piattaforma sulla quale intravedete il manichino rimbalzante (sapete già cosa fargli). Saltate sulla sinistra per raggiungere la piattaforma nell'angolo opposto della stanza. Saltate in alto per raggiungere una sporgenza che conduce a una porta. Entrate dalla porta per accedere alla stanza successiva.



Evitate i teschi che stanno rimbalzando giù dalla rampa. Prendete a codate il fantasma che vi starà lanciando dei teschi dalla cima della rampa. Recuperate il telecomando rosso per completare il secondo obiettivo.

Per completare anche il terzo obiettivo, tornate nella stanza circolare contenente le due porte ed entrate da quella illuminata di verde. A questo punto, tornate sulla sporgenza larga con la griglia a forma di pentagramma. Spostatevi sul lato opposto della griglia e fermatevi nella zona con il tappeto rosso. Attendete che compaia il tavolo, quindi utilizzatelo per saltare oltre la buca. Proseguite avanti e saltate sulla piattaforma sulla quale troverete un manichino rimbalzante (foto 49). Attendete l'apparizione di un altro tavolo e utilizzatelo per raggiungere il candelabro. Saltate velocemente sul candelabro successivo, quindi balzate sulla piattaforma sulla quale potete intravedere uno zombie. Saltate oltre il buco nella ringhiera e cercate di atterrare sulla rampa stretta. Salite la rampa e utilizzate il tavolo che apparirà per raggiungere la sporgenza (foto 50). Saltate sulle pedane di metallo per raggiungere il labirinto sul soffitto. Per riuscire ad attraversare il labirinto, seguite le direzioni seguenti (dalla visuale di Gex) agli incroci. Sinistra, destra, sinistra. A questo punto, Gex si rannicchierà ed entrerà in un'apertura sul soffitto. Saltate giù ed entrate dalla porta per accedere alla stanza successiva.



Salite la rampa e saltate oltre il buco. Uccidete il manichino rimbalzante (foto 51), quindi utilizzate la porta per entrare nella stanza seguente.

Seguite la sporgenza stretta oltre il manichino rimbalzante e saltate sulla ringhiera. Liberatevi velocemente dei nemici ed entrate dalla porta, arriverete in un'altra stanza.

Oltrepassate gli spuntoni rotanti e recuperate il telecomando rosso per completare il terzo obiettivo.



## WWW.DOTCOM.COM (foto 52)

Obiettivo 1: Scalare la Bionic Launch Tower  
Obiettivo 2: Attraversare i Data Bus Bridge

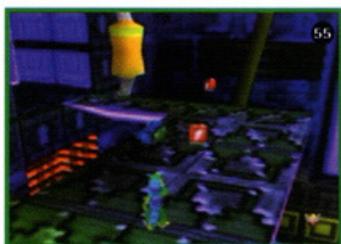
Oggetti recuperabili: 30 batterie da 9 volt, 40 LED e 50 atomi.



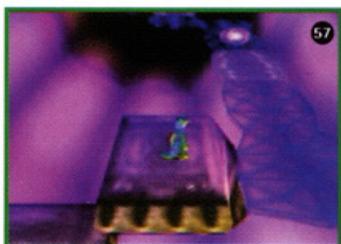
Diverse locazioni di questo livello contengono delle stazioni power-up contenenti ciascuna, a loro volta, un paio di sfere verdi luminose. Quando Gex entra in una di queste stazioni, acquisirà la capacità di eseguire dei super-salti dalle apposite piattaforme di lancio verdi; inoltre, potrà evocare dei ponti d'energia dalle pedane adatte, anche queste verdi. Questo effetto è comunque limitato.



Iniziate prendendo a codate il capacitor rimbalzante (foto 53). Salite su una delle pedane gialle appiccicose sul muro per raggiungere una mosca verde vicino all'angolo (foto 54). Utilizzate la stazione power-up al centro di questa stanza, saltate sul chip successivo, quindi passate su quella al muro per raggiungere una piattaforma di lancio. Saltate in alto, atterrate a destra, correte lungo la rampa e utilizzate velocemente la piattaforma di lancio successiva prima che i poteri di Gex si esauriscano. La stazione power-up posizionata sul cavo vi condurrà a un'altra mosca verde (foto 55), potete anche ignorarla se non ne avete bisogno. Proseguite avanti oltre il capacitor rimbalzante ed entrate nella stanza successiva.

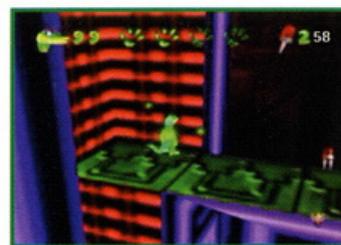


Eliminate il transistor rimbalzante, quindi saltate sulla piattaforma all'inizio del ponte di dati. Osservate le sfere luminose che illuminano il ponte, seguitele per raggiungere la piattaforma seguente, quindi saltate sulla piattaforma orlata di verde e utilizzatela per salire (foto 56). La sezione successiva vi vedrà impegnati nel risalire la corrente di dati; il modo per uscire illesi da questa situazione è saltare appena le sfere si avvicinano, in modo da lasciarle passare innocuamente sotto di voi. Una volta che avrete raggiunto la piattaforma successiva, saltate in alto e sulla destra per accedere alla sezione seguente (foto 57). Saltate giù dall'ultima piattaforma per arrivare sul pavimento. Prendete a codate i capacitor rimbalzanti prima di entrare nella stanza successiva.



Utilizzate la stazione power-up, quindi saltate sulla pedana di lancio e atterrate sulla sinistra. Recuperate velocemente la mosca verde,

utilizzate la pedana di lancio successiva e atterrate, ancora una volta, sulla sinistra. Ignorate la stazione power-up per il momento. Saltate sui chip montati sul muro per raggiungere un'altra mosca verde. A questo punto, tornate alla stazione power-up. Ricaricatevi e utilizzate la pedana di lancio per atterrare sulla destra (foto 58). Correte verso la pedana di lancio successiva e utilizzatela per atterrare sulla sinistra. Prendete a codate il drone e spostatevi sul lato destro della sporgenza. Saltate verso la stazione power-up installata sul chip, quindi tornate sulla sporgenza. Saltate sulla pedana di lancio e atterrate sulla destra; raggiungete il termine, saltate sulla pedana di lancio e atterrate sulla sinistra. Liberatevi del drone (foto 59). Per il momento, ignorate la pedana di lancio in questo livello. Invece, saltate sui chip installati sulla parete. Girate intorno alla stanza, raggiungerete il telecomando d'argento in uno degli angoli. Tornate sulla sporgenza, scendete di un livello per poter utilizzare la stazione power-up. Saltate sulla pedana di lancio, quindi utilizzate quella che avete ignorato precedentemente per atterrare sulla destra. Utilizzate ora un salto con rincorsa per raggiungere la piattaforma finale. Prendete a codate il robot ambulante per capovolgerlo, colpitelo un'altra volta per ottenere alcuni oggetti utili. Recuperate il telecomando rosso per completare il primo obiettivo.

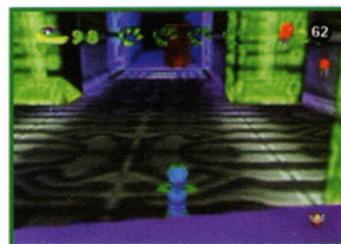


Dopo essere tornati alla locazione di partenza, saltate sui gruppi di chip allineati lungo il muro. Uccidete il capacitor rimbalzante sull'ultimo chip installato nel muro. Utilizzate la stazione power-up, quindi saltate sulla vicina pedana di lancio. Saltate in alto e atterrate sulla destra. Recuperate la mosca verde (foto 60) e azionate velocemente il ponte a energia verde (foto 61). Utilizzate il cavo per raggiungere l'apertura che vi darà accesso alla stanza successiva.



