

XBOX

SPIDER-MAN: THE MOVIE

Il gioco che vi lancerà
tra i grattacieli di New York

GUN VALKYRIE

Tra insetti e cannoni laser
la Sega continua a stupire

SCUDETTO

Tutti allenatori con il primo
vero manageriale su console

STRATEGIE ESCLUSIVE

Tutte le mosse e i segreti
di DEAD OR ALIVE 3
e JET SET RADIO FUTURE



Tekki
La Capcom sconvolge
il mondo intero

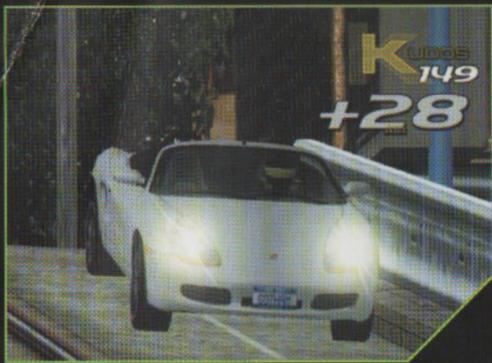


PlayPress
PUBLISHING

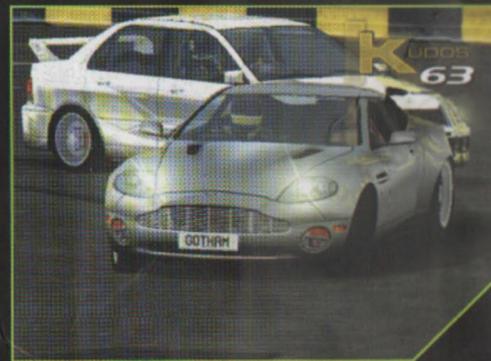
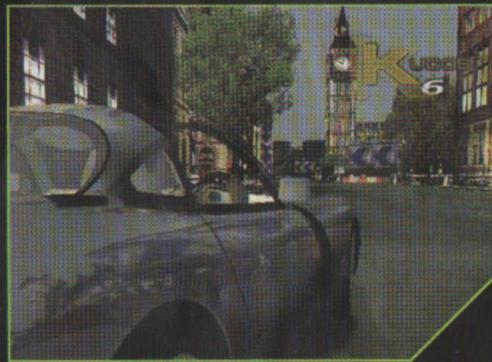


20002>

9 771594 467005

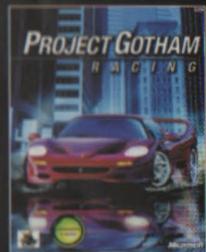


SENZA STILE,
NON VALE.



Credevi che lo scopo fosse arrivare primi? Hai sempre sbagliato. Prenditi i tuoi rischi, spingiti al limite, guida su due ruote, gomma pure, ma non dimenticare lo stile. Perché anche se sei al volante di una delle migliori auto del mondo, ti basta un movimento sbagliato per restare a piedi.

PLAY MORE. PLAY PROJECT GOTHAM RACING.™



www.xbox.com/it/projectgotham

© 2002 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Microsoft, Xbox, Gotham ed il logo Xbox sono marchi depositati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o altri paesi. Gli altri prodotti ed i nomi delle società nominati possono essere marchi dei rispettivi proprietari. Ferrari, Ferrari F50 e tutti i logo associati, oltre ai progetti distintivi Ferrari F50, sono marchi di Ferrari S.p.A. Concessi in licenza da Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG in base ad alcuni Brevetti. Porsche, Boxster S e 911 GT2 sono marchi depositati di Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. I marchi TF sono usati da Microsoft con l'espresso consenso scritto di AUDI AG. La rappresentazione del TVR Tuscan è usata con il permesso di TVR Engineering LTD ed è di sua proprietà. I nomi, simboli e progetti Mitsubishi e Lancer Evolution sono marchi e/o diritti di proprietà intellettuale di Mitsubishi Motors Corporation e usati da Microsoft Corporation su licenza. Aston Martin e Vanquish sono i marchi depositati di Ford Motor Company e concessi in licenza a Microsoft Corporation.



KELLY WATCH THE STARS

Siamo sommersi da un'interminabile serie di eventi, spazzano via certezze come fossero polvere, costruiscono castelli di carta tramite demagogia di origine aliena, siamo noi dei giocatori frustrati o qualcuno, nascosto in quegli alti uffici, adora giocare sporco? L'editoriale è tutto, può essere territorio di guerra o un tavolo per firmare trattati di pace, quello di questo numero vuole mirare nel bel mezzo del ciclone, dove tra dollari, malelingue e codice ancora informe, gente che non ha mai preso un pad in mano combatte per il predominio del mercato. Una Waterloo del ventesimo secolo, dove ogni colpo è concesso, dove si ripete troppo spesso che i videogiochi sono un mercato maturo, capace persino di superare l'inoscidabile Hollywood. Davvero un peccato che queste convinzioni dal sapore di Big Mac, si scontrino inesorabilmente con gente completamente inadatta a gestire qualcosa di così importante, vogliono che sia importante no? Non sono nemmeno il tipico folle che adora ricordare il passato, in questo caso l'epoca degli 8 e 16 bit, come un luogo senza macchia e peccato. Nessun mercato può definirsi "pulito", ma ora la situazione comincia a divenire davvero troppo pesante, specialmente se contiamo che questa sorta di guerra continua da circa due anni. Fortunatamente, ed è proprio il caso di dirlo, non tutti amano buttarsi nella politica delle console, c'è chi preferisce giocare e basta, senza notare che un titolo di qualità venga spazzato via dal mediocre ma sicuramente ben più visibile giuocone del mese. Sia ben chiaro, non sto giudicando nessuno, forse la mia è proprio invidia, vorrei tanto non pensare a tutto il "resto" e sedermi comodamente a giocare a Tekki (ancora grazie, Capcom per il coraggioso progetto), ma davvero, lettori, amici e chiunque voi siate o vi sentiate, non vedo l'ora che tutto questo caos finisca e che i videogiochi tornino protagonisti, senza scherzi o colpi bassi.

È troppo banale augurarvi buona lettura?

Francesco "Jabba" Serino

TEAM



Sergio Pennacchini

RUOLO: Perde sempre ai giochi di calcio

COSA NE PENSA DEL LANCIO XBOX: Uhhh... lo sapevate che in realtà l'Xbox è verde scuro, non nera? Guardatela bene...



Francesco Serino

RUOLO: Promotore ufficiale per la realizzazione di Campo Minato (ops... fiorito) per Xbox

COSA NE PENSA DEL LANCIO XBOX: Hmmm mmm per me, numero 1!



Rinn (o Linn)

RUOLO: Cuoco redazionale

COSA NE PENSA DEL LANCIO XBOX: Tu volele sushi? Io no fale sushi a te, blut-to maiale!



Ross

RUOLO: L'inglese redazionale (anarchico)

COSA NE PENSA DEL LANCIO XBOX: Well, i managed to throw it 20 metres away!



Phroe Gna

RUOLO: Sinuosa ammazzone che risponde ai codici e all'166.392.192

COSA NE PENSA DEL LANCIO XBOX: Non saprei, ma se qualcuno è deluso io posso consolarlo!



Emiliano Baglioni

RUOLO: L'ubriacone

COSA NE PENSA DEL LANCIO XBOX: In... hic!... tgiappones è... hic... snadddd-data fortissimo... hic!

XBM

Numero Due
Mensile - Maggio 2002
Registrazione presso il Tribunale di Roma con il n. 336/93 del 26/07/1993 - ISSN 1594-4670

MAGAZINE TEAM
DIRETTORE DIVISIONE VIDEOGAMES Diego Malara
EDITOR Sergio Pennacchini
ASSISTANT EDITOR Francesco Serino
COLLABORATORI Marco Accordi, Rickards, Marco Turco, Luca Signorini
PROOF READER Enrica Corradini, Emanuela Di Vittorio, Daria Salvini
ART DIRECTOR Giorgio Meo
DESIGNERS Chiara Carocci, Ross Andrews
GRAFICI Stefano Caldari, Valentina Ferraresi, Sabrina Nofroni

SI RINGRAZIA: Microsoft Italia (Andrea Giolito e Christian Versari), Imageware (Massimiliano Cimelli), Halifax (William Capriata), CDVerte (Monica Puricelli e Paolo Gelain), Ubi Soft (Davide Latina), C.T.O. (Silvia Voltan), Electronic Arts (Monica Andreotti e Anna Vermocchi), Infogrames (Nicola Rosa e Federica Bianco), Leader (Stefano Petrullo)

PLAY PRESS PUBLISHING SRL
PRESIDENTE Mario Ferri
DIRETTORE RESPONSABILE Alessandro Ferri
DIRETTORE EDITORIALE Carlo Chericoni
DIRETTORE GENERALE Simona Ferri
DIRETTORE DI PRODUZIONE Rossana Di Francesco
ASSISTENTE DI PRODUZIONE Ilaria Petraccone
DIRETTORE MARKETING Luca Carta
UFFICIO STAMPA Michela Sape

UFFICIO AMMINISTRATIVO
Fabio Catalani
SEGRETARIA Giuseppina Settembre, Costanza Barbantini, Roberta Stoffi

PUBBLICITÀ
Play Press Publishing Srl
Via Pallavicino 29, 20145 Milano
Tel.: 02/45472867 - 02/45472868
Fax: 02/45472869
E-mail: pubblicita@playpress.com
STAMPA Valprint Spa, Brugherio (Mi)
DISTRIBUZIONE Parrini & Co. Srl, P.zza Colonna, 361 - Roma

Play Press Publishing Srl: Sede Legale, Direzione, Redazione e Amministrazione: Via Vitorchiano, 123 - 00189 Roma, Tel.: 06/33221250 Fax: 06/33221235
E-mail: info@playpress.com
XBM detiene i diritti in esclusiva di XBM © 2002 Paragon Publishing Ltd. Tutti i diritti sono riservati, sia in inglese che in italiano. La riproduzione dei contenuti, totale o parziale, in ogni

genere e linguaggio, senza il consenso scritto della Paragon Publishing Ltd. è espressamente vietata. Paragon Publishing Ltd. non è affiliata con le Società o i prodotti citati

all'interno di XBM. Tutti i Marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive Case. Edizione italiana © 2002 Play Press Publishing Srl.

LA PLAY PRESS PUBLISHING SRL PUBBLICA ANCHE:

PS MANIA 2.0 - Il mensile per PlayStation
P2
Game Republic
PowerStation 2.0
Game Boy Mania
Pokémon World
Benkyo!
Play X
DVD Review
Home Cinema
Windows Facile
Internet Facile
Fotografia Digitale Facile

Pagine Web Facile
Fotocamere Digitali: Guida all'acquisto
Guida Completa: PC Facile
PC Software
Guida Software
Progetti Pratici
PC Home
Software per il mio palmare





DIRECTORY

08 HEADLINES

Siete davvero sicuri di conoscere l'Xbox e tutti i suoi giochi? Per avere una conferma e per conoscere nuove eccitanti (noo, ferma Phroe Gna, ferma!) novità vi conviene, e il nostro è un consiglio dato col cuore, fare un salto a dare una sbirciatina alle nostre news!

56 PING

Ping sta prendendo man mano forma, i nostri cervelli ruotano vorticosamente alla ricerca della struttura perfetta, nel frattempo, per tutti gli appassionati di multiplayer, ecco una bella intervista in esclusiva a Mr. Broadband, meglio conosciuto come J. Allard, per conoscere il futuro online della nostra console!

124 EXTRA

Follie e scoppiettante umorismo, notizie dell'ultima ora e codici per i giochi più ostici, un'intervista alla Sega e due ospiti d'onore, Superman e Britney Spears. Extra è divenuta in un solo numero un fenomeno culturale, capace di attirare l'attenzione di tutta la stampa aliena... e il servizio di sicurezza Microsoft (Ops!).

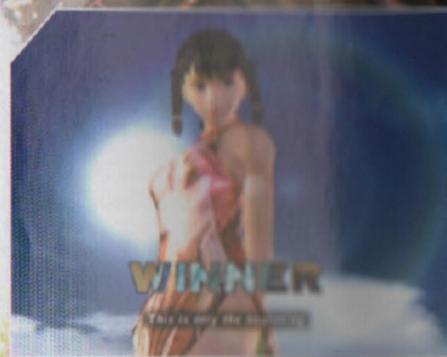
130 X-FACTOR

Questo mese, per chiudere la rivista più luminosa di una super nova eccitat... (ferma Phro! Ferma dannazione!)... Dicevamo, questo mese abbiamo deciso di salutarvi proponendovi una leggera ma speriamo interessante discussione sui joypad, sulle periferiche impossibili e su Tekki, gioco della Capcom che uscirà in bundle con uno strano marchingegno.



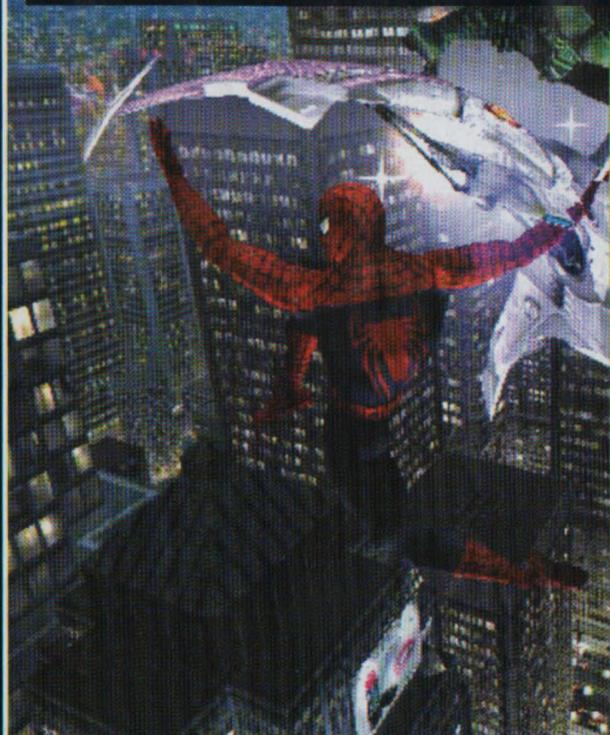
100 DEAD OR ALIVE 2

C'è chi pensa che il picchiaduro Tecmo sia troppo facile da padroneggiare... questa teoria, lascia-
tecelo dire, non è poi così vera! Riuscire a osservare le chiappe di Kasumi in tutte le angolazioni è davvero ostico, specialmente se giocate a testa in giù... provate con la nostra soluzione!