A questo punto, liberatevi del transistor rimbalzante, quindi spostatevi alla fine della stanza per far partire la sequenza successiva di dati. Come prima, tenete d'occhio il ponte illuminato. Fate attenzione ai punti in cui le sfere saltano; questa volta incontrerete anche un paio di salti in diagonale. Una volta raggiunto il termine del ponte, prendete a codate il transistor rimbalzante, quindi entrate nella stanza seguente (foto 62).

Potrete tranquillamente stazionare sui quadranti leggermente più bassi che troverete nella stanza. Utilizzate

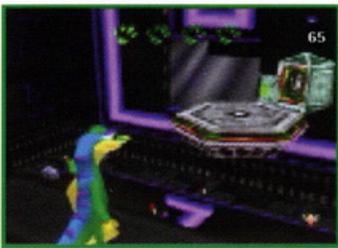




il check point (foto 63), quindi proseguite avanti oltre il transistor rimbalzante. Utilizzate la stazione power-up e attraversate il ponte d'energia. Saltate oltre il buco e azionate, velocemente, il ponte d'energia successivo. Attraversate, saltate oltre un altro buco e azionate un altro ponte d'energia. Proseguite e uccidete l'ennesimo transistor rimbalzante che incontrerete. Utilizzate l'apertura che incontrerete per accedere alla stanza successiva.



Uccidete il transistor rimbalzante e saltate oltre il buco (foto 64). Attendete che la piattaforma galleggiante si avvicini, quindi saltateci sopra (foto 65). Prendete a codate il quadrato verde luminoso sulla piattaforma galleggiante per lanciarlo nella direzione opposta. Cercate di mirare alla piattaforma nei pressi dell'apertura in fondo alla stanza. Saltate giù appena la piattaforma si trova nei pressi dell'apertura, quindi liberatevi del capacitor rimbalzante. Utilizzate, a questo punto, l'apertura per raggiungere la stanza successiva.



Saltate sul chip contenente la stazione power-up e liberatevi del robot ambulante. Una volta che vi sarete ricaricati, tornate velocemente nella locazione dalla quale siete entrati e salite sulla piattaforma orlata di verde. Dopo che la piattaforma sarà salita, saltate sul cubo verde e attraversate velocemente il ponte d'energia. Saltate sulla piattaforma successiva (anche questa orlata di verde) e utilizzatela per scendere fino a terra. Utilizzate la stazione power-up un'altra volta e saltate indietro sull'ultima piattaforma verde. Una volta che sarete saliti, saltate sul cubo verde e attraversate il ponte d'energia. A questo punto, saltate verso la stazione power-up sul chip montato nel muro. Saltate ora sul cubo verde successivo e attraversate il ponte d'energia. Saltate sulla piattaforma orlata di verde e usatela per raggiungere la sporgenza finale. Scendete dalla piattaforma e recuperate il telecomando rosso per completare il secondo obiettivo.

## MAO TSE TONGUE (foto 66)

**Obiettivo 1: Sconfiggere il terribile dragone.**  
**Obiettivo 2: Attraversare le Rocking Pillars.**

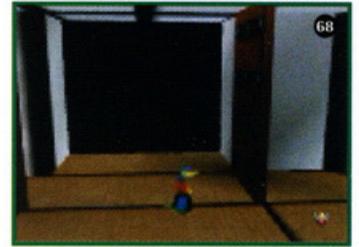
**Oggetti recuperabili: 30 scatole di cibo, 40 ying-yang, 50 maschere.**

Inizierete il livello in un cortile. Spostatevi sulla sinistra, davanti al negozio con l'insegna "Fish" (foto 67). La

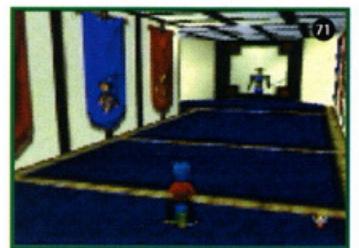


vetrina dovrebbe contenere vestiario o cose simili. Entrate utilizzando la porta o distruggendo la finestra con un calcio volante.

Prendete a codate il ninja nero ed entrate, attraverso la porta, nel retro del negozio (foto 68). Correte fino alla fine del corridoio e fate fuori anche il ninja rosso; ricordatevi che potete abbassarvi per evitare le shuriken che i ninja vi lanceranno. Entrate nella stanza successiva.



Saltate sulla pala del ventilatore e, da qui, raggiungete con un balzo la prima sporgenza sulla sinistra. Prendete a codate il gong (foto 69) per portare alla luce una scalinata che vi condurrà all'uscita di questa stanza. A questo punto, colpite il pannello di legno dietro al gong per trovare altri oggetti utili. Saltate di nuovo sul ventilatore e utilizzatelo per raggiungere la sporgenza successiva e recuperare la mosca verde (foto 70). Di nuovo, prendete a codate il pannello di legno per trovare altri oggetti utili. Scendete dalla sporgenza e raggiungete il piano terra. Il cerchio ying-yang è una specie di pedana che permetterà a Gex di saltare molto più in alto; utilizzatelo subito. Puntatevi verso destra mentre siete in aria e cercate di raggiungere le tegole arancioni vicino alle scale. Potreste avere bisogno di diversi tentativi per riuscire a compiere il salto. Spostatevi sulla destra sulle tegole e rompete la porta di legno per trovare un telecomando d'argento. Tornate ora alle scale friabili, salite e saltate attraverso la finestra con la scritta "Use ox Sales".



Correte in fondo al corridoio ed evitate l'armatura da samurai che balzerà fuori all'improvviso (foto 71). Colpite l'elmetto dell'armatura per portare alla luce la testa dello spirito, quindi ripetete la mossa per liberarvi definitivamente di questo fastidioso nemico. Uscite dalla porta, vi ritroverete all'esterno, seguite il tetto per raggiungere l'edificio successivo. Distruggete l'urna nell'angolo per trovare alcuni oggetti, quindi occupatevi del ninja nero che apparirà (foto 72). Oltrepassate l'angolo, troverete un altro ninja e un'altra urna. Entrate

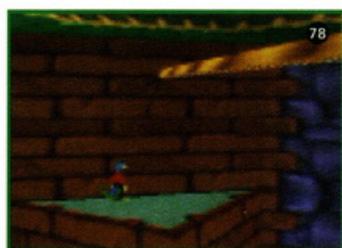


dalla porta che si aprirà una volta sconfitto il ninja.

Colpite il gong all'entrata per aprire la porta che dà sul cortile. Avvicinatevi alla testa sputa-fuoco ed eliminatela (foto 73). In questa locazione, Gex può rimanere attaccato alle piastrelle dorate; utilizzate per raggiungere la sporgenza in cima. Aprite la porta per trovare una mosca verde (foto 74). Scendete dalla sporgenza e cercate di atterrare in cima alla piattaforma col cannone. Fate fuoco con il cannone per aprire una breccia nel pannello ornamentale a muro. A questo punto, girate il cannone verso sinistra e verso destra per colpire entrambi i gong; in questo modo, farete alzare una serie di colonne davanti all'uscita. Tornate al piano terra e salite le colonne per raggiungere la stanza successiva.

77). Utilizzate la piattaforma di lancio alla vostra sinistra per attraversare il vuoto di fronte a Gex. Saltate in alto e scivolote lungo la corda fino alla sporgenza successiva. A questo punto, saltate e liberatevi della testa sputa-fuoco. Recuperate la mosca verde, quindi utilizzate la piattaforma di lancio per raggiungere un'altra sporgenza sulla destra. Scendete dalla corda per raggiungere la sporgenza successiva. Accucciavvi immediatamente e continuate a dispensare codate per eliminare entrambi i ninja neri. Saltate sulla piccola sporgenza per trovare un'altra corda, utilizzatela per raggiungere la sporgenza successiva (foto 78). Attraversate l'apertura per lasciare la stanza.

Uccidete il ninja nero nel corridoio e saltate attraverso la finestra per tornare all'esterno (foto 79). Eliminate il ninja nero sul tetto e usate la corsa per raggiungere



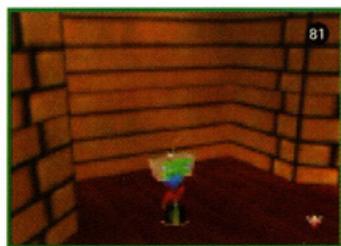
l'edificio successivo. Prendete a codate il ninja nero e l'urna, quindi uscite dalla porta che, nel frattempo, si sarà aperta.

Liberatevi di tutti i ninja neri e rossi che vi si pareranno davanti. Una volta ucciso anche l'ultimo ninja, un blocco triangolare comparirà sul pavimento (foto 80). Prendete a codate i pannelli ornamentali per portare alla luce alcuni oggetti recuperabili. Saltate sul blocco triangolare per poter raggiungere una serie di piastrelle dorate. Salite lungo il percorso di piastrelle, arriverete a un incrocio. Per raggiungere il dragone, proseguite avanti e seguite le piastrelle intorno alla sporgenza.

Dietro ai pannelli ornamentali troverete diverse mosche verdi e altri oggetti utili (foto 81). Portatevi velocemente al centro di quest'area e spostate il cannone in modo che punti direttamente sul dragone (foto 82); sparate, dovrete colpirlo otto volte per abbatterlo definitivamente. Entrate dal portale e recuperate gli

Recuperate la mosca verde (foto 75) e colpite con una codata l'urna e il ninja nero. Saltate attraverso la finestra per tornare nella zona esterna. Utilizzate il checkpoint nelle vicinanze, quindi usate le piastrelle dorate per raggiungere l'edificio successivo. Saltate attraverso la finestra con la scritta "Used Junk" (foto 76) e occupatevi del ninja nero. Entrate dall'apertura alla fine del corridoio per raggiungere la stanza successiva.

Liberatevi velocemente dell'armatura da samurai, quindi saltate sulle sporgenze infestate dagli scorpioni; per liberarvi di questi temibili nemici, colpiteli una volta per capovolgerli, quindi colpiteli una seconda volta per trasformarli in oggetti recuperabili. Saltate sulla sporgenza in cima e uccidete la testa sputa-fuoco (foto



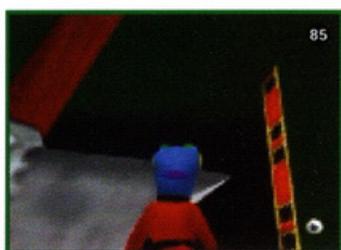


oggetti nelle urne. Saltate sul Buddha e recuperate il telecomando rosso per completare il primo obiettivo.

Una volta tornati al cortile di partenza, spostatevi sulla destra ed entrate nel negozio con la finestra con la scritta "Medical Supply" (foto 83). Liberatevi velocemente del ninja nero ed entrate dalla porta.



Scendete al piano terra e saltate sulle sporgenze su entrambi i lati della stanza per trovare alcune urne contenenti oggetti utili (foto 84). Uccidete i ninja neri in fondo alla stanza e utilizzate le piastrelle dorate per raggiungere il passaggio superiore. Correte oltre la lama rotante e saltate oltre le tavole-trappola (foto 85). Utilizzate ora un calcio volante per far cadere il ninja rosso; saltate verso gli oggetti recuperabili galleggianti a mezz'aria e attaccatevi alle piastrelle dorate. Le piastrelle appiccicose vi condurranno nella stanza successiva (foto 86).



Scendete al piano terra e utilizzate le sporgenze sul lato opposto della stanza per raggiungere il gong; prendete a codate il gong per portare alla luce una serie di colonne che emergeranno dal pavimento. Tornate al piano terra e utilizzate le colonne appena evocate per raggiungere la sporgenza sul retro. Liberatevi velocemente della testa sputa-fuoco (foto 87), quindi utilizzate la piattaforma di lancio per raggiungere il passaggio sopraelevato. Recuperate la mosca verde, quindi correte sulle tavole-trappola, saltate oltre la lama rotante e correte sulla sporgenza opposta. Utilizzate, a questo punto, il portale per entrare nella stanza successiva.



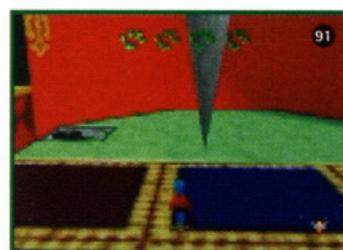
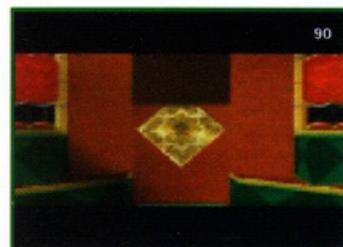
Recuperate gli oggetti e uccidete i vari ninja neri che appariranno. Due piattaforme di lancio compariranno subito dopo aver eliminato l'ultimo ninja (foto 88). Utilizzate una delle due piattaforme di lancio per raggiungere la sporgenza superiore. Liberatevi velocemente della testa sputa-fuoco e distruggete tutte e quattro le urne che troverete in questa locazione (foto 89). A questo punto, suonate entrambi i gong per portare alla luce una piastrella dorata (foto 90). Tornate al piano terra, attaccatevi alla piastrella ed entrate nella stanza successiva.

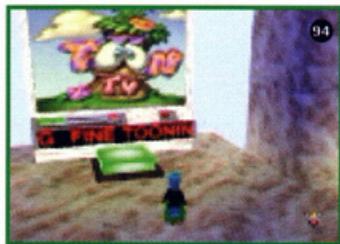
Rompete le urne su entrambi i lati della stanza prima di utilizzare una delle piattaforme di lancio in fondo alla stanza (foto 91). Rimanete attaccati alle piastrelle sul muro e raggiungete la sporgenza superiore. Saltate sulle colonne tremolanti per raggiungere la sporgenza opposta. Recuperate il telecomando rosso per completare il secondo obiettivo.

## MOOSHOO PORK

(foto 92)

Una buona tempistica e dei salti precisi sono la ricetta giusta per sconfiggere questo Boss. All'inizio del livello, correte verso il muro in fondo e prendete a codate la leva rossa per fulminare Mooshoo Pork (foto 93). A questo punto, evitate le scintille che correranno lungo il pavimento e le voragini che si apriranno. Tenete a mente che un salto sulla tavola centrale produrrà un effetto scioccante sul povero Gex. Il vostro obiettivo primario sarà di avvicinarvi a Mooshoo e farvi inseguire lontano dalla leva; non allontanatevi troppo o il nemico tornerà a fare la guardia al prezioso meccanismo. Dopo aver portato Mooshoo nei pressi del lato opposto, correte di nuovo alla leva e azionate la con un colpo di coda. Ripetere il procedimento fino a cottura ultimata, servire bollente.