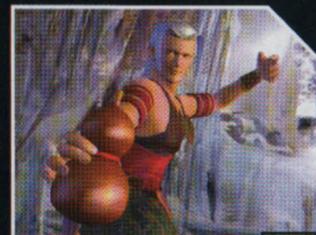
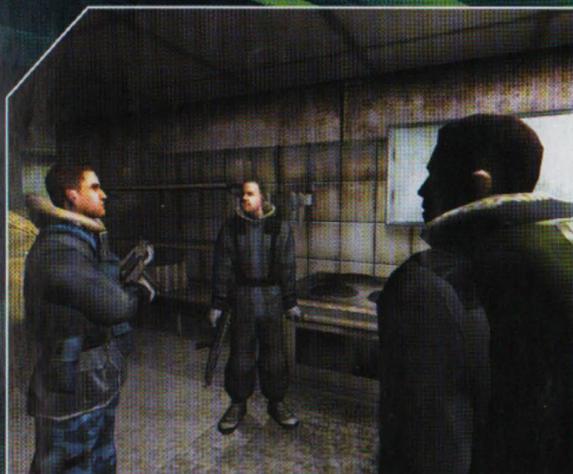
72 SPIDER-MAN: THE MOVIE

Sta per uscire nelle sale cinematografiche di tutto il mondo il kolossal firmato da Sam Raimi, per la prima volta vedremo il mitico Spider-Man in un vero film d'autore! E sempre per la prima volta, grazie alla prolifica Activision, vedremo il supereroe Marvel sul nostro Xbox...



88 THE THING

Dall'omonimo film del geniale Carpenter, un'avventura pronta a pietrificarvi sulla poltrona di casa, dove ogni sibilo potrebbe trasformarsi nella vostra fine.



DEAD OR ALIVE 3 18

TONY HAWK'S PRO SKATER 3 22

SCUDETTO: STAGIONE 2001/2002 26

RALLISPORT CHALLENGE 30

ARCTIC THUNDER 34

SIMPSONS ROAD RAGE 36

MAD DASH 38

NHL HITS 2002 40

MAX PAYNE 42

STAR WARS STARFIGHTER: SPECIAL EDITION 44

TRANSWORLD SURF 46

BATMAN VENGEANCE 48

MX 2002 50

BLOOD OMEN 2 52

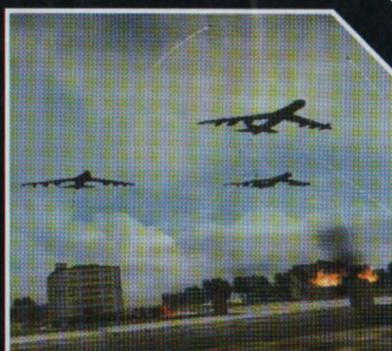


70 GUNVALKYRIE

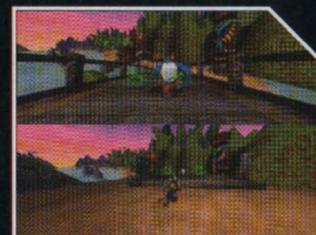
Cosa succede quando la Sega chiude un suo team di sviluppo nell'ufficio per più di sei mesi? Semplice, quando riapre le porte, oltre a doversi liberare di qualche decina di cadaveri, ha bello e pronto un nuovo capolavoro da vendere. Provate a dare un'occhiata a questo sparatutto!

REVIEWS

TEKKI.....	66
GUNVALKYRIE.....	70
TAZ WANTED.....	74
SPIDER-MAN: THE MOVIE.....	76
UFC: TAPOUT.....	82
COMMANDOS 2 MEN OF COURAGE.....	84
BUFFY L'AMMAZZAVAMPIRI.....	86
THE THING.....	88
F1 2002.....	92
SILENT HILL 2 RESTLESS DREAMS.....	94
TUROK EVOLUTION.....	96



CONSIGLIO: Andate subito a pag. 66 per vedere l'anteprima di Tekki, il gioco che cambierà la vostra esistenza!



DVD review

L'unico riferimento per i veri appassionati di DVD!

LA RIVISTA PER DVD PIÙ VENDUTA IN

ALTERNATIVE
50 DVD
IN REGALO



DVD review

I PERFETTI INNAMORATI
Dal cinema al DVD in soli due mesi

SPECIALE JURASSIC PARK 3
Il backstage della trilogia sui dinosauri

IRRESISTIBILE, DIVERTENTE, UNICA...

Bridget Jones

Toshiba SD-510E

Il DVD player con la miglior riproduzione audio attualmente sul mercato



ECCEZIONALE
RIVISTA+
DVD
A SOLI
€ 8,90

I MIGLIORI DVD RECENSITI

JURASSIC PARK, LA LEGGENDA DI BAGGER VANCE, MOULIN ROUGE, A.I. INTELLIGENZA ARTIFICIALE, FANTASMI DA MARTE, AMERICAN PIE 2, IL DIARIO DI BRIDGET JONES, MEN OF HONOR, IL BRACCIO VIOLENTO DELLA LEGGE E TANTI ALTRI ANCORA...

ANTEPRIMA DVD ASSOLUTA



Una sola password è accettata:
CODICE SWORDFISH

SPECIALE
RIVISTA+
FILM IN DVD
A SOLI € 8,90

SPECIALE CINEMA Resident Evil:
Il ritorno dei morti viventi



In allegato un film con un cast eccezionale. Johnny Depp, Vincent Gallo e Julie Delpy

In tutte le edicole la rivista che vi guida nelle scelte per i vostri acquisti o noleggi

RIVISTA
SENZA DVD
A SOLI
€ 5,10

Tutto quello che vi serve per il cinema in casa

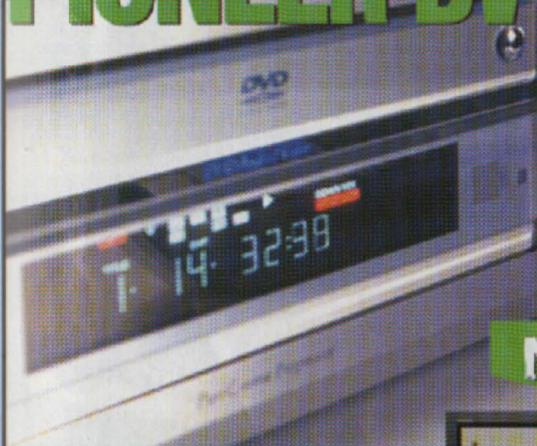
L'UNICA GUIDA CHE VI PERMETTE DI REALIZZARE FACILMENTE IL VOSTRO IMPIANTO HOME CINEMA

HOME CINEMA

TELEVISORI | LETTORI DVD | IMPIANTI AUDIO | AMPLIFICATORI | DECODER SATELLITARI | PROIETTORI | CAVI NUMERO TRE

ESCLUSIVA MONDIALE PIONEER DV-747A

Il futuro della
musica digitale!
SACD e DVB-Audio
in un solo lettore



NOVITÀ

NEC G1MP1

Il più grande e stupefacente
monitor al plasma del mondo!



Diffusori KEF KHT 2005

Stile
e sostanza



VINCI

L'impianto
completo della
LG Electronics!



INOLTRE:

- ✓ I SEGRETI DEL TECH
- ✓ L'ESPERTO SULLO
- ✓ L'IMPIANTO DELL'IMPIANTO
- ✓ LE ULTIME NOVITÀ

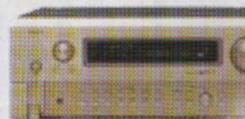
Numero Tre



9 771593 434006

Sintonizzatevi
sulla nuova
frontiera
dell'alta fedeltà

TUTTE LE NOVITÀ DAL CES DI LAS VEGAS



LETTORI DVD-AUDIO



LETTORI DVD+RW



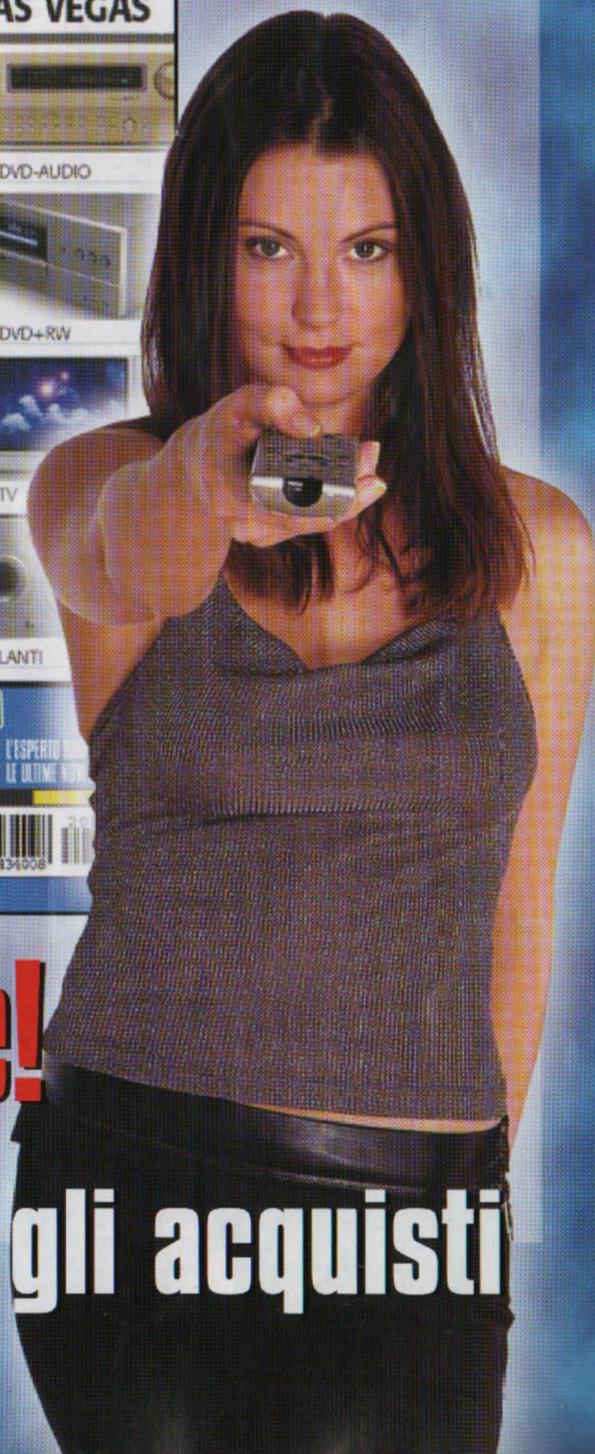
PLASMA TV



ALTOPARLANTI

In tutte le edicole!

La vostra guida per gli acquisti



XBOX
FLASH
LINES

SCATTA L'ORA

TUTTA LA VERITÀ SUL LANCIO
DELLA CONSOLE IN EUROPA

► In una recente intervista, Tetsu Kiyama, responsabile dello sviluppo di titoli da sala giochi per la Sega, ha dichiarato che la scheda arcade basata su tecnologia Xbox è al momento la più potente rispetto alla concorrenza, compresa la Triforce su architettura GameCube. La Sega nel prossimo futuro svilupperà quindi molti titoli sulla scheda Microsoft, e a seguire anche conversioni per la "normale" console Xbox.

► La Take Two ha confermato che presto arriverà su Xbox *State of Emergency*, il discusso e violentissimo simulatore di guerriglia urbana della Rockstar Games. A quanto pare si tratterà di una semplice conversione dell'edizione PS2, con una grafica migliorata ma nessuna caratteristica aggiuntiva.

► La Electronic Arts ha fermato momentaneamente lo sviluppo di *Medal of Honor: Allied Assault* per Xbox. Questo perché il gioco è fortemente bilanciato sul gioco online e la Microsoft ancora non ha rivelato le sue strategie internet. A quanto pare al posto di *Allied Assault* arriverà *Frontline*, altro episodio di *Medal of Honor*, già in sviluppo per PS2.

► In Germania, la decisione di una nota catena di negozi di giocattoli di abbassare il prezzo dell'Xbox di 100 euro il giorno del lancio, ha scatenato le ire e le proteste degli altri negozianti. Secondo loro, si trattava di concorrenza sleale perché il negozio rivale vendeva la macchina sottocosto. Interpellata, la Microsoft non ha preso alcun provvedimento, ritenendo questa mossa del tutto legale.

► Gli analisti della Bloomberg, nota agenzia di brokeraggio americana, hanno studiato i primi risultati di vendita dell'Xbox. Secondo i loro studi, l'Xbox starebbe andando piuttosto bene in America, meglio di quanto si aspettasse la Microsoft. Accettabili i risultati in Europa, dove le vendite della console hanno coinciso con le previsioni della casa di Seattle. Molto lavoro da fare invece per il Giappone. Qui la macchina di Zio Bill fatica a imporsi, con solo un titolo nella classifica dei 30 giochi più venduti nel mese di marzo.

► In una non proprio felice intervista, il presidente della Electronic Arts ha fatto complimenti alla Microsoft per avere (citiamo letteralmente) "preso calci sui denti" in Europa e Giappone con la sua Xbox, territori dove il predominio PlayStation 2 non è stato neanche scalfito dalla x verde. Un'usdta poco indovinata, che però potrebbe dare seguito a un ripensamento della politica EA, con una riduzione dei titoli in lavorazione nei prossimi mesi. Staremo a vedere...

Lo scorso 14 marzo, dopo tanto parlare, la console della Microsoft è finalmente arrivata negli scaffali dei negozi di tutta Europa. E dopo un mese di campagne pubblicitarie miliardarie e servizi su telegiornali e quotidiani di tutta Italia, è giunto il momento di tirare le prime somme.