## FINE TOONING

(foto 94)

**Obiettivo 1:** Salire sull'albero  
**Obiettivo 2:** Razziare il castello

**Oggetti recuperabili:** 30 carote,  
40 lattine di spinaci, 50  
detonatori per dinamite.



Proseguite avanti dalla locazione di partenza. Non dimenticatevi di fare una visitina tra gli alberi e i cespugli, troverete diversi oggetti utili. Evitate i fiori armati di martello e raggiungete lo specchio d'acqua (foto 95). Seguite la striscia di sabbia fino ad arrivare a una collina. Oltrepasate il macigno e correte nel settore con il sentiero a scacchi.



Evitate gli oggetti cadenti e recuperate la mosca verde (foto 96). Tornate nella sezione centrale della collina. Prendete a codate la campana un paio di volte per spostare il blocco ABC che troverete nelle vicinanze sul bordo in fondo. Saltate sul blocco per trovare altri oggetti utili. Scendete e orientatevi verso la collina opposta (quella con la siepe a forma di arco) (foto 97); saltate il burrone con un bel salto volante di karate.



Prendete a codate il fungo rosso, quindi avvicinatevi all'arco. A questo punto, fate lo stesso con i tasselli del domino e spingete avanti. Liberatevi del calabrone (foto 98) e oltrepasate il cartello oscillante (quello con la scritta "Falling Rocks"). Evitate le palle da bowling e saltate in alto per raggiungere la cima della collina. Uccidete un altro calabrone e spostatevi sul bordo del dirupo. Aspettate che la piattaforma mobile arrivi in posizione, quindi saltate a bordo. Saltate sulla piattaforma galleggiante successiva, ne raggiungerete una stabile. Aspettate che il blocco scompaia, quindi saltate sulla piattaforma



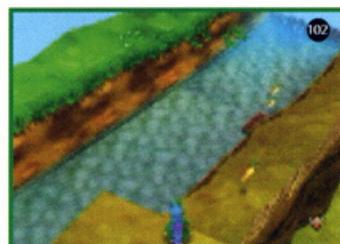
successiva. A questo punto, saltate velocemente sul gruppo di piattaforme mobili fino a raggiungere la sporgenza in fondo (foto 99) (se cadete, colpite le tre campane in fondo al canyon: i tre blocchi formeranno,



temporaneamente, una scalinata, usatela per raggiungere una piastrella verde appiccicosa che vi permetterà di tornare sulla prima sporgenza). Una volta giunti sull'ultima sporgenza, proseguite e utilizzate il Checkpoint TV (foto 100). Non demoralizzatevi se non riuscite al primo tentativo, si tratta, senza dubbio, del tratto più complesso di questa prima parte di soluzione.



Saltate sui due blocchi mobili per raggiungere la sporgenza superiore. Rimanete fuori dalla scacchiera in modo da evitare le incudini e aspettate che il blocco scompaia (foto 101). Saltate oltre il burrone e suonate la campana in cima alla colonna in roccia; in questo modo farete comparire e scomparire un gruppo di blocchi alla sinistra della barca. Tornate al Checkpoint TV. Saltate in cima alla sporgenza opposta. Recuperate i vari oggetti e correte fino ad affacciarsi verso l'acqua. Guardate sulla destra, vedrete una sporgenza stretta correre lungo lo steccato (foto 102). Lasciatevi cadere sulla sporgenza e saltate su quella successiva, contenente diversi oggetti utili e una mosca viola. Tornate al Checkpoint TV. Spostatevi sul bordo del dirupo che dà direttamente sull'acqua. Utilizzate i tre blocchi che scompaiono per attraversare il corso d'acqua.



Posizionatevi di fronte alle campane e guardate verso i blocchi (foto 103). Colpite la campana di sinistra un paio di volte e quella di destra una volta per posizionare i blocchi in forma di scalinata. Utilizzate i blocchi per raggiungere la prima trave fluttuante. Le travi di questa sezione si abbasseranno mentre Gex si trova agli estremi e si fermeranno quando la lucertola raggiunge il centro (foto 104). Per attraversare illeso questa sezione, spostatevi all'estremo opposto della trave successiva; iniziate a correre e saltate verso la trave seguente prima che quella su cui vi trovate si giri troppo. Dopo aver raggiunto la trave in cima, saltate sulle sporgenze fluttuanti per raggiungere una zona minacciata da oggetti cadenti (foto 105). Per completare il secondo obiettivo, correte verso la campana vicina al cartello "Boat" nell'angolo. Suonate la campana per aprire la barca e rimuovere le griglie nelle botole. Recuperate la mosca verde nelle vicinanze prima di saltare nella botola.





Per completare il primo obiettivo spostatevi sulla sinistra sul percorso a scacchi e utilizzate i blocchi rotanti per attraversare l'acqua (foto 106). Il trucco sta nel premere il pulsante di salto il più velocemente possibile, è

molto più semplice di quanto possa sembrare. Correte oltre i fiori armati di martello e prendete a codate la campana per mettere in movimento i blocchi. A questo punto, saltate velocemente sui blocchi e balzate sulla sporgenza di mattoni. Entrate dalla porta per teletrasportarvi nell'area successiva.

Gex arriverà in questa zona vestito da papero. Proseguite avanti e liberatevi del cacciatore. Saltate sul ceppo alla base della sporgenza e utilizzatelo per saltare in cima. Eliminate il calabrone e balzate oltre la trappola per orsi, raggiungerete un grosso tronco roteante. Saltate in cima al ceppo e correte lungo il tronco roteante fino a raggiungere il lato opposto. Uccidete il cacciatore, evitate la trappola ed entrate nel tronco cavo. Oltrepassate le altre trappole e saltate sul tronco pieno d'acqua. Utilizzate il tronco per saltare, di ramo in ramo, fino alla cima dell'albero. Recuperate il telecomando rosso per completare il primo obiettivo.

Per completare il secondo obiettivo, seguite il sentiero dopo che Gex sarà emerso dalla botola vicino al Checkpoint TV. Tuffatevi in acqua e salite sulla barca (foto 107). L'imbarcazione salperà

immediatamente verso il molo nei pressi dell'ingresso del castello. Saltate sul supporto, quindi saltate sul molo. Suonate la campana per abbassare il ponte levatoio ma, per il momento, non entrate. Rimanete a ridosso del muro di sinistra e proseguite sul retro della struttura (foto 108). Fate attenzione, è facile scivolare. Recuperate il telecomando d'argento e proseguite attraverso l'area trasparente per entrare nel castello. Mangiate subito una delle cinque mosche rosse e colpite la miccia del missile (foto 109). Rimanete a lato del missile e utilizzatelo per raggiungere l'uscita. Recuperate il telecomando rosso per completare anche il secondo obiettivo (foto 110).



## THE EMPIRE STRIKES OUT

(foto 111)

**Obiettivo 1: Utilizzate il missile**  
**Obiettivo 2: Ottenete l'accesso alla Battle Dome.**

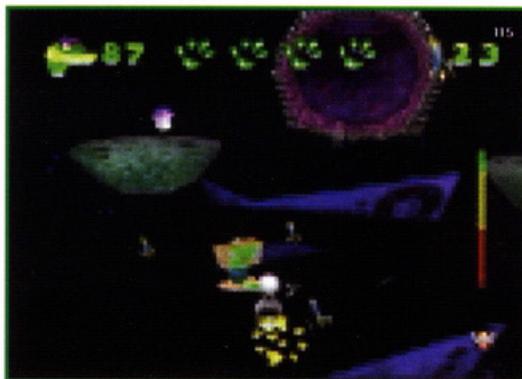
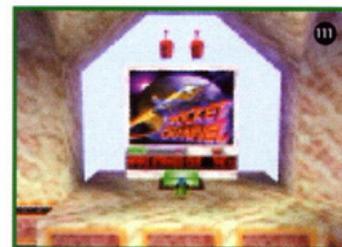
**Oggetti recuperabili: 30 missili, 40 cannoni laser, 50 robot**

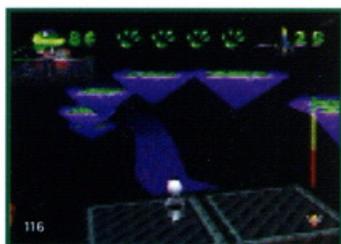
Questo livello è complicato ulteriormente dalle riserve d'aria che Gex deve recuperare prima che la sua riserva si esaurisca. Oltre alle stazioni fisse in cui Gex potrà fare rifornimento, potrete anche colpire delle taniche rosse sparse per il livello per ottenere aria aggiuntiva. Alcuni nemici, come gli Stingray, rilasciano inoltre delle bolle d'aria, una volta eliminati.

Tenete comunque a mente che, nonostante l'abbondanza di fonti d'aria, il tempo a vostra disposizione sarà molto poco e, di conseguenza, ogni cosa andrà compiuta alla massima velocità possibile.

Per completare il primo obiettivo, lasciate la stazione fissa e scendete dal lato destro della piattaforma. Seguite la rampa bruciata fino all'asteroide, qui intorno troverete dei contenitori d'aria e d'altri oggetti utili (foto 112). Salite la rampa e saltate sulle varie piattaforme mobili che arriveranno a tiro. Se necessario, accucciatevi sotto il flusso di raggi al plasma per evitare danni. Seguite le piattaforme per raggiungere l'asteroide successivo. Utilizzate la stazione fissa per fare rifornimento d'aria (foto 113), quindi prendete a codate il cartello e il piatto del satellite per ottenere alcuni oggetti utili; oltre a questo, colpite gli Stingray per ottenere aria aggiuntiva. Avvicinatevi alla stazione fissa e saltate sull'asteroide più piccolo che troverete nelle vicinanze. Prendete a codate la torre e saltate sull'astronave (foto 114); lasciatevi trasportare nell'area segreta successiva.

Recuperate gli oggetti dai container prima di raggiungere la mosca verde (foto 115) e il telecomando d'argento. Saltate nel portale



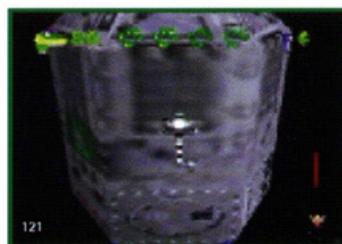
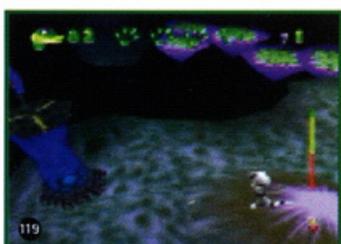


circolare per tornare alla piattaforma di partenza. Tornate indietro fino al secondo asteroide. Salite la rampa e saltate sulle piattaforme a mano a mano che queste si avvicinano (foto 116). Una volta arrivati al centro della sezione delle piattaforme, saltate sulla sinistra per raggiungere una griglia con diversi container (tra cui anche alcuni contenenti aria) e una mosca verde.

Un'altra griglia con altri container la troverete alla destra delle piattaforme mobili. Utilizzate la stazione fissa dopo aver raggiunto il terzo asteroide. Prendete a codate il cartello per ottenere altri oggetti utili, quindi saltate sulle ultime due piattaforme per raggiungere l'hangar contenente il missile. Saltate sulla piattaforma sopraelevata, quindi balzate sul missile. Toccate il pannello luminoso per lanciare il missile verso l'area successiva.

Utilizzate la stazione fissa dopo essere atterrati. Spostatevi dalla zona distrutta per trovare una piattaforma con diversi container (compresi alcuni contenenti aria). Prima di recuperare gli oggetti, dovrete sconfiggere un Robo-Spider e una mitragliatrice. Tornate alla stazione fissa e proseguite nella direzione opposta. Evitate i tubetti di salsa volanti e accucciatevi sotto i colpi dei laser. Saltate nella grossa buca. Liberatevi del grosso alieno armato di cannone e scimitarra per alzare il campo di forza davanti alla televisione. Recuperate il telecomando rosso per completare il primo obiettivo.

Per completare anche il secondo obiettivo, saltate dalla piattaforma di partenza e avvicinatevi alle griglie sopraelevate alla sinistra della rampa. Saltate velocemente in cima alla struttura per trovare una mosca verde (foto 117), dei contenitori d'aria e diversi altri container con degli oggetti utili. Tornate alla rampa e attraversate le sezioni rotanti (foto 118). Scivolote oltre i crateri con i serpenti, quindi saltate sulla piattaforma viola dove troverete una depressione con diversi contenitori (aria e altri oggetti). Utilizzate l'altra piattaforma viola per salire di nuovo e recuperate la mosca verde. Usate la stazione fissa (foto 119), tornate nella zona con i crateri ed entrate ancora nella stazione fissa. A questo punto utilizzate la linea ondulata di piattaforme per raggiungere un asteroide con una torre. Fate rifornimento d'aria alla stazione, quindi saltate sulla serie di piattaforme roteanti per raggiungere un



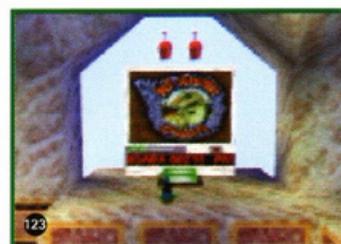
asteroide dove troverete anche delle piastrelle verdi e dei contenitori d'aria (foto 120). Tornate all'asteroide con la torre. Fate di nuovo il pieno d'aria fresca, rimanete attaccati alla torre e iniziate a salire tra le onde d'energia (foto 121). Saltate giù dalla cima della torre e recuperate aria dagli appositi container sulla sporgenza. Prendete a codate il Robo-Spider, quindi seguite il sentiero curvo di griglie (foto 122). Saltate sui raggi d'energia per raggiungere un'altra torre. Ancora una volta, salite fino alla cima della torre e saltate sulla sporgenza. Utilizzate la stazione fissa e proseguite avanti oltre l'alieno armato di scimitarra. Saltate sulla prima piattaforma roteante mentre il fondo è rivolto verso l'alto; raggiungete il Checkpoint TV in fondo al sentiero. Sulle piattaforme sopraelevate su entrambi i lati della TV troverete diversi contenitori (d'aria e d'oggetti). Saltate sugli asteroidi verdi e usate la piattaforma viola per scendere. Seguite il sentiero curvo per raggiungere la stazione fissa. Saltate sulla fila di piattaforme verdi e raggiungete la cima saltando a zig-zag. Utilizzate la stazione fissa, quindi saltate sulle piccole piattaforme rotanti per raggiungere la stazione successiva. Seguite l'altro sentiero curvo fino ad arrivare a un'altra torre. Salite fino in cima e saltate sulla sporgenza. Utilizzate la stazione fissa e attraversate le piattaforme rotanti quando la prima si ferma. Eliminate l'alieno con la scimitarra e il cannone per abbassare il campo di forza. Recuperate il telecomando rosso per completare il secondo obiettivo.