Come è andata in realtà l'Xbox? Diciamo la verità: nel vecchio continente la macchina non ha avuto il successo riscontrato in America, ma è stata capace, nonostante il prezzo elevato, di soddisfare le aspettative Microsoft, con circa il 60% di venduto rispetto alle console inviate nei negozi. Nella prima settimana, in Inghilterra sono state vendute 48.000 macchine (su 80.000 mandate nei negozi), mentre nel resto d'Europa le cifre sono inferiori, ma le percentuali rimangono simili (purtroppo non abbiamo i dati ufficiali italiani). Da non dimenticare il fatto che l'Xbox, a differenza della PS2, può contare su una fabbrica in Europa, che consente di rispondere agli ordini dei negozianti in massimo tre giorni, senza correre il rischio di non poter rispondere alla domanda del mercato. In Italia la Microsoft ha dato inizio a una campagna pubblicitaria davvero massiccia. Allo spot *The Third Place* della PS2 (il regista era David Lynch), Bill Gates ha risposto con lo slogan "play more", che ha preso vita in numerosi spot differenti. A questi erano poi affiancate molte pubblicità sui titoli più importanti, come *Halo*, *Project Gotham* e *Dead or Alive 3*. E per finire, la Microsoft ha siglato un contratto con la trasmissione Zelig per la promozione della sua console da Bisio e compagni. Una strategia davvero aggressiva, un duello con la Sony vinto a suon di assegni. Per celebrare l'ora

X la Microsoft ha poi organizzato una festa presso l'Alcatraz di Milano, alla quale hanno partecipato numerosi vip come i giocatori del Milan Paolo Maldini e Schevchenko, insieme a molti altri personaggi dello spettacolo. Per quanto riguarda le vendite dei giochi, siamo su risultati molto soddisfacenti. La Microsoft ha calcolato che ogni utente che ha comprato l'Xbox ha acquistato anche un minimo di tre titoli. Un rapporto di 1 a 3, quindi, che surclassa quello della PlayStation 2, che al lancio si era fermata su un rapporto di 1 a 1. Un inizio insomma tra alti e bassi, almeno in Italia, ma visto l'impegno della Microsoft nel supportare la propria console, siamo sicuri che alla Sony non staranno facendo sonni tranquilli. Ricordate il lancio della PS2? Beh, provate a paragonare i vari *Tekken Tag* e *Ridge Racer* ai titoli disponibili per Xbox: *Jet Set Radio Future*, *Wreckless*, *Halo*, *Project Gotham* o *Dead or Alive 3*. La Microsoft prevede di vendere 6 milioni di console entro giugno. Un'impresa che per noi non è affatto impossibile...

TOP TEN EUROPE

1 Halo: Combat Evolved	Microsoft
2 Project Gotham	Microsoft
3 Max Payne	Take 2
4 Dead or Alive 3	Microsoft
5 Tony Hawk's 3	Activision
6 Wreckless	Activision
7 Oddworld	Microsoft
8 Rallisport Challenge	Microsoft
9 Amped	Microsoft
10 Mad Dash	Eidos

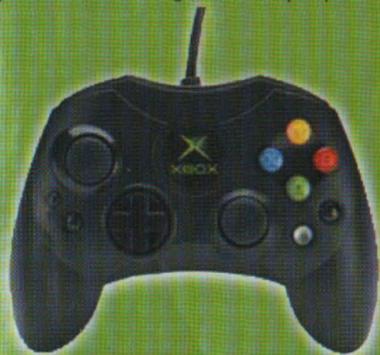


LA MICROSOFT CORREGGE IL TIRO

IN ARRIVO UN NUOVO PAD DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE

Il pad della Microsoft è senza dubbio robusto, piacevole da vedere e con le migliori leve analogiche che ci sia mai capitato di provare. Ma ha anche i suoi difetti. È grosso, e questo potrebbe non far piacere ai giocatori più piccoli, e soprattutto i quattro tasti colorati sono posti in diagonale, con il risultato che giocare decentemente a *Dead Or Alive 3* è praticamente impossibile. Troppo spesso si finisce per sbagliare tasto...

La Microsoft ha così deciso di realizzare un pad speciale, più piccolo e con i tasti meglio disposti, unicamente per il Giappone, e in seguito ha ufficializzato che la sua distribuzione coinvolgerà anche il mercato europeo. In altre parole, molto presto vedrete nei negozi il nuovo pad per Xbox...



DIRETTAMENTE DAL MEGADRIVE

IN ARRIVO UN NUOVO TITOLO DA MAMMA SEGA

Sono tornati, li attendevamo da anni e finalmente eccoli qui. I due alieni più folli del mondo stanno per arrivare su Xbox! *Toejam&Earl III* è un progetto importante per la Sega, importantissimo per la piccola software house che li ha inventati quasi dieci anni fa. In un primo momento il gioco doveva uscire per lo sfortunato Dreamcast. Nessuna immagine comunque era stata mai rilasciata, ed è quindi con rinnovato stupore che ora, finalmente, possiamo mostrarvi le prime foto di un gioco che già promette divertimento a palate. *Toejam&Earl* è un'avventura molto particolare, infarcita di enigmi ma anche di sezioni decisamente action, dove i due strambi alieni dovranno collaborare tra loro al ritmo di musica hip-hop. Non vediamo l'ora di potervi parlare di questo gioco in maniera più approfondita, chissà se tra trenta



MECH, PC E MICROSOFT...

IL RISULTATO PUÒ ESSERE UNO SOLO: MECHASSAULT!

Se siete giocatori PC, sicuramente avrete provato almeno una volta un titolo della serie *Mechwarrior*, nata con l'etichetta Activision poi arrivata sotto l'ala protettiva della Microsoft, che ne ha prodotto il terzo e il quarto capitolo. I giochi, tutti basati sulla licenza ufficiale del famoso GdR *Battletech*, erano un concentrato di realismo e giocabilità e, nella maggior parte dei casi, veri capolavori anche nel multiplayer. Quando la Microsoft annunciò l'Xbox, tutti noi qui in redazione sapevamo che era solo questione di tempo prima che un titolo della serie *Mechwarrior* arrivasse sulla console. Ma invece di puntare su una semplice conversione, la Microsoft ha deciso di realizzare un prodotto completamente nuovo. *Mechassault* permetterà di utilizzare 12 mech differenti per affrontare le 20 missioni previste per il gioco in singolo. Tra le caratteristiche promesse abbiamo una grafica all'avanguardia, ambienti completamente interattivi (in altre parole, potrete distruggere tutto!), la possibilità di configurare i propri mech a piacimento e soprattutto una modalità online molto completa. *Mechassault* supporterà l'Xbox Communicator, ossia le cuffie e il microfono per parlare in tempo reale. Le modalità saranno sia tutti contro tutti che cooperative per un'esperienza di gioco che si preannuncia entusiasmante. Il gioco dovrebbe uscire in America entro luglio, mentre per l'uscita europea non ci sono ancora indicazioni. Ma vista la situazione online dell'Xbox in Italia, crediamo che una data probabile sia il prossimo Natale o i primi mesi del 2003.



PRIME IMMAGINI DI CRAZY TAXI 3

DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE IL SEGUITO DEL GIOCO DI GUIDA PIÙ FOLLE DEGLI ULTIMI ANNI!

Il primo *Crazy Taxi* fu una vera ventata d'aria fresca per un genere, quello dei simulatori di guida, che aveva disperatamente bisogno di nuove idee. *Crazy Taxi* le aveva e, dopo un seguito e diverse conversioni per le console di mezzo mondo, arriva finalmente il terzo capitolo che uscirà in esclusiva su Xbox. Le prime immagini fanno chiaramente intendere la qualità grafica di questo titolo, che promette un'orgia festosa di poligoni all'interno di metropoli perfettamente riprodotte. Al momento non si hanno molti dettagli sulle novità di questo seguito, ma noi di XBM seguiremo molto da vicino questo avvincente (si spera) gioco di guida Sega.



CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE

MICROSOFT PORTERÀ IL SUO INNOVATIVO SIMULATORE DI VOLO SU XBOX

Ambientato in una versione "alternativa" dell'America degli anni '30, *Crimson Skies*, uscito su PC quasi un anno fa, è un simulatore di volo molto originale e dotato di un design innovativo e affascinante. I pirati dominano i cieli statunitensi, il governo non può fare nulla mentre la tecnologia ha portato i velivoli verso nuovi e strani confini. Ali montate alla rovescia, motori a elica posteriori, bi e triplani: gli aerei di *Crimson Skies* sono quanto di più originale e convincente possiate desiderare. Lo stile di gioco è quello di un arcade, ma con un occhio di riguardo al realismo per quanto riguarda ambientazioni e comportamento dei nemici. *High Road To Revenge* promette comunque molte novità rispetto al suo predecessore su PC: una trama completamente nuova insieme a nuovi mezzi aerei e naturalmente a un completo multiplayer, anche online. Il gioco uscirà la prossima estate negli USA, mentre la versione per il mercato europeo arriverà sugli scaffali il prossimo autunno.



VECCHI CLASSICI RITORNANO?

LA SEGA PUNTA FORTE SU XBOX

Ancora non è ufficiale ma voci sempre più insistenti provenienti direttamente dal Giappone indicano che la Sega e la Cool Net Entertainment, un distributore di videogiochi del Sol Levante, abbiano stipulato un accordo per portare sulla console Microsoft molti dei vecchi classici per Megadrive, Saturn e Dreamcast. Non se ne sa ancora quali saranno i titoli coinvolti, né tanto meno si conosce il prezzo. Quello che è certo è che dovremmo vedere qualcosa sugli scaffali già prima della prossima estate, tra un paio di mesi al massimo. Già sappiamo tutti che il fantastico *Shenmue 2* arriverà presto su Xbox e sembra che il primo titolo di questo nuovo accordo sarà proprio il primo *Shenmue*, per permettere ai giocatori della console Microsoft di godersi al meglio una delle storie più affascinanti del mondo dei videogames. Ma più avanti potrebbero arrivare anche altri classici come *Nights*, *Sega Rally*, *Golden Axe* e tantissimi altri. Staremo a vedere...



MICROSOFT MANDA A CASA SONY...

BRUTTA FIGURA PER LA PLAYSTATION 2 AL CEBIT DI HANNOVER

Neanche la cortina di ferro e gli anni della guerra fredda possono reggere il confronto con la guerra più o meno lecita che si stanno facendo in questi mesi Microsoft e Sony. Le due principali protagoniste del mercato videogiochi, almeno fino all'arrivo del GameCube, stanno facendo di tutto per mettersi il bastone tra le ruote. Ed è una guerra che non si combatte solo tra spot televisivi, esclusive miliardarie e strategie marketing, ma anche in ambiti molto più "umili". Ci riferiamo all'importante fiera CeBit, punto di riferimento mondiale per quanto riguarda le nuove tendenze e applicazioni della tecnologia elettronica. La regola della mostra impone agli espositori di non far provare i loro prodotti ai visitatori. La Sony ha infranto queste regole, portando 30 PS2 e facendo provare liberamente i nuovi titoli a chiunque si avvicinasse. La Microsoft a quanto pare ha sporto una protesta ufficiale agli organizzatori che si sono mossi subito. Microsoft e Sony hanno cercato di raggiungere un compromesso, sotto la stretta sorveglianza degli organizzatori ma, come era prevedibile, si è giunti a un nulla di fatto e la Sony ha fatto armi e bagagli ed ha lasciato la fiera. A voi ogni ulteriore giudizio...



XBOX [INCOGNITA]

RUMOR DALLA GALASSIA XBOX

► Sembra ormai prossimo un abbassamento di prezzo della console in Italia. Secondo insistenti voci provenienti direttamente dalla Microsoft, il prezzo dovrebbe essere fissato a 379 Euro entro tre mesi al massimo.

► La Microsoft ha registrato il dominio Internet XboxLive.com. A quanto pare, sembra che a questo indirizzo arriveranno tutti gli americani la prossima estate quando vorranno giocare online con la propria console. Se fosse vero, a quando un XboxLive.it?

► La Maxis è duramente al lavoro sul seguito di *The Sims*, il generatore di vite virtuali che ha venduto oltre 6 milioni di copie in tutto il mondo. A quante pare questo seguito non rimarrà un'esclusiva per PC, ma arriverà anche su una console. Indovinate quale? Esatto, l'Xbox! Il gioco sarà totalmente online, con un supporto per circa 30.000 giocatori contemporaneamente.

► Secondo voci ancora non confermate, la Sega avrebbe intenzione di realizzare un picchiaduro per Xbox. Purtroppo, al momento non si parla di una conversione di *Virtua Fighter 4*, ma di un nuovo episodio della serie *Fighting Vipers*, che sinceramente non ha mai entusiasmato più di tanto. Speriamo bene...

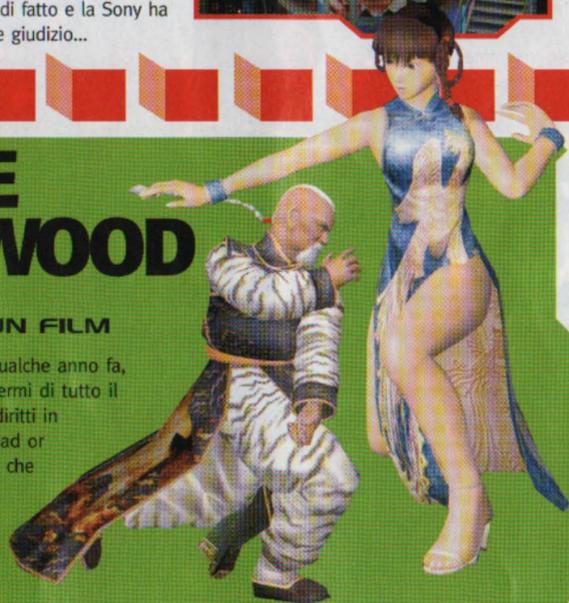
► La compagnia giapponese SNK, famosa per il suo *Neo Geo* e gli splendidi picchiaduro, sembra sia nel mirino dei dirigenti della Microsoft. La SNK è fallita ormai parecchi mesi fa, quindi si tratterebbe di un acquisto relativamente poco impegnativo, ma che nel futuro potrebbe dare all'Xbox una spinta molto forte, soprattutto in Giappone. Niente di ufficiale, non ci resta che aspettare e vedere...

► *Asheron's Call 2*, splendido GdR online in arrivo su PC, potrebbe presto arrivare su Xbox. Il gioco infatti è della Microsoft, e lo stesso Allard, il padre dell'online gaming su Xbox, ha dichiarato che sarebbe il titolo ideale per il debutto della console sulla grande Rete.