## PANAGEA 90210 (foto 123)

**Obiettivo 1: Portate l'assalto alla Lava Island**  
**Obiettivo 2: Scalate il vulcano**

**Oggetti recuperabili: 30**  
**bacchette per batteria, 40 teschi,**  
**50 dinosauri**

Prendete a codate la base dell'albero nei pressi della locazione di partenza per recuperare alcuni oggetti utili; ricordatevi che anche gli altri alberi simili a questo e che troverete nel livello contengono oggetti utili. Saltate sul torrente di lava e recuperate gli oggetti e la mosca verde dietro alle grosse ossa (foto 124). Liberatevi velocemente dell'uovo ambulante e utilizzate la sporgenza in pietra per attraversare il torrente di lava. Prendete a codate la pianta sputa-fuoco per poter recuperare altri oggetti utili. Uccidete la libellula, quindi saltate verso il torrente di lava successivo (foto 125). Utilizzate il grosso fiore per saltare in alto e recuperare gli oggetti sospesi a mezz'aria. Liberatevi velocemente dell'uovo ambulante, quindi utilizzate le piattaforme mobili per attraversare la lava. Uccidete lo pterodattilo, quindi saltate sulla colonna colorata in tinte chiare. A mano a mano che la colonna affonderà nel terreno, ne sorgerà un'altra; saltate





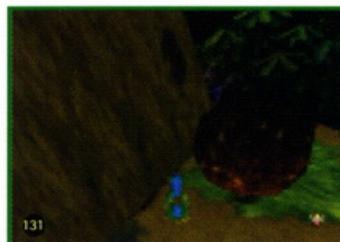
velocemente su quest'ultima e utilizzatela per raggiungere la sporgenza lontana prima che si sia allontanata troppo. Recuperate la mosca verde (foto 126), quindi oltrepassate il burrone fino alla sezione successiva utilizzando la sporgenza in alto o saltando sul grosso fiore nella zona sottostante. Eliminate l'uovo ambulante, quindi attraversate il torrente di lava. Saltate sulla serie di sporgenze lungo il dirupo, fate attenzione a evitare quelle allineate alla cascata; raggiungerete, alla fine, una mosca rossa (foto 128). Per completare il primo obiettivo, tornate alla base del dirupo e seguite il sentiero stretto che scende vicino ai due alberi. Per raggiungere il secondo obiettivo, invece, tornate alla base del dirupo e seguite, facendo molta attenzione, l'altro gruppo di sporgenze vicino alla lava; arriverete presto in cima.

Il sentiero stretto che conduce al primo obiettivo terminerà nei pressi di alcune sporgenze illuminate da luci colorate, saltateci sopra e oltrepassate un'altra pianta sputa-fuoco; arriverete a una sporgenza vicina a una roccia grigia. Rimanete attaccati al dirupo e salite. Seguite il

sentiero e saltate oltre il buco nel ponte di pietra. Avvicinatevi all'isola di lava e saltate sulla sporgenza più vicina. Seguite il sentiero stretto sulla destra per trovare una cassa nascosta contenente diversi oggetti utili; a questo punto non vi rimane che utilizzare l'ultima sporgenza per raggiungere la TV. Recuperate il telecomando rosso per completare il primo obiettivo.

Per completare anche il secondo obiettivo, dovete saltare sul gruppo di sporgenze vicino alla cascata di lava. Una volta arrivati in cima, seguite il sentiero sulla sinistra ed eliminate l'uovo ambulante. Recuperate la mosca rossa in fondo al sentiero, quindi localizzate la vena di roccia grigia (foto 129) nella zona centrale del sentiero. Rimanete attaccati alla vena grigia e salite. Seguite la biforcazione sinistra quando incontrerete un incrocio. Scendete, raggiungerete la sporgenza successiva ma fate attenzione ai massi cadenti. Saltate oltre il burrone e uccidete i triceratopi. Avvicinatevi alla grossa pianta in fondo al sentiero e saltate in alto per raggiungere il sentiero stretto lungo il dirupo. Seguite la sporgenza sul ponte di pietra per trovare una mosca verde (foto 130). Guardate in basso verso i massi, vedrete un telecomando

d'argento; per raggiungerlo tornate alla sezione della sporgenza nel punto in cui la vena grigia si esauriva. Scendete dalla sporgenza mentre evitate i massi cadenti (foto 131). Recuperate il telecomando, quindi scivolote dal lato destro della sporgenza. Tornate alla vena di roccia grigia. Questa volta, seguite la biforcazione destra. Uccidete la libellula (foto 132), quindi saltate oltre il burrone, dove la fiamma si spegne. Prendete a codate il dinosauro e fermatevi all'altezza della locazione in cui appare un'altra vena grigia. Saltate verso il dirupo e scivolote nella sezione sottostante contenente diversi oggetti utili e una mosca viola. Utilizzate la roccia grigia per raggiungere di nuovo la sezione superiore. Continuate a seguire il sentiero oltre un'altra pianta sputa-fuoco, quindi saltate attraverso il gruppo di colonne statiche. Liberatevi di un'altra pianta sputa-fuoco prima di tornare nella sezione dei massi cadenti. Uccidete l'uovo ambulante, quindi saltate sul gruppo di sporgenze colorate. Saltate velocemente sulle colonne mobili (foto 133) per raggiungere la sporgenza in fondo. Uccidete la pianta sputa-fuoco e sfondate le costole giganti che bloccano il passaggio (foto 134). Correte oltre i massi cadenti, troverete una mosca verde, quindi usate le piattaforme colorate in tinte chiare per raggiungere la sezione seguente. Proseguite avanti e liberatevi dei triceratopi (foto 135). Schivate un'altra salva di massi prima di sfondare le costole che si trovano davanti alla televisione. Recuperate il telecomando rosso per completare il secondo livello.



# Quest 64

Ultima parte

a cura di Davide Pessach



Eccoci finalmente giunti all'ultima parte di questo ostico RPG...

## FARGO

Innanzitutto, mantenete la calma, non è poi così difficile sconfiggere questo boss. Mantenetevi lontani da lui in modo da fargli utilizzare le sue innocue (o quasi) palle di fuoco; se vi avvicinate, invece, Fargo utilizzerà un campo di forza infuocato decisamente pericoloso. Per sconfiggere questo boss, continuate a utilizzare l'Ice Knife, gli infliggerete dai 45 ai 60 punti danno; oltre a questo, le Giant's Shoes potrebbero rivelarsi preziose. Quando Fargo morirà, otterrete il Fire Ruby ma non dimenticatevi di recuperare il contenuto del forziere in cima a uno dei vulcani (foto 1). A questo punto, uscite dal tunnel vicino al forziere. Se venite attaccati vuol dire che avete preso il tunnel sbagliato, tornate indietro e imboccate l'altro. Proseguite fino ad arrivare alla fine, Baragoon Moor.

## BARAGOON MOOR

Proseguite in direzione della piccola casa, entrate, parlate con il tizio che incontrerete e salvate la vostra posizione (foto 2). Ora, salite le scale. Entrambe le stanze che troverete contengono diversi oggetti utili (foto 3), inoltre, troverete una gemma tra le due porte. Prendete tutto quanto e uscite. Raggiungete il Baragoon Castle. Non dimenticatevi della seconda gemma (si trova sul secondo sentiero fuori dalla casa).



## BARAGOON CASTLE TOWN (foto 5)

Prima di entrare nella cittadina, recuperate le due gemme vicino alle porte (foto 4); una si trova a destra e l'altra si trova sul lato sinistro del sentiero blu. A questo punto, entrate.

Come al solito. Parlate con tutti i cittadini, recuperate le ali, salvate la posizione alla locanda (foto 6) e parlate con Shannon. Ora, raggiungete la fine del villaggio (non l'entrata) e aprite la porta, vedrete un grosso castello (foto 7); raggiungete il castello, vi accorgete che la porta è sigillata. Nessun problema. Proseguite verso sinistra e attraversate la piccola apertura. Quando arriverete alla fine, troverete una grossa rampa. Salite ed entrate dalla porta blu (foto 8). Seguite il sentiero verde intorno al castello e recuperate la gemma; quindi giratevi e tornate indietro. Sul lato opposto rispetto all'entrata principale troverete una piccola porta blu (foto 9), attraversatela ed entrate nel castello.



## BRANNOCH CASTLE

Seguite il corridoio fino ad arrivare a una porta blu, entrate. Percorrete il balcone fino ad arrivare a un'altra porta blu; attraversate la porta e seguite il corridoio fino ad arrivare a un forziere. Recuperate il contenuto dello scrigno e oltrepassate la porta blu. Recuperate la gemma e il contenuto di tutti i forzieri che troverete. A questo punto, uscite dalla stanza e proseguite oltre il forziere. Arriverete presto a un'altra porta blu, attraversatela. Vi ritroverete in una stanza decisamente bizzarra (foto 11). Localizzate l'altra porta blu che si trova in questa stanza e proseguite fino ad arrivare a una porta gialla, attraversatela. Raggiungete il grosso mostro, si tratta di Gulty; prima di affrontarlo, prendete nota della direzione in cui siete orientati, vi tornerà utile in seguito.





**GUILTY (foto 10)**

Questo nemico non è particolarmente coriaceo, comunque sappiate che non sarà una passeggiata. L'attacco a lungo raggio di Guilty è costituito da sei coltelli guidati che, comunque, non vi toglieranno più di venti punti energia, state tranquilli. Per quanto riguarda il corpo a corpo, Guilty sfodera un attacco basato sul vapore che può causarvi fino a 50 punti danno; tenete però a mente che un colpo del vostro bastone potrà causare al bestione fino a 100 punti danno! Il mio consiglio è di utilizzare alternativamente Avalanche, Ice Knife e Fire Ball di terzo livello e di mantenere al minimo gli assalti ravvicinati.

Quando avrete sconfitto anche questo boss, verrete ricompensati con 10 punti energia extra. A questo punto, attraversate la porta sulla destra; se non avete seguito il mio consiglio e non avete memorizzato la posizione della bussola, sappiate solo che, se scendete, avete preso la strada sbagliata.



**BRANNOCH CASTLE**

Dopo aver attraversato la porta destra, proseguite lungo il corridoio fino ad arrivare a una grossa sala. Recuperate il contenuto dei forzieri e continuate (foto 12) fino a incontrare Leonardo (foto 13) il quale vi darà la possibilità di salvare la posizione. Alla fine, arriverete in un'altra stanza in cui incontrerete Shannon e vostro padre (foto 14). Parlate con i due personaggi e recuperate il contenuto dei forzieri. A questo punto, attraversate la porta più vicina a vostro padre. Seguite il sentiero fino ad arrivare a una gigantesca porta (foto 15). Entrate e basatevi davanti al terribile tizio in blu, King Beigus!



**SPECIALE INCANTESIMI PARTE SECONDA**

**INCANTESIMI DI FUOCO**

NOME	GEMME NECESSARIE	MP UTILIZZATI
Fire Ball LV 1	1	1
Fire Ball LV 2	4	2
Power Staff LV 1	7	2
Homing Arrow LV 1	10	2
Hot Steam LV 1	13	2
Fire Ball LV 3	16	3
Compression	19	3
Power Staff LV 2	22	3
Fire Pillar	24	3
Homing Arrow LV 2	28	3
Fire Bomb	30	3
Vampire's Touch	32	3
Magma Ball	36	3
Extinction	40	3
Hot Steam LV 2	44	3

**INCANTESIMI DI VENTO**

NOME	GEMME NECESSARIE	MP UTILIZZATI
Wind Cutter LV 1	1	1
Wind Cutter LV 2	4	2
Restriction LV 1	6	2
Evade LV 1	8	2
Silence LV 1	10	2
Wind Cutter LV 3	12	3
Large Cutter	13	3
Restriction LV 2	16	3
Wind Bomb	20	3
Evade LV 2	24	3
Cyclone	28	3
Slow Enemy	32	3
Wind Walk	37	3
Silence LV 2	42	3
Ultimate Wind	47	3

**INCANTESIMI D'ACQUA**

NOME	GEMME NECESSARIE	MP UTILIZZATI
Water Pillar LV 1	1	1
Water Pillar LV 2	4	2
Healing LV 1	6	2
Soul Searcher LV 1	8	2
Water Pillar LV 3	10	2
Ice Wall	12	3
Ice Knife	13	3
Exit	16	3
Escape	20	3
Return	24	3
Healing LV 2	28	3
Soul Searcher LV 2	32	3
Walking Water	37	3
Drain Magic	42	3
Invalidity	47	3

**INCANTESIMI DI TERRA**

NOME	GEMME NECESSARIE	MP UTILIZZATI
Rock LV 1	1	1
Rock LV 2	4	2
Spirit Armor LV 1	7	2
Rolling Rock LV 1	10	2
Weakness LV 1	13	2
Rock LV 3	16	3
Magnet Rock	19	3
Spirit Armor LV 2	21	3
Avalanche	24	3
Confusion	27	3
Weakness LV 2	31	3
Rock Shower	34	3
Magic Barrier	36	3
Rolling Rock LV 2	39	3
Weaken All	43	3



**KING BEIGUS (foto 16)**

Questo boss è più complesso da sconfiggere rispetto a Guilty ma non siamo ancora a livelli alti. Utilizzate la Spirit Armor o la Magic Barrier e attraversate la piattaforma. Una volta arrivati rimanetegli vicino, visto che il suo attacco ravvicinato è molto meno incisivo di quello a lungo raggio. Per eliminare King Beigus, utilizzate l'Ice Knife, l'Avalanche e la Fireball di terzo livello; la parte del leone, comunque, dovrete lasciarla al vostro bastone. Una volta che avrete sconfitto anche questo boss, salite la rampa blu che si trova dietro al trono (foto 17). Proseguite fino ad arrivare a una piattaforma sulla quale troverete Shannon (foto 18); parlatele e vi consegnerà l'Eletale Book. A questo punto, entrate nel tunnel sul lato opposto rispetto a quello da cui siete arrivati.



**MAMMON'S WORLD (foto 19)**

Questo posto è completamente sottosopra. Quando arriverete, giratevi ed entrate nel castello (foto 20). Aggiratevi senza meta ed entrate in qualsiasi porta vi si pari davanti; vi sembrerà di procedere in tondo ma non tornate mai indietro, ripeto, non riattraversate mai una seconda volta una porta che avete già oltrepassato! Mentre fate tutto questo incontrerete Shannon, parlatele e proseguite. Non preoccupatevi se pensate di essere tornati indietro o se avete l'impressione di esservi persi, proseguite. Alla fine arriverete all'interno di una casa, vi troverete Epona, parlatele e salvate la vostra posizione (foto 21). Quando lascerete la casa vi ritroverete in una versione confusa del primo villaggio del gioco, Melrode. Ogni porta è ora chiusa, non preoccupatevi; tutto ciò che dovete fare è tornare alla grossa porta che dovrebbe ricondurvi al castello dal quale avete iniziato l'avventura (foto 22). Risalite il sentiero e, alla fine, incontrerete Mammon in persona, il mostro finale.