DEAD OR ALIVE VERSO HOLLYWOOD

IL CAPOLAVORO DELLA TECMO POTREBBE PRESTO DIVENTARE UN FILM

Esattamente come *Street Fighter* e *Mortal Kombat* qualche anno fa, anche *Dead or Alive* sta per arrivare sui grandi schermi di tutto il mondo. La Mindfire Entertainment ha acquistato i diritti in esclusiva per produrre del film di azione sotto il marchio *Dead or Alive*. Per chi non lo sapesse, la Mindfire è la stessa società che presto porterà nel cinema anche *House of The Dead* della Sega. Al momento non ci sono notizie per quanto riguarda il cast o la regia, né sulla trama, che rimane avvolta nel mistero. Speriamo solo che il risultato finale sia all'altezza dei videogiochi Tecmo, ma il dubbio è forte, fortissimo...



LUCKY XIII

UN NUOVO SPARATUTTO IN ARRIVO PER XBOX!

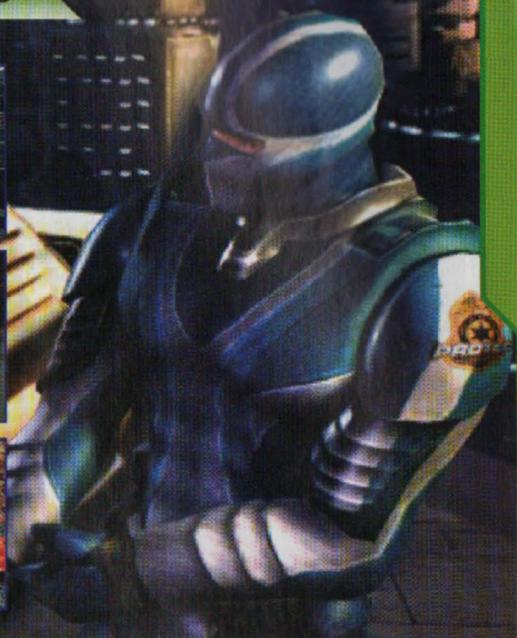
Apochi giorni di distanza dall'annuncio ufficiale di *Rainbow Six: Raven's Shield*, la Ubi Soft è subito tornata alla carica annunciando un nuovo sparatutto in soggettiva per la console Microsoft. *Lucky XIII* sfrutterà il motore di Unreal e sarà totalmente in cell shading, la stessa tecnica grafica di *Jet Set Radio Future*. Questo, secondo i programmatori, permetterà di catturare meglio l'atmosfera del fumetto di Jean Van Hamme, da cui *Lucky XIII* è tratto. L'uscita è fissata per i primi mesi del 2003, quindi vi rimandiamo ai prossimi numeri di XBM per un'anteprima più approfondita.



UBI SOFT ANNUNCIA DEATHROW

DIRETTAMENTE DALLA SVEZIA LO SPORT DEL PROSSIMO FUTURO

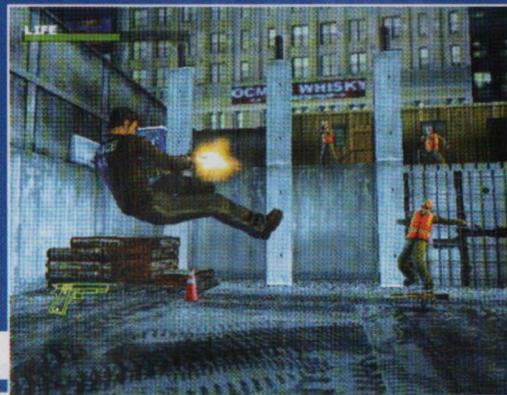
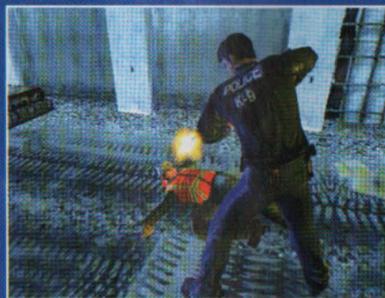
Sviluppato dagli svedesi della SouthEnd Interactive, *Deathrow* è uno sport del futuro dove squadre composte da quattro giocatori si affrontano in una disciplina a metà tra il calcio e il lancio del disco. Una sorta di Tron in versione "moderna", se vogliamo. E come in tutti gli sport del futuro, la violenza non solo sarà permessa ma sarà anche fondamentale per avere qualche chance di vittoria. Colpi proibiti, calci, pugni e armi saranno all'ordine del giorno, tanto che uno dei modi più veloci per vincere sarà l'eliminazione dei membri della squadra avversaria. La grafica si preannuncia spettacolare, con modelli dei personaggi composti da 7.000 poligoni e la realistica riproduzione dei movimenti di ben 55 ossa, con animazioni che dovrebbero essere tra le migliori mai viste su Xbox. Non mancano poi effetti speciali come bump mapping, luci e riflessi in tempo reale e complesse animazioni facciali per esprimere al meglio i sentimenti dei giocatori. Ci saranno 13 squadre selezionabili, ognuna con i suoi punti di forza e abilità specifiche. Un titolo insomma molto promettente... La Ubi Soft, che produrrà il gioco, crede molto in questo progetto che rappresenterà uno dei suoi titoli di punta per il prossimo autunno.



DEAD TO RIGHTS PUNTA SU XBOX

L'ATTESO ACTION GAME DELLA NAMCO USCIRÀ IN CONTEMPORANEA SU XBOX E PS2

La Namco Hometek, la divisione americana della casa di Tekken responsabile dello sviluppo del gioco di azione *Dead to Rights*, ha confermato che l'uscita del suo nuovo titolo avverrà in contemporanea su Xbox e PS2. La data di uscita è fissata per il prossimo agosto negli USA, con l'uscita europea che dovrebbe seguire di pochi mesi. Il gioco narra la storia di Jack Slate, un poliziotto alle prese con una pericolosa organizzazione criminale. *Dead to Rights* si ispira ampiamente ai film di azione hollywoodiani con ampio utilizzo di effetti speciali, inquadrature spettacolari e un ritmo sempre incalzante, per non parlare del supporto per i televisori 16:9 e del sonoro Dolby Digital. A presto per l'anteprima...



PLUG & PLAY

S-AV CAVO

PRODUTTORE: MAD CATZ
PREZZO: 16,49 EURO

L'Xbox è la console più potente sul mercato, ma per godere pienamente di questa potenza bisogna assicurarsi di avere i giusti componenti. Uno di questi è senza dubbio un cavo S-Video, che permette una definizione più alta dell'immagine e una migliore resa di audio e colori. La proposta dell'attivissima Mad Catz è molto curata: accattivante l'estetica e più che adeguata la lunghezza del cavo. I connettori sono placcati in oro per una maggiore precisione del segnale, e oltre allo spinotto S-Video è presente anche una connessione RCA, una scelta che rende il cavo Mad Catz molto versatile. Il prezzo è più che adeguato alla qualità del prodotto.



8MB MEMORY CARD UNIT

PRODUTTORE: MAD CATZ
PREZZO: 35,99 EURO

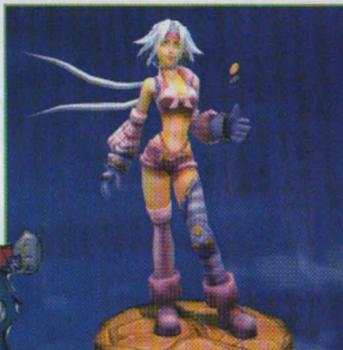
Valida alternativa alla memory ufficiale, la memory della Mad Catz si presenta un'estetica accattivante con una parte semitrasparente disponibile in diversi colori. Nella confezione è presente un pratico astuccio di plastica per portare in giro la memory, che ha una capacità di 8 MB, senza correre rischi. Inoltre, la Mad Catz ha concluso diversi accordi esclusivi con varie software house per includere all'interno delle sue memory salvataggi di giochi. In questo caso si parte da *4X4 Evolution 2* e alcuni titoli EA Sports. Il prezzo è un po' alto, ma la qualità è ottima.



DAI FUMETTI AI VIDEOGIOCHI..

LA TRILUNAR PRESENTA IL SUO PRIMO PROGETTO PER XBOX

La TriLunar è una casa giovane nata dalla passione per i videogiochi di uno dei più famosi disegnatori americani, Joe Madureira, che negli ultimi anni ha prestato la sua arte a famose serie come l'Uomo Ragno e X-Men. Insieme a lui, alla TriLunar lavorano alcuni ex membri della Bioware, la casa di *Baldur's Gate*, e della Nintendo. Il loro primo gioco è *Dragonkind*, un incrocio tra un action e un GdR che vanta un character design davvero eccezionale che dimostra ancora una volta la bravura di Joe. Al momento sul gioco si sa molto poco, se non che ancora non esiste un contratto di pubblicazione per la TriLunar. Ma, vista la qualità che traspare dalle prime immagini, siamo sicuri che non faticeranno molto a trovarlo. L'uscita è prevista per la fine del 2003...



THE PLANET GUN SMOKE TRIGUN

LA SMILEBIT IN VIAGGIO NEL FAR WEST...

Nel corso del Game Jam 2 la Smilebit ha fatto luce su un nuovo progetto che sta realizzando insieme al team della Red Entertainment (responsabili, tra l'altro, della saga di Sakura Taisen). *The Planet Gun Smoke Trigun* sarà un gioco d'azione multiplayer basato sui personaggi e la sceneggiatura del popolare fumetto di Trigun. Smilebit e Red Entertainment potranno contare sull'aiuto dello stesso Naitou, creatore del fumetto, il quale sta stilando per loro un'incredibile sceneggiatura originale. I ragazzi della Smilebit hanno utilizzato la stessa tecnica grafica del recente *Jet Set Radio Future* per modellare i personaggi. Durante la conferenza stampa non sono state rilasciate né una data d'uscita ufficiale, né il nome della piattaforma su quale girerà un prodigio simile. Noi di XBM abbiamo in mente solamente un candidato...



CONTROL PAD PRO

PRODUTTORE: MAD CATZ
PREZZO: 39,99 EURO

Ormai sappiamo tutti che il pad originale Xbox non è il massimo della comodità. In arrivo dalla Microsoft c'è un modello alternativo, ma intanto la Mad Catz ha già pensato a una sua soluzione al problema. Il Control Pad Pro è un ottimo prodotto: forma anatomica perfetta, una nuova e molto più azzeccata disposizione dei tasti (finalmente si può giocare come si deve a *DOA3!*), discrete leve analogiche e un pulsante denominato macro che può essere assegnato a differenti funzioni a seconda delle vostre esigenze.



MC2 RACING WHEEL

PRODUTTORE: MAD CATZ
PREZZO: 84,99 EURO

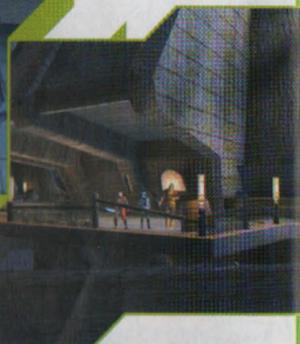
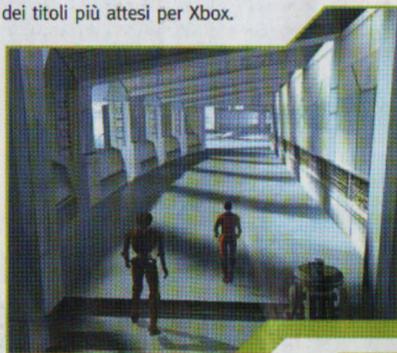
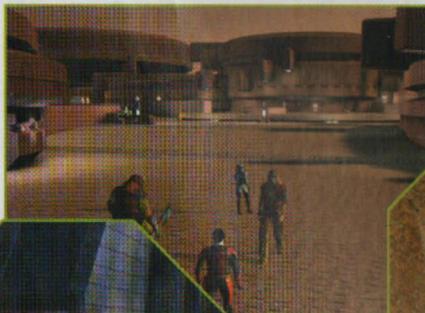
Vi piacciono i giochi di guida? Se la risposta è sì, su Xbox troverete pane per i vostri denti. *Project Gotham*, *F1 2002*, *Wreckless*, i vari *Test Drive*... E, per arricchire la vostra virtuale esperienza da piloti, meglio sostituire il pad con un volante. La Mad Catz, nel suo nuovo catalogo per Xbox, vanta il completissimo e non troppo caro MC2 Racing Wheel, un volante dal design molto suggestivo, con pedaliera separata e due tipi di cambio, uno a farfalla e l'altro, più normale, a stick sul lato della base. L'attacco è molto saldo, a patto di avere una superficie piana dove appoggiarlo. Sono presenti tutti i pulsanti originali più un controller analogico al centro del volante per navigare tra i menu. Attualmente il migliore sul mercato insieme all'Adrenaline Wheel della Saitek.



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC UFFICIALE!

IL PROMETTENTE GDR DELLA LUCASARTS SARÀ UN'ESCLUSIVA XBOX.

Ve lo avevamo anticipato sullo scorso numero di XBM. *Knights Of The Old Republic*, gioco di ruolo sulla saga di Guerre Stellari in sviluppo negli studi della Bioware (*Baldur's Gate*, *Icewind Dale*, *Neverwinter Nights*), arriverà su Xbox e solo su Xbox. La Microsoft con una mossa a sorpresa si è assicurata l'esclusiva di questo splendido titolo. Abbiamo avuto modo di vedere una presentazione allo scorso E3 della versione PC e dobbiamo ammettere che raramente ci è capitato di emozionarci così tanto di fronte a un gioco. La grafica è assolutamente fuori parametro, ricca di dettagli, ambientazioni suggestive e modelli poligonali incredibilmente fedeli alla "realità" cinematografica. La trama si annuncia molto ricca e prenderà inizio 4.000 anni prima degli eventi narrati nel primo film. La guerra tra i Jedi e Sith è al suo apice e voi dovrete scegliere da che parte stare... La garanzia Bioware, che ha sviluppato alcuni tra i migliore GdR per PC, dovrebbe far schizzare *Knights Of The Old Republic* in cima alla lista dei titoli più attesi per Xbox.



MIDTOWN MADNESS 3 LANCIA LA SFIDA A CRAZY TAXI

LA PAZZIA METROPOLITANA DELLA MICROSOFT IN ARRIVO SU XBOX

Prima di *Crazy Taxi*, per PC uscì un certo *Midtown Madness*, che simulava corse all'interno di metropoli americane e non, piene di traffico e semafori. In altre parole, veri e propri ripetitori di caos urbano che si dà il caso erano anche molto divertenti. Dopo i primi *Midtown Madness*, ora la Microsoft ha deciso di portare il terzo capitolo della serie su Xbox, affidando lo sviluppo ai Digital Illusions, gli stessi di *Rallisport Challenge*. Nel gioco saranno presenti due città: Washington e Parigi, entrambe riprodotte perfettamente, monumenti compresi. Non vediamo l'ora di entrare in derapata dentro la stanza ovale della Casa Bianca! I veicoli saranno più di trenta, tutti realmente esistenti. Sembra anche che il gioco vanterà dei personaggi molto caratterizzati, avvicinando il titolo Microsoft alla serie *Crazy Taxi* della Sega. Non sappiamo se ci sarà una trama alla *Wreckless*, ma quel che è certo è che ci saranno numerose modalità di gioco. Tra queste: Blitz (una sorta di corsa veloce), Checkpoint (classica arcade) e Cruise, dove potrete andare in giro liberamente per le città. In uscita il prossimo autunno.



VINCI DUE CONSOLE XBOX!

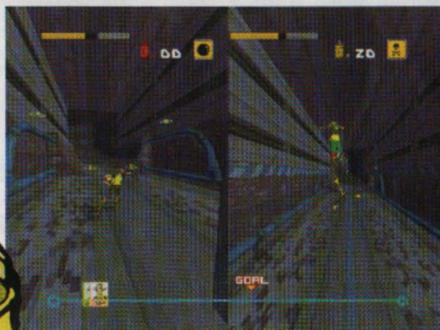
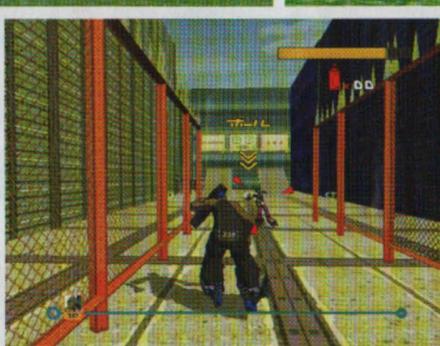
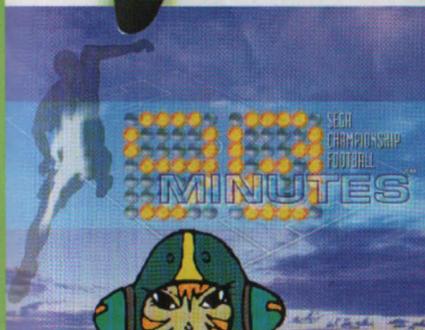
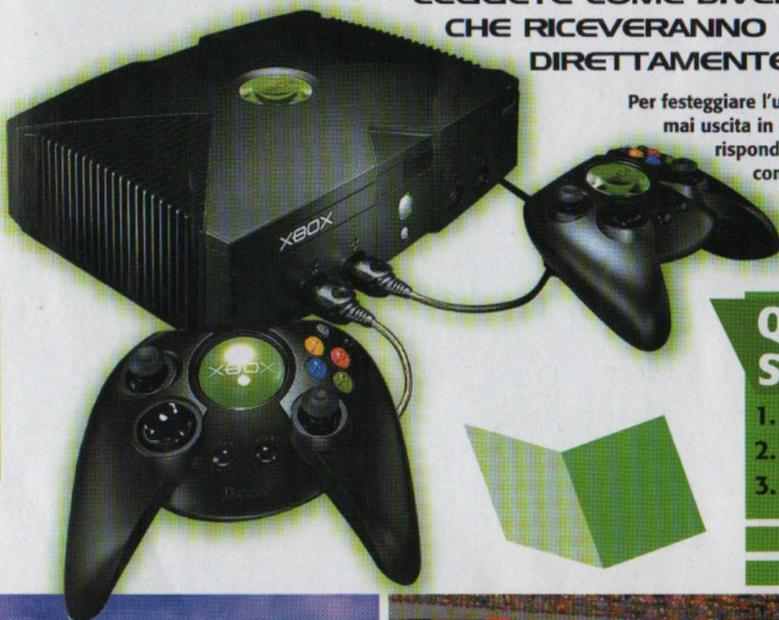
UN REGALO SCELTO APPOSTA PER VOI

LEGGETE COME DIVENTARE UNO DEI DUE FORTUNATI CHE RICEVERANNO LA POTENTE CONSOLE MICROSOFT DIRETTAMENTE A CASA LORO!

Per festeggiare l'uscita dell'Xbox in Europa, la redazione di XBM, la rivista più patinata che sia mai uscita in edicola, ha deciso di lanciare una sfida a voi lettori e i primi due che risponderanno esattamente (farà fede il timbro postale) vinceranno la straordinaria console a 128-bit Microsoft, la cui immagine è riportata a lato. Si è proprio un Xbox! Per diventare uno dei due fortunati, rispondete alla domanda qui sotto e spediteci la risposta a XBM, c/o Play Press Publishing, Via Vitorchiano n. 123, 00189 Roma oppure inviate una e-mail a xbm@playpress.com. Nel prossimo numero segnaleremo i nomi dei due vincitori.

QUALI TRA QUESTI GIOCHI NON È STATO SVILUPPATO DALLA SMILEBIT?

1. Sonic Adventure
2. Jet Set Radio Future
3. 90 Minuti



FUKSAS

GRUPPO SABATINI

futurshow

19/22 aprile 3002

chi c'è ci sarà

www.futurshow.it



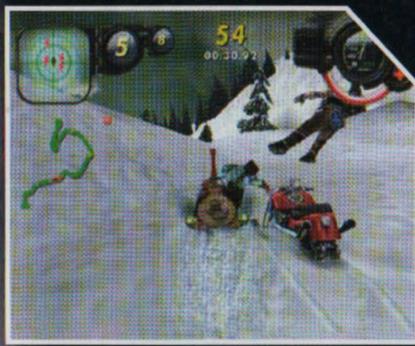
BolognaFiere

Alenia
SPAZIO



Timberland

XBOX



STATION TO STATION

Un secondo numero carico di novità, il menu di questo mese vede giochi in esclusiva e importanti conversioni, capaci di rendere la line-up del Xbox ancora più imponente. La console Microsoft sembra davvero intenzionata a coprire ogni genere esistente e la lista che vedete qui sotto è la testimonianza tangibile che nessuno di voi rimarrà a bocca asciutta! D'altronde iniziamo con lo spettacolare picchiaduro della Tecmo, *Dead Or Alive 3*, fino ad arrivare all'attesissima recensione di *Scudetto*, per la prima volta su console dopo aver già venduto milioni di copie nella sua incarnazione per Personal Computer. Oltre a *Scudetto*, lo sport è qui rappresentato dall'ormai mitico *Tony Hawk's Pro Skater 3* e dal divertente *NHL Hitz*. Manageriali, picchia picchia, ma anche notevoli giochi di corse come *Rallysport Challenge* e lo stravagante *Mad Dash*, perfetto per lunghe serate in compagnia degli amici. Un'incredibile varietà di titoli è possibile riscontrarla anche nelle anteprime, i giochi che verranno sono davvero una moltitudine e XBM, dopo aver racimolato per giorni immagini e informazioni attendibili, può finalmente proporvi l'anteprima di *Tekki*, uno dei giochi in uscita più importanti della Capcom. Come al solito vi auguriamo buona lettura e con il vostro nuovo gioco buon divertimento!



LE RECENSIONI

DEAD OR ALIVE 3.....	78
TONY HAWK'S PRO SKATER 3.....	22
SCUDETTO 2002.....	26
RALLISPORT CHALLENGE.....	30
ARCTIC THUNDER.....	34
SIMPSONS ROAD RAGE.....	36
MAD DASH.....	38
NHL HITZ 2002.....	40
MAX PAYNE.....	42
STAR WARS: STARFIGHTER.....	44
TRANSWORLD SURF.....	46
BATMAN VENGEANCE.....	48
MX 2002.....	50
BLOOD OMEN.....	52



LA TABELLA



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



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



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



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



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

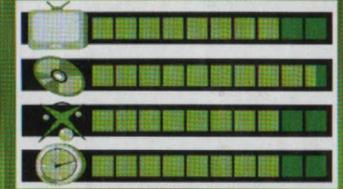


GLOBALE
Voto da 1 a 10, comprese le mezze misure. Non è la media delle singole categorie, ma un voto globale frutto di accurate discussioni redazionali tra più recensori. E soprattutto è un voto imparziale: se un gioco merita due, state tranquilli che non ci faremo problemi a darglielo...



VERDETTO

AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING



- | | |
|---------------------------|---------------------------------|
| PIÙ | MENO |
| ▲ Tranquillo e riflessivo | ▼ Controlli inizialmente ostici |
| ▲ Sonoro da Oscar! | ▼ Tranquillo e riflessivo |

Globale
Così particolare ma allo stesso tempo accattivante, Amped è un prodotto davvero strano, bellissimo nella sua imperfezione, enigmatico nel suo realismo. Consigliato a chi non ha paura del traumatico approccio iniziale.

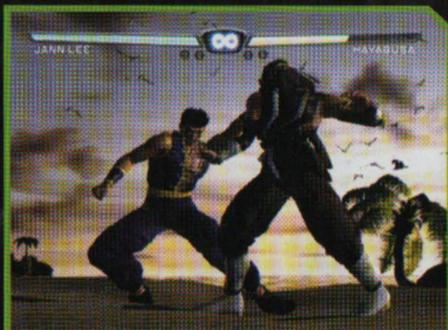
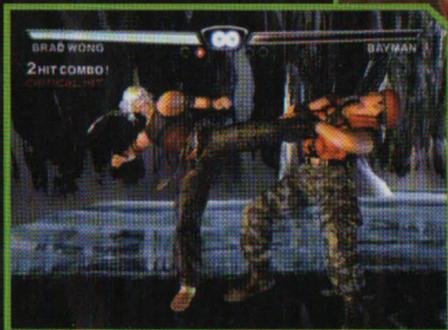


DEAD OR ALIVE 3

FAMOSO PER LE SUE PROCACI LOTTATRICI, IL PICCHIADURO TECMO RAGGIUNGE SU XBOX NUOVE VETTE DI REALISMO GRAFICO...

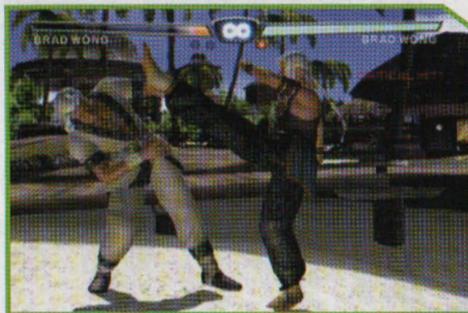
DID YOU KNOW?

- ▶ Il primo *Dead or Alive* girava sulla scheda Model 2 della SEGA.
- ▶ La prima versione domestica di *Dead or Alive* fu quella per SEGA Saturn.
- ▶ DOA2 doveva essere un'esclusiva per Dreamcast, ma a cause delle scarse vendite è stato convertito anche per PS2.





▲ **A VOLTE RITORNANO:** Ein di DOA2 appare in DOA3 sotto forma di personaggio segreto.



▲ **BEACH ON THE BEACH:** La spiaggia è il posto ideale per scambiarsi qualche mazzata in allegria.



▲ **VIUOLENZI:** Alcuni attacchi faranno letteralmente barcollare i vostri avversari, tanto sono potenti.



Non capita spesso che una console possa vantare al momento del suo lancio una lista di ottimi titoli come quelli che hanno accompagnato l'uscita sul mercato della console di Microsoft. *Halo* è indubbiamente uno dei migliori soprattutto in soggettiva di sempre, *Project Gotham* è tanto realistico quanto divertente, *Amped* è splendido sia da guardare che da giocare e *Munch's Oddysee* è uno dei platform più coraggiosi e d'atmosfera che ci sia mai capitato di vedere.

E poi, ovviamente, c'è *Dead or Alive 3*. La serie di *Dead or Alive* ha mosso i suoi primi passi in sala giochi, girando sui cabinati dotati della potentissima (allora) scheda Model 2 sviluppata dalla SEGA, e pur essendo basato sullo stesso motore di *Virtua Fighter 2* è sempre stato apprezzato per il suo design innovativo. È nel primo capitolo che la Tecmo ha introdotto il tasto "Attack Reversal", una caratteristica che vi consentiva di afferrare gli arti dei nemici durante i loro attacchi per scaraventarli via con tutta una serie di prese. Ma *Dead or Alive* è stato anche uno dei primi titoli a includere arene interattive, con sfondi esplosivi e possibilità di scagliare l'avversario fuori dal ring. Il successivo *DOA2* si spinse ancora oltre, con una tonnellata di mosse, ambienti 3D completamente interattivi e una serie di sequenze renderizzate di pregevolissima fattura. Cosa dobbiamo aspettarci ancora da questo terzo capitolo?

VIOLENZA GRAFICA

I personaggi sono formati da un numero talmente elevato di poligoni che il movimento dei capelli e dei vestiti, insieme all'eccezionale dettaglio delle texture, vi daranno la netta sensazione di trovarvi di fronte a qualcosa di "vivo". Gli sfondi 3D (ovviamente interattivi) sono sbalorditivi, grazie anche ad una varietà di terreni e ambientazioni davvero unica. Alcuni di questi comprendono anche una serie di effetti grafici di nuova generazione, come porzioni di acqua gorgogliante in cui si riflettono i lottatori, neve che si comprime quando ci camminano sopra e finestre che si rompono quando subiscono un colpo. Ci sono anche altri tocchi di classe, come le noci di cocco che cadono dagli alberi quando gli lanciate contro un personaggio e il pavimento che si rompe quando ci si atterra con troppa violenza. Ogni volta che i giocatori attiveranno questi eventi speciali, sarà possibile raggiungere una nuova



IN DUE È MEGLIO!

SENZA OFFESA PER TEKKEN TAG TOURNAMENT...

Dead or Alive 2 è stato il primo picchiaduro 3D a includere la caratteristica "tag" due contro due, una caratteristica che ovviamente è stata conservata anche in questo terzo capitolo. I giocatori potranno scegliere due personaggi i cui attacchi andranno a combinarsi durante gli scontri per creare degli effetti tanto devastanti quanto spettacolari. Ovviamente si potrà giocare anche in maniera classica (in singolo e in versus) oppure in quattro, ognuno al comando di un personaggio della squadra.



NUOVI SFIDANTI

TRE FACCE NUOVE, QUATTRO NUOVI COMBATTENTI...



HITOMI

Alla tenera età di 18 anni, Hitomi è la nuova arrivata nonché la più giovane del gruppo. Non particolarmente veloce ma molto forte, risulta tra i personaggi più aggressivi grazie al suo particolare stile di karate.



BAD WONG

Bad Wong porta in *DOA* lo stile di combattimento "da ubriaco". I suoi movimenti all'apparenza scoordinati e l'imprevedibilità dei suoi attacchi lo rendono tanto difficile da padroneggiare quanto temibile.



CHRISTIE

Ultima arrivata, Christie è una letale assassina, tanto veloce quanto precisa nei suoi movimenti. Non sarà dotata di grande forza fisica, ma grazie ai suoi fulminei riflessi colpirla sarà una vera sfida.

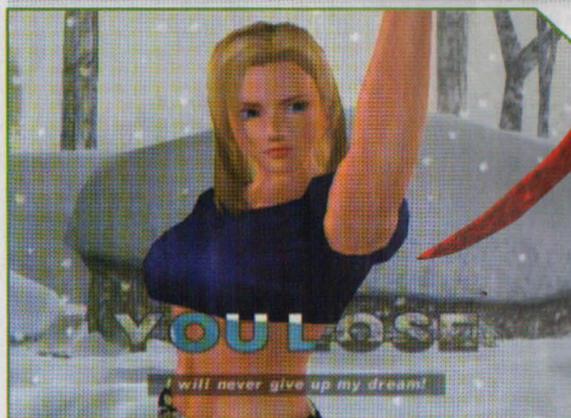
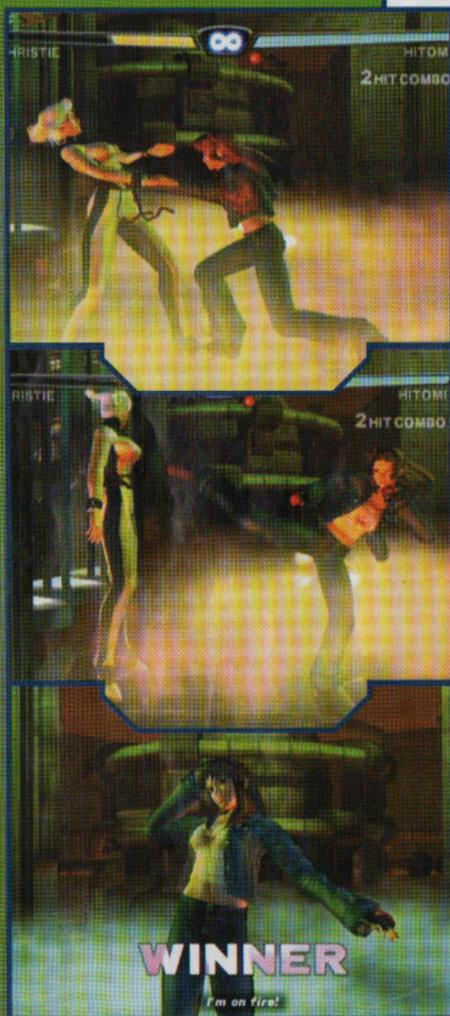


HAYATE

I fan del secondo episodio di *DOA* riconosceranno in questo ragazzo Ein. Forte di uno stile di combattimento completamente nuovo, velocissimo e dotato di una serie di attacchi molto potenti, Hayate è uno dei personaggi più bilanciati del gioco.

UN ANIME INTERATTIVO!

Mai prima d'ora si era visto un picchiaduro così bello graficamente. Ci sono alcuni effetti veramente eccezionali, tra cui questo fumo volumetrico che cattura la luce e sfuma i contorni di quello che si trova al suo interno.



porzione di livello, di esempi possiamo farne davvero tanti, vi basti sapere che oltre a rendere ogni combattimento diverso e spettacolare, questa soluzione permette di implementare nuove importanti tattiche di gioco, catapultando i due sfidanti in lotte dal vincitore mai scontato. Diciamolo chiaramente, *Dead or Alive 3* è il picchiaduro con la grafica più bella di sempre, finalmente qualcuno è riuscito a superare la magnificenza poligonale di *Soul Calibur* e questo non può che renderci ancora più felici. Conoscere il proprio avversario su una vallata innevata, sferrare due colpi e improvvisamente trovarsi all'interno di una caverna ghiacciata fa un certo effetto, sembra proprio di trovarsi davanti a una sorta di anime interattivo, dove la terza dimensione avvicina pericolosamente quel mondo colorato alla nostra realtà. In una parola... capolavoro.

BOTTE SÌ, MA CON CLASSE

Il gameplay di *DOA3* è calibrato alla perfezione per adattarsi sia ai veterani del genere che ai novizi. È possibile effettuare le combo più spettacolari anche schiacciando i tasti senza un preciso filo logico, ma i giocatori più navigati saranno perfettamente in grado di schivare tutti gli attacchi condotti in maniera così caotica grazie all'uso delle famose reversal. Si tratta di una specie di "Forbici, carta e sasso", in cui le reversal prevarranno sui pugni, i pugni sulle prese e le prese sui calci. Nonostante possa sembrare semplicistico, vi assicuriamo che questa strategia funziona alla grande, evitando che



▲ **BELLEZZA LETALE:** La nuova arrivata Hitomi ha intenzione di mettere subito le cose in chiaro...



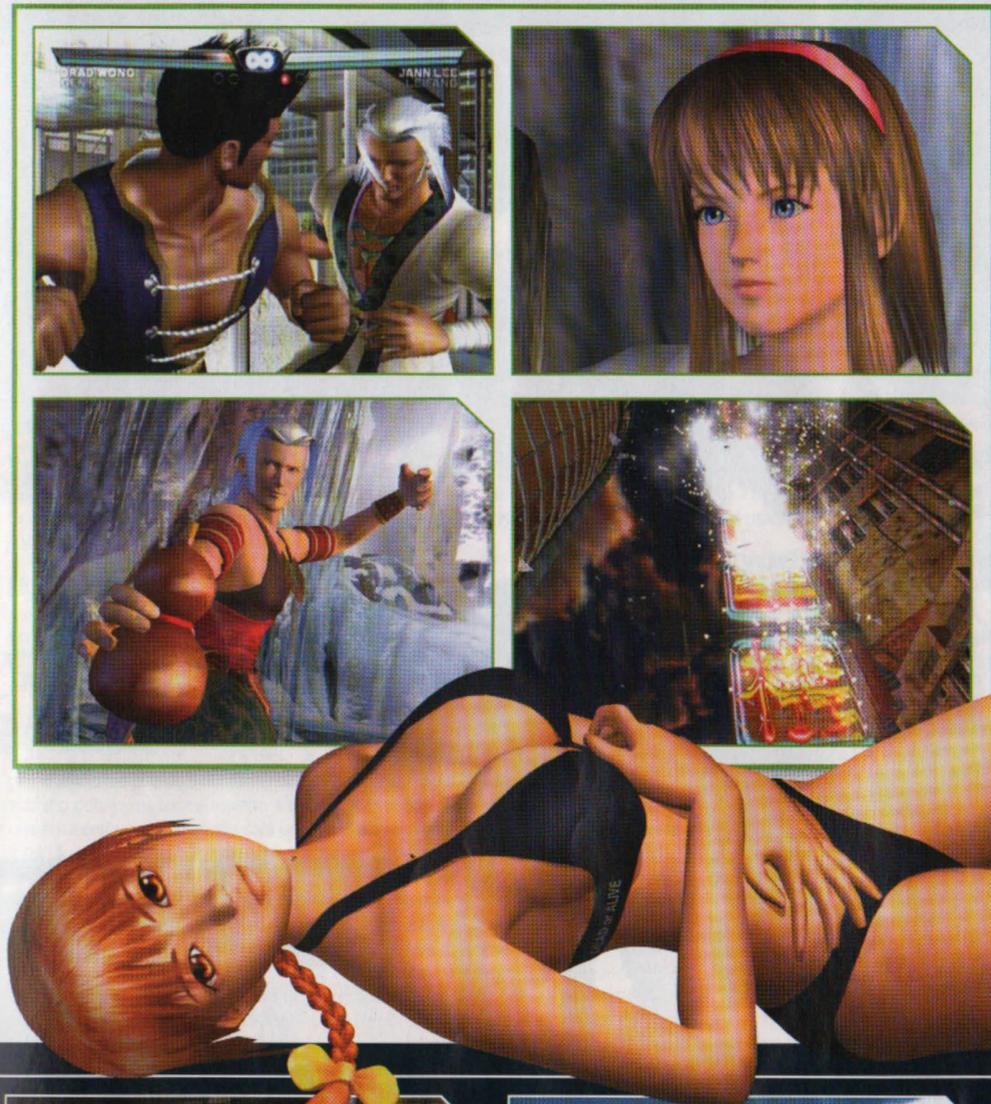
▲ **VIA COL VENTO:** L'animazione dei personaggi è incredibile. Capelli e vestiti si muovono al vento in maniera assolutamente realistica.



▲ **NO LIMITS:** Le enormi arene interattive offrono un sacco di possibilità per far volare il vostro avversario.

gli scontri si trasformino in selvagge gare a chi piglia più velocemente i tasti. *Dead or Alive* si colloca esattamente a metà strada tra la serie di *Virtua Fighter* e quella di *Tekken*, ma è meglio chiarire subito che con i due mostri sacri del genere, il titolo Tecmo ha davvero poco da spartire in quanto a complessità e numero di mosse. D'altronde lo si nota subito, la giocabilità di *Dead or Alive* permette al giocatore di crescere, di migliorare il suo stile, ma mai, e questo è un male, di arrivare al punto di sentirsi davvero superiore al giocatore occasionale, che se armato di buon tempismo, il quale può rispondere a ogni nostra mossa senza troppi problemi. Questa semplicità potrà far storcere il naso a quelli

che con i picchiaduro ci sono cresciuti, ma siamo sicuri ammalierà chi non ha mai provato approfonditamente il genere in questione. I problemi che affliggono questo gioco sono ben altri, è la mancanza di veri extra che spronino il giocatore a continuare a combattere, non c'è nulla da collezionare, niente da sbloccare oltre a una manciata di abiti, nemmeno gli intermezzi riescono nel loro intento, proponendo una serie di siparietti senza, senso e ben presto il gioco Tecmo vi sembrerà incompleto, stranamente vuoto. Aggiungete a tutto questo la scarsa Intelligenza Artificiale degli avversari e converrete con noi che la perfezione per *Dead or Alive* è ancora lontana.



▲ **THE WALL:** che soddisfazione costringere l'avversario con le spalle al muro!

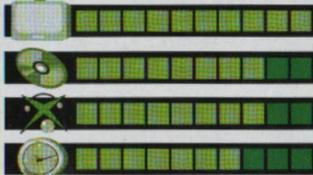


▲ **SUI MONTI:** aquile, vento, immense cascate e il pericolo di cadere a ogni passo. Bellissimo!

X-TEAM

VERDETTO

DEAD OR ALIVE 3



- | PIÙ | MENO |
|----------------------------------|---|
| ▲ Grafica veramente incredibile | ▼ Gameplay complessivamente poco profondo |
| ▲ Facile e immediato | ▼ Nessun extra di rilievo |
| ▲ Quattro giocatori nella rissa! | ▼ I. A. mediocre |

Globale

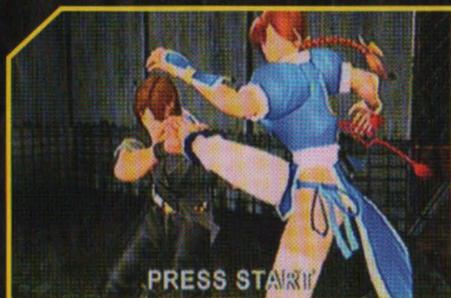
Graficamente prodigioso. I fan dei picchiaduro frenetici lo ameranno, i maniaci della tecnica un po' meno, ma un pò di extra in più non avrebbero di certo guastato!

VOTO FINALE

8

QUEI DUE PICCHIADURO...

UNO SGUARDO VELOCE AI PRIMI DUE DEAD OR ALIVE



Eccolo qui, il primo inconfondibile *Dead or Alive* su Model 2 della Sega. È possibile notare una Kasumi molto meno definita ma la spettacolarità dell'azione era già allora molto alta! Una piccola curiosità... erano presenti ai bordi del ring delle sezioni esplosive sulle quali si cercava in ogni modo di spingere l'avversario. Bello!



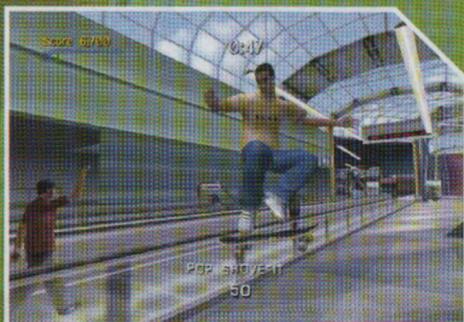
Il secondo *Dead Or Alive 2* arrivò su Dreamcast accompagnato da grande pubblicità e trionfanti squilli di trombe. Davvero un peccato che il gioco non vendette come previsto (colpa anche di *Soul Calibur?*). Così arrivò dopo qualche mese su PlayStation2 con il sottotitolo *Hardcore*, ma qualche costume e stage in più non bastarono comunque a far divenire il gioco Tecmo un best-seller.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

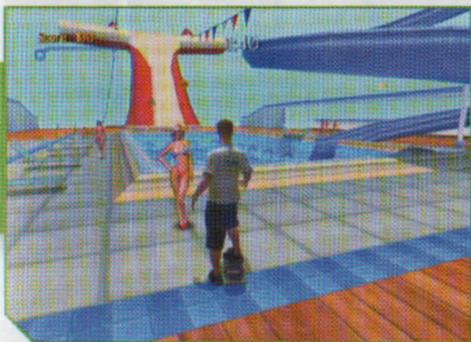
L'ENNESIMA BUONA RAGIONE PER COMPRARE UN XBOX...

DID YOU KNOW?

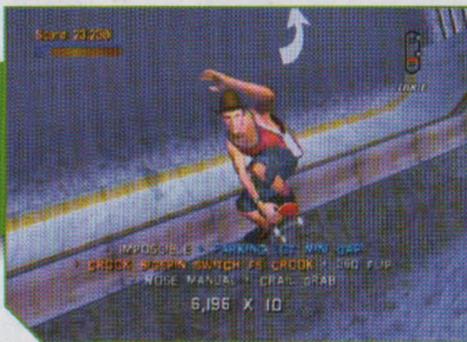
- ▶ Lo skateboard è nato in America a metà degli anni cinquanta con il nome di "Street Surfing".
- ▶ La mossa conosciuta come "Ollie" è stata inventata da uno dei più grandi skateboarder della storia, un certo Alan Ollie Gelfand.
- ▶ In due mesi sono usciti per Xbox ben due giochi dedicati a Tony Hawk, i lavori sul quarto episodio sono già iniziati!



VARIATIONAL KICKFLIP



▲ **BELLEZZE LOCALI:** "Hey pupa, aspetta che finisco la gara e poi torno a prenderti... non muoverti eh!"...



▲ **STILE DA VENDERE:** Potrete vestire il vostro skater come meglio preferite!



▲ **ON FIRE:** Perché chi ha costruito questa fabbrica non ci ha messo anche un paio di halfpipe per la nostra gioia?

Tony Hawk non ha certo bisogno di presentazioni, essendo uno dei giochi insieme più innovativi e divertenti che il mondo dei videogames abbia mai visto. E tra poco tutti i fortunati possessori di Xbox potranno mettere le mani sull'attesissimo terzo capitolo (anche se in teoria sarebbe il quarto...) di questa fortunatissima serie.

Il fatto che ci sia ancora qualcuno che tenta di sviluppare giochi di skateboard quando in giro c'è *Tony Hawk* non finirà mai di stupirci. Nel caso non abbiate mai messo le mani nemmeno su una delle numerosissime versioni uscite in questi anni (folli!), probabilmente vi starete chiedendo perché se ne faccia un così gran parlare. Beh, detto in parole molto semplici si tratta del miglior titolo di sport estremo mai concepito da mente umana. Un titolo in grado di affascinare e coinvolgere qualsiasi tipo di giocatore, anche chi con gli sport estremi o lo sport in generale non ha mai avuto a che fare. Finché vi scorrerà del sangue nelle vene, *Tony Hawk* è il gioco che fa per voi!

IL PARADISO È...

Basterà la sola presentazione grafica a farvi capire di che pasta è fatto questo terzo capitolo. Sin dal momento in cui inserirete il disco nel lettore capirete di trovarvi di fronte a qualcosa che rasenta la perfezione. Non sapete esattamente cosa aspettarvi da *Tony Hawk's Pro Skater*? Tranquilli, di certo avrete a che fare con una folta schiera di campioni, una serie infinita di acrobazie, centinaia di combinazioni diverse e la solita mastodontica mole di lavoro impiegata nel concepire e realizzare i livelli. Sinceramente ci viene da chiederci cosa abbiano potuto migliorare rispetto alle versioni precedenti, ma se c'è una cosa certa è che scoprirlo sarà un vero piacere. Il vero punto di forza di questa incredibile produzione Activision è rappresentato da sempre dalle acrobazie, e in questa nuova incarnazione ce ne sono per tutti i gusti e le esigenze, talmente tante che impararle tutte a memoria sarà praticamente impossibile, come del resto assegnarle tutte contemporaneamente al pad. L'incredibile numero di mosse speciali personalizzate vi farà venire voglia di inginocchiarsi e ringraziare i santi della Neversoft per il lavoro svolto. Il modo migliore per rendere grazie al genio della software house (e per salvaguardare le vostre povere ginocchia) sarà esplorare al 100% delle sue possibilità ogni livello. Per trovare tutti i gap (Transfers) di ogni livello ci vorrà praticamente un'era geologica, e neanche si tratta dello scopo princi-

pale del gioco! Il perno del gameplay è infatti costituito dalle solite sfide... fare un tot di punti, colpire una serie di oggetti a tema, trovare la cassetta nascosta, ecc. In confronto ai capitoli passati comunque ci sono molte cose in più da fare, e ora ogni livello comprende almeno una sfida esclusiva, tanto per aggiungere un po' di varietà al tutto. Nel livello di Los Angeles, per esempio, dovrete fermare un automobilista in fuga. Per farlo sarà necessario dare il via a un terremoto, spingere un'auto in mezzo alla strada e infine abbattere un cartello. Ovviamente il tutto a bordo del vostro inseparabile skateboard, ma nessuno avrebbe mai potuto pensare il contrario. A prescindere dalla varietà delle sfide e dalla serie di opzioni diverse, *Tony Hawk* è un gioco che appassiona semplicemente per una cosa: l'immensità del suo gameplay. E scusate se è poco...

NIENTE DI NUOVO SOTTO AL SOLE?

Da sempre i titoli frenetici e immediati come *Tony Hawk* guadagnano non pochi punti se giocati in compagnia di qualche amico, e in questo campo l'Xbox sbaraglia letteralmente la concorrenza. Sarà infatti possibile usare il cavo link per collegare quattro-console-quattro, in modo da creare una vera comunità di skateboarding nella vostra stanza. Un effetto assolutamente grandioso, ammesso che abbiate quattro macchine, quattro copie del gioco, quattro televisori e abbastanza prese di corrente per alimentare tutto questo armamentario. Ma ovviamente non è questo l'unico vantaggio della versione Xbox, perché la Neversoft ha creato appositamente

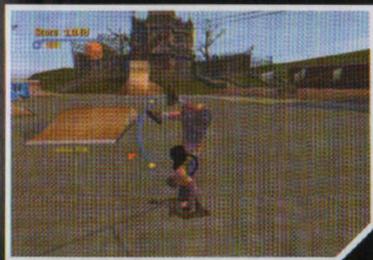
▼ **THE HAWK:** Nonostante le ossa rotte lo abbiano trasformato in una busta di sangue, lui continua impertentito... questo è coraggio!



CALMA PIATTA

COSA PUÒ FARE UNO SKATER QUANDO SI TROVA INTRAPPOLATO IN UN'AREA PIATTA COME IL PETTO DI UN'ATLETA RUSSA?

La lista di acrobazie presenti in *Tony Hawk's 3* è praticamente infinita, ma le new entry più interessanti del repertorio sono i "flat land" tricks. Come suggerito dal nome, si tratta di mosse da eseguire in pianura, senza l'ausilio di rampe o alcunché. Niente e nessuno può fermare uno skater desideroso di rompersi l'osso del collo!

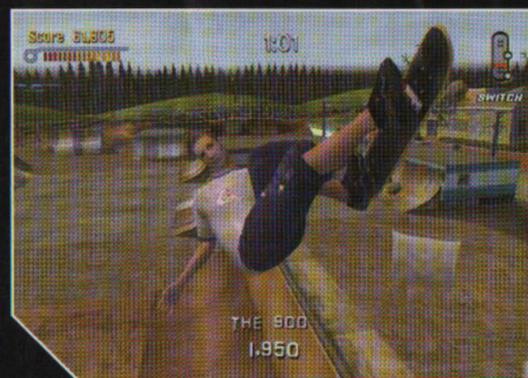


▲ **MAI DIRE MAI:** E c'era chi pensava fosse impossibile...

IL PIACERE DI VOLARE

MA PER VOLARE SERVIVA DAVVERO L'AEREO?

Guardate per piacere, guardate e ammirate, in questo gioco si può volare e a differenza della realtà, qui non rischiate né cocci-ge, né capocciate, né di rovesciare la vostra dentatura sul marci- piede. La cosa certa è che una volta finito questo gioco vi verrà un'incontenibile voglia di comprare la vostra tavola dei sogni spendere una fortuna in cuscinetti, ruote colorate e grip, senza contare le protezioni essenziali. Il resto verrà da sé, corre- te in strada e volate!



▲ **ED È RECORDI:** Linkare una quantità smodata di acrobazie è sempre il modo migliore per farsi bello agli occhi delle ragazze.

mente per i possessori della console Microsoft un livello segreto e un personaggio completamente nuovi. Non basterà per far gridare al miracolo, ma si tratta sempre di una gradevole aggiunta, no? L'aspetto grafico poi è molto più nitido e preciso, il tutto senza la minima traccia di rallentamenti. Forse le texture non raggiungono gli standard di altri giochi per Xbox, ma tutto sommato c'era da aspettarselo. In sostanza questo *Tony Hawk's 3* è un acquisto non indispensabile solo per chi è già in possesso della versione Playstation 2, tutti gli altri faranno bene a precipitarsi nel negozio di videogames più vicino e accaparrarsene una copia!

Oltretutto anche gli amanti della serie, quelli che hanno giocato praticamente a ogni episodio di questa ormai interminabile saga, troveranno pane per i loro denti, visto che tra i tanti cambiamenti anche la difficoltà è stata aumentata. Ora il gioco è molto più veloce e sarà difficile abituarsi a questi nuovi ritmi, specialmente dopo aver giocato per mesi e mesi al secondo capitolo (o al 2X, tanto sono uguali).

Solo buone notizie, solo complimenti, *Tony Hawk's* e la Neversoft hanno confermato ancora una volta di essere dei grandi, in ogni senso. La cura riposta nella realizzazione di questo titolo è talmente tanta da essere palpabile, aleggia a ogni nostra partita; quando un gioco è realizzato così bene c'è solo una cosa da fare, comprarlo!



▲ **FLOWER POWER:** Un perfetto Front Slide Salad - ma da dove diavolo li prendono questi nomi?



▲ **APPLAUSI:** Ecco il grande Tony all'opera, che stile... chissà se sa fare anche il Moonwalk?



▲ **RIPETITIVITÀ:** I redattori di XBM scioperano per mancanza di idee, abbiamo raggiunto la centoquarantesima didascalia della serie *Tony Hawk's Pro Skater*!



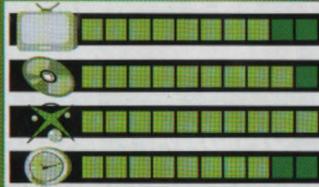
▲ **LOVE BOAT:** Con la sua maglietta Tony semina panico e spettacolo sul ponte di una fantastica nave da crociera...



XBM

VERDETTO

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



PIU **MENO**
 Giocabilità mastodontica Non uscirete più di casa
 Tantissime nuove acrobazie

Globale
 Un nome, una garanzia. Assolutamente da non perdere!

VOTO FINALE

9

LA TUA ULTIMA SPERANZA: SEI TU.



Un solo uomo è in grado di salvarti, e di salvare l'umanità. Quell'uomo sei tu. Nato per la guerra, addestrato a combattere, sai utilizzare qualsiasi arma e guidare ogni tipo di veicolo. Ma ricorda: non c'è spazio per la pietà, loro sono ovunque, decisi a trasformare l'umanità in un cattivo ricordo.

www.xbox.com/it/halo

PLAY MORE. PLAY HALO.™



SCUDETTO: STAGIONE 2001/2002

IL GIOCO PIU' IMPORTANTE DELLA VOSTRA VITA (FORSE) ...

DID YOU KNOW?

► Il gioco della Sports Interactive è in particolare modo apprezzato soprattutto in Inghilterra, Italia e Spagna. Nel Regno Unito addirittura è il gioco PC più venduto di sempre!

► La serie *Championship Manager* è in circolazione da anni. Prima veniva pubblicata sotto il marchio dell'ormai scomparsa Dornier e il primo episodio uscì addirittura su Commodore Amiga più di dieci anni fa.



La Xbox è capace di splendide cose. Può creare giganteschi, intricati e dettagliati mondi 3D pieni di centinaia di personaggi dall'Intelligenza Artificiale evolutissima, tutti pronti a correre

per far saltare in aria il vostro alter-ego texturizzato. Può emulare perfettamente il modo di rimbalzare, di scontrarsi e rompersi di centinaia di palline da ping-pong a contatto l'una con l'altra in una stanza. Ha una grafica super-armoniosa, priva di quei tremolii nelle immagini che riducono molte console della nuova generazione al livello delle più vecchie. Ha dettato nuovi standard di potenza per il settore. E qual è il modo migliore per sfruttare tutta questa microsoftiana potenza? Semplice, convertire un manageriale calcistico di solo testo che prese vita su PC dieci anni fa e che, da allora, usa lo stesso motore grafico. Fermi, non vi disperate, perché qui stiamo parlando di un gioco di Serie A, da Champions League, una sorta di Real Madrid fatto di menu a tendina ed enormi bottoni di conferma. Stiamo parlando del fantastico *Championship Manager* (*Scudetto qui da noi*).

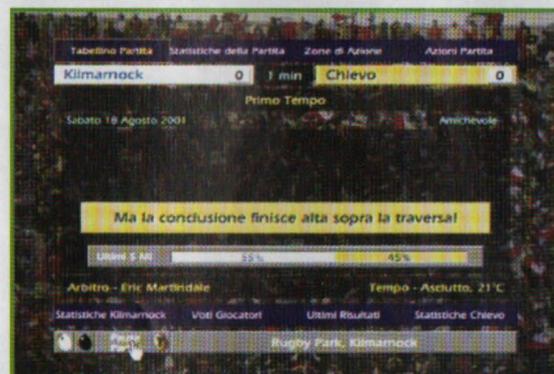
Prima di tutto sappiate che *Scudetto* è un lavoro semplicemente geniale. Per apprezzare in pieno la sua brillantezza servono almeno tre cose: una fervente immaginazione, una passione immortale per tutto ciò che è legato al calcio, l'abilità di non giudicare ogni rigore controverso assegnato dall'arbitro.

Possedete tutte e tre queste caratteristiche? Allora benvenuti nel paradiso del calcio virtuale...

Scudetto: Stagione 01/02 è vastissimo. Potrete scegliere di cimentarvi con qualsiasi squadra in uno qualsiasi dei 26 campionati presenti nel titolo della SI. Si va dalla Spagna all'Argentina, dal Giappone all'Italia, dagli Stati Uniti fino alla Scozia: tutti i campionati più o meno importanti sono stati riprodotti alla perfezione. E quando diciamo "qualsiasi" squadra, significa veramente "qualsiasi" team in ognuno di questi campionati nazionali e in tutte le sue divisioni. In Inghilterra potrete dirigere il Liverpool o prendere il controllo dello Stevenage Borough. In Italia potrete diventare l'allenatore della Juventus o del Castel di Sangro. E poi ci sono i giocatori. Ogni singolo atleta di tutte le squadre è presente nel gioco e ciò vale anche per il settore giovanile. Tutto ciò porta ad avere un'enorme quantità di giocatori, compresa nell'ordine delle 100.000 unità. *Scudetto* è sì un gioco, ma è anche uno dei più vasti almanacchi calcistici del mondo.



▲ **WE ARE THE CHAMPIONS:** La Champions League rimane la competizione più ambita, ma arrivarci non sarà affatto semplice...



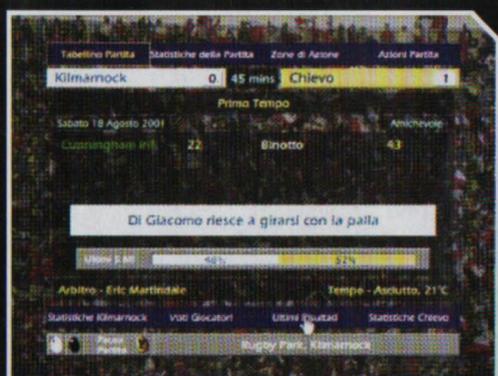
▲ **KICK OFF:** La partita è rappresentata in maniera molto semplice, con una riga di testo che racconterà le azioni più importanti del match e una barra in basso per il controllo del campo.

VITA DA CALCIATORE

Ogni calciatore è rappresentato da oltre trenta abilità differenti, dal dribbling fino al carisma, all'opportunità, alla velocità e al tiro. La cosa più interessante è che ogni statistica è in costante cambiamento. Proprio come nella realtà infatti, la forma dei calciatori



▲ **SERIE A:** Le statistiche sono aggiornate alla stagione in corso e anche i calendari sono gli stessi di questo campionato.



potrà salire o scendere. Gli attaccanti attraverseranno momenti di alta vena realizzativa e periodi più o meno brevi di sterilità, mentre i portieri potrebbero fare i Toldo in una partita e prendere gol a grappoli in quella successiva, magari perché si sono allenati male o hanno una forma fisica scadente. Come allenatori dovrete tenere sotto controllo lo stato fisico della vostra squadra, ma anche il suo stato emotivo: alcuni giocatori scontenti per essere stati tolti dall'undici titolare chiederanno di andar via, mentre altri potrebbero addirittura avere nostalgia di casa, addirittura c'è chi potrà sorprendentemente fare tardi a un allenamento a causa di una sbronza presa la sera precedente. Starà a voi trovare la soluzione migliore...

È questo assoluto realismo che fa di *Championship Manager* un tale successo. Senza bisogno di grafica 3D all'ultima moda o di chissà quale altra diavoleria hi-tech, sarete assorbiti dal mondo del calcio in pochi minuti. E tutto ciò accadrà solamente tramite parole e numeri. Un merito indiscutibile che, sinceramente, fa riflettere... Questo realismo è presente in ogni aspetto del gioco. Potrete, se avrete abbastanza fiducia nelle vostre doti dirigenziali, provare a portare la Viterbese, per esempio, fino alla Serie A e alla gloria in Europa. Avrete i vostri problemi nell'attrarre i giocatori giusti verso il vostro club e nel trovare i soldi da investire per i calciatori più adatti.

Anche sviluppare un buon settore giovanile potrebbe creare dei problemi, visto che spesso nei piccoli club non avrete il budget necessario per dei buoni preparatori e per una rosa adatta. Ma la soddisfazione di vincere la finale della Champions League tra Viterbese e Real Madrid, con la Viterbese che schiera il suo temibile duo d'attacco composto da Shevchenko e Ronaldo, è semplicemente impareggiabile, il più alto esempio di come un videogioco possa affascinare, emozionare e divertire. Potrete anche decidere di prendere subito il controllo di una grande squadra, come Manchester United, AS Roma o Juventus, ma la dirigenza potrebbe pretendere un successo immediato e potrebbe non avere molta pazienza con un manager esordiente, con la conseguenza che se non rimarrete nelle posizioni altissime della classifica nazionale ed europea, potrebbe arrivare un prematuro e disastroso esonero dopo poche settimane. Magari dopo aver vinto un paio di campionati potreste provare la fortuna all'estero, oppure aspirare ad allenare una nazionale, con europei e mondiali sempre più vicini... La scelta spetta unicamente a voi.

Graficamente, c'è poco da dire: *Scudetto* in pratica consiste in una serie di schermate fisse e di menu a tendina, con alcune foto di sfondo come unica "concessione" per gli esteti inguaribili che si nascondono fra di voi. Tutto è all'insegna della praticità e della facilità di navigazione tra

TUTTI GLI UOMINI DEL PRESIDENTE

ALLENARE NON VUOL DIRE SOLO CONTROPIEDE E MARCATURA A ZONE...

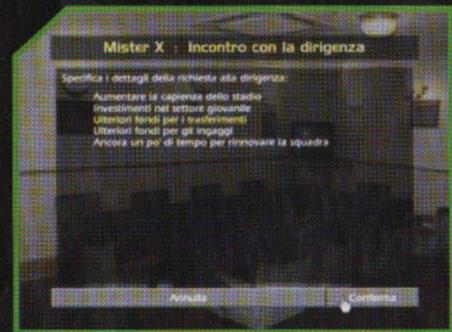
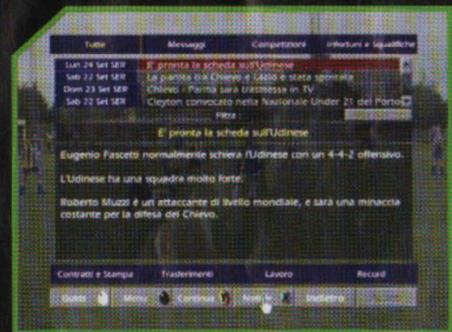
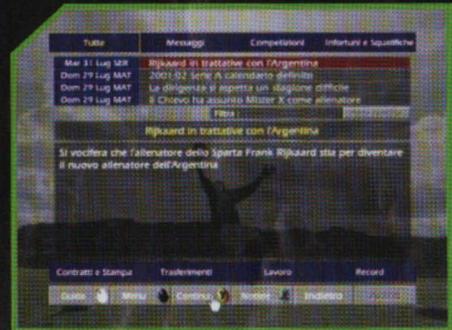
Un buon allenatore deve essere prima di tutto in grado di coordinare senza problemi l'andamento della squadra con le richieste della dirigenza, le pressioni della stampa e l'entusiasmo (positivo o negativo) dei tifosi. In *Scudetto 2001/2002* potrete organizzare incontri con la dirigenza per richiedere fondi per il calciomercato, per aumentare la capienza dello stadio o per migliorare il settore giovanile. E attenzione, perché fare troppe richieste potrebbe far venire meno la fiducia del presidente nei vostri confronti, con esoneri clamorosi anche se la squadra sta andando forte (ricordate la Juve e Ancelotti?). Inoltre, dovrete parlare con i tifosi, rilasciare dichiarazioni alla stampa e in generale tenere sotto controllo tutti i vostri collaboratori, dai preparatori atletici fino ai talent scout, affidando compiti affinché la vostra società sia un esempio di assoluta efficienza.



▲ IL CONTROLLO È TUTTO: Durante lo svolgimento della partita potrete tenere sotto controllo una lunga serie di parametri, come la forma fisica dei calciatori, il loro rendimento e altre statistiche che vi permetteranno di capire chi sostituire o se cambiare tattica.



▲ BIZZAZZA: Oltre all'editor di schemi, è presente una schermata chiamata Comandi Squadra che vi consente di impartire gli ordini base ai vostri calciatori.



A UOMO O A ZONA?

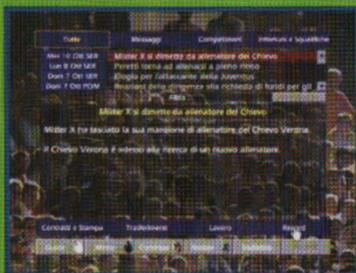
UN CONSIGLIO PER TRAPATTONI E SOCI: ALLENATEVI!

Per vincere le partite avrete bisogno di usare la tattica giusta. Con *Scudetto* le possibilità sono pressoché infinite e potreste spendere ore solo curando le tattiche della vostra squadra. Ogni giocatore può essere istruito individualmente sui propri compiti o lasciato "ragionare" in base alla posizione della palla sul campo o del possesso o meno della stessa. La parola "globale" per definire questo editor tattico non rende l'idea, è talmente complesso che qualsiasi allenatore potrebbe usarlo per affinare le proprie tecniche. Ok, Trap?



SOLO SU XBOX!

Il motivo per cui la serie *Scudetto* non è mai arrivata su console è molto semplice: nessuna macchina, PlayStation 2 compresa, era in grado di calcolare l'immensa quantità di dati di *Scudetto*. Ci si sarebbe trovati di fronte a un gioco con caricamenti lunghissimi e con un'intelligenza Artificiale nettamente inferiore rispetto alla versione PC. Poi è arrivata l'Xbox... e la Sports Interactive non ha perso tempo a convertire il suo capolavoro sull'unica console in grado di dargli il giusto splendore.



▲ **CALMA PIATTA:** Potrete giocare a *Scudetto* comodamente sdraiati sulla poltrona e questo non è male!



▲ **IO SCELGO TE!** La scelta della formazione è estremamente semplice e immediata...

le varie sezioni. Anche le partite sono rappresentate da un semplice commento di testo con il supporto di alcuni effetti sonori come grida dei tifosi e fischi dell'arbitro. L'effetto è simile a quello dell'ascolto di una telecronaca della domenica pomeriggio. La decisione di non realizzare un motore 3D dipende dal fatto che nessun motore grafico al mondo potrà mai avvicinarsi all'immaginazione personale. Quindi perché provare a competere? Si finirebbe per guastare quel senso di realismo che il gioco riesce a ricreare con il suo stile semplice ed efficace.

C'è molto altro che vogliamo dirvi analizzando questo prodotto: il brillante sistema di creazione e disegno delle tattiche, con cui potrete disegnare decine di schemi indicando la posizione e i movimenti di ogni singolo calciatore a seconda delle situazioni che avverranno in campo, dalle rimesse laterali fino a calci di rinvio, di punizione o corner. O ancora, il modo in cui l'abilità dei vari allenatori influirà sugli atteggiamenti e sul morale dei giocatori stessi; il comportamento di alcuni calciatori, che tenderanno di tirare acqua al proprio mulino cercando ingaggi al di fuori del team; la soddisfazione che si prova scovando un giovane talentuoso e trasformandolo in una stella. Questo gioco è così profondo che avrete dei problemi a uscire di casa per prendere aria e sarete totalmente coinvolti da non riuscire a staccarvi dal monitor. *Scudetto Stagione 01/02* è la prova che non c'è bisogno di milioni, bilioni di poligoni illuminati per creare uno splendido, intricato e credibilissimo mondo. Avrete solo bisogno di poche parole, alcuni numeri e della vostra immaginazione. Vi raccomandiamo seriamente di provarlo e di calarvi in questo mondo. Ora.



XBOX

VERDETTO

SCUDETTO: STAGIONE 2001/2002

PIU'

- ▲ Un database eccezionale
- ▲ Longevo, appassionante, realistico...
- ▲ ...in poche parole, un paradiso!

MENO

- ▼ Manca la gestione di sponsor e stadio
- ▼ Vi strapperà dalla vostra vita reale
- ▼ Non ci viene in mente altro...

Globale

Un capolavoro di proporzioni vastissime. Se siete amanti del calcio, questo gioco vi farà letteralmente impazzire!

VOTO FINALE

9



Novità

La rivista di strategie PSONE & PS2

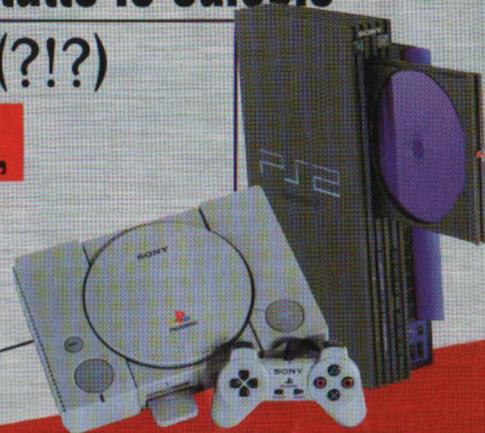
Dal 25 marzo 2002 in tutte le edicole

DALLE STESSE, GENIALI (?!?)

MENTI DI **PS MANIA 2.0** E **P2**,

UN PRIMO NUMERO DESTINATO

A ENTRARE NELLA STORIA...



100% PlayStation e PS2 PowerStation 2.0

Le strategie più approfondite
per i giochi del momento!!!

**Sul Primo
Numero**

La guida completa
alla nuova,
entusiasmante
avventura del geniale
Hideo Kojima...
Snake e Raiden
hanno bisogno di voi!!!

METAL GEAR SOLID 2

E inoltre le guide complete di:

- JAK AND DAXTER
- BALDUR'S GATE
- WIPEOUT FUSION
- TONY HAWK 3
- 007 IN AGENT UNDER FIRE
- SSX TRICKY



RALLISPORT CHALLENGE

L'EMOZIONANTE NUOVO GIOCO DI RALLY DELLA MICROSOFT ARRIVA FINALMENTE NEI NEGOZI TRICOLORE!

DID YOU KNOW?

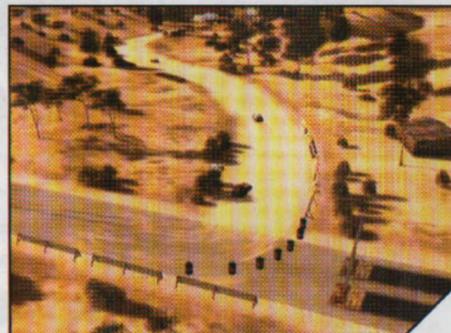
▶ La Digital Illusions è molto famosa per i suoi giochi di guida. Aveva precedentemente creato *Rally Master* per PS e sviluppato il più famoso *Nascar* per la gigantesca Electronic Arts.

▶ Se siete quel