**LISTA DEI NEMICI**

**HOLY PLAIN**

NOME	TIPO	HP	DIFESA	ATTACCO	AGILITÀ	PREMIO
Were Hare	Wind	9	1	3	5	Fresh Bread
Hell Hound	Fire	10	2	3	8	Dew Drops
Parassault	Water	13	2	2	6	Dew Drops
Bumbershoot	Fire	9	2	3	6	Fresh Bread
Big Mouth	Water	28	2	2	4	Fresh Bread
Man Eater	Earth	24	4	5	6	N/A
Bat	Wind	24	3	5	11	Celine's Bell
Kobold	Wind	40	6	7	16	Fresh Bread
Marionasty	Earth	28	6	6	10	Fresh Bread
Frog Knight	Water	38	8	5	10	SilverAmulet
Man Trap	Earth	65	4	11	8	N/A
SOLVARING	Earth	200	15	6	17	Earth Orb

**DONDORAN FLATS**

NOME	TIPO	HP	DIFESA	ATTACCO	AGILITÀ	PREMIO
Mad Doll	Earth	70	11	10	17	Dew Drops
Death Hugger	Wind	50	9	10	20	N/A
Goblin	Fire	83	12	20	19	Fresh Bread
Apophis	Wind	128	12	14	21	Spirit Light
Cockatrice	Earth	140	10	19	16	N/A
Frog King	Water	108	11	9	18	SilverAmulet
Dark Goblin	Wind	80	14	12	35	Replica
Ghost Stalker	Earth	75	18	11	28	N/A
Hot Lips	Fire	125	6	14	30	Celine's Bell
Treant	Water	160	7	14	24	Dew Drops

**WEST CARMAGH**

NOME	TIPO	HP	DIFESA	ATTACCO	AGILITÀ	PREMIO
Ork Jr.	Earth	63	14	12	16	Fresh Bread
Gremlin	Wind	83	15	13	46	Silent Flute
Ghost Hound	Wind	99	16	12	43	N/A
Merrow	Water	77	14	12	36	Replica
Skeleton	Fire	80	20	12	40	Fresh Bread
Wolf Goat	Earth	95	17	14	39	Honey Bread
Skelebat	Wind	79	9	15	46	Honey Bread
Blood Jell	Earth	97	11	20	32	N/A
Wyvern	Wind	310	15	20	54	Potion
Scare Crow	Wind	120	10	19	38	Honey Bread
Arachnoid	Fire	148	17	22	36	Celine's Bell
Termant	Water	165	12	20	30	Honey Bread
Temptress	Water	132	16	19	28	Fresh Bread
Thunder Jell	Earth	198	15	26	25	Honey Bread
Ork	Earth	198	14	25	33	Honey Bread
Jack-O'-Lantern	Earth	160	30	24	30	SilverAmulet
Lamia	Wind	220	17	24	34	SilverAmulet
ZELSE	Wind	680	30	22	60	Wind Jade

NOME	TIPO	HP	DIFESA	ATTACCO	AGILITÀ	PREMIO
Multi Optics	Water	175	23	28	56	Dew Drops
Crawler	Water	150	20	18	53	N/A
Mimic	Water	143	26	26	45	N/A
Scorpion	Water	175	19	28	62	Dew Drops
Granagach	Water	230	30	30	75	Dew Drops
Pixie	Wind	231	26	28	70	Mint Leaves
NEPTY	Water	880	65	24	80	Water Jewel

**EAST LIMELIN**

NOME	TIPO	HP	DIFESA	ATTACCO	AGILITÀ	PREMIO
Cryshell	Water	275	32	29	68	N/A
Fish Man	Water	275	27	35	27	Honey Bread
Caterpillar	Fire	230	28	27	65	Dew Drops
Sprite	Wind	242	38	30	78	Spirit Light
Will-O'-Wisp	Fire	160	33	33	80	N/A
Ghost	Fire	260	42	37	84	Heroes Drink
SHILF	Wind	1000	77	27	90	N/A

**DINDOM DRIES**

NOME	TIPO	HP	DIFESA	ATTACCO	AGILITÀ	PREMIO
Nightmare	Fire	245	56	32	92	Dew Drops
Blue Man	Water	264	32	31	80	Mint Leaves
Sand Man	Earth	340	70	40	80	Honey Bread
Were Cat	Fire	230	50	32	95	Drag's Potion
Magma Fish	Fire	242	80	34	90	Mint Leaves
Rocky	Earth	350	80	35	90	Honey Bread
Flamed Mane	Fire	360	60	36	80	N/A
Red Wyvern	Fire	550	85	40	120	Potion
FARGO	Fire	1500	88	32	120	Fire Ruby

**BARAGOON MOOR**

NOME	TIPO	HP	DIFESA	ATTACCO	PREMIO
Ogre	Water	440	72	37	Giant's Boots
Red Rose Knight	Fire	260	70	38	Mint Leaves
Gloom Wing	Fire	320	68	34	Dew Drops
Winged Sunfish	Wind	320	70	34	Honey Bread
White Rose Knight	Fire	299	76	54	Honey Bread
GUILTY	All	1800	88	34	N/A
BEIGIS	Fire	1900	100	36	N/A

**FLOATING MONASTERY**

NOME	TIPO	HP	DIFESA	ATTACCO	PREMIO
Spriggan	Water	462	62	46	Heroes Drink
Pin Head	Fire	580	70	46	Celine's Bell
Pale Rider	Wind	480	63	45	Healing Potion
Judgment	Earth	322	78	44	Golden Amulet
MAMMON	All	2300	100	41	N/A



**MAMMON (foto 23-24)**

Questo mostro finale è molto più semplice da sconfiggere di quanto vi aspettiate. Utilizzate la Magic Barrier o la Spirit Armor, quindi corretegli incontro in modo da poter utilizzare il vostro bastone, gli toglierete 100 punti a ogni colpo andato a segno! Per evitare i suoi attacchi, invece, tenete premuto il pulsante Z e il pulsante A e correte verso di lui; qualche volta Mammon andrà completamente a vuoto, altre volte vi toglierà molti meno punti del normale. Utilizzate incantesimi di cura se necessario e date fondo a tutto il vostro armamentario (siamo alla fine, gli oggetti non vi serviranno più). In caso vi ritroviate a corno di Magic Point, vi consiglio di utilizzare l'incantesimo Drain Magic per ricostituire la vostra riserva.

Alla fine, anche Mammon si arrenderà e voi, belli freschi, avrete completato il gioco, complimenti!





<SYSTEM FAILURE>

<UPLINK TERMINATED>

<PLEASE TRY AGAIN>

|

Teniamo d'occhio ogni console per non perdere di vista nessuna grande novità

D'Adamo & Miceliotti S.M.Grafica@planet.it

**console** **MANIA**

XENIA  
EDIZIONI

IL MONDO MULTIFORME DELLE CONSOLE OFFRE  
TROPPI STIMOLI PER RINUNCIARE A SAPERE.

**CONSOLEMANIA**

# SHADOWGATE 64<sup>®</sup>

L'ENIGMA DELLE QUATTRO TORRI

Tutti i diritti sono riservati e appartengono ai legittimi proprietari.



guarda

gioca in

divertiti con



TI ASPETTIAMO ALLO



Pad. 25/1

dal 30/9 al 4/10



www.gameonline.it



FORNITORE UFFICIALE



www.halifax.it

www.gamenetwork.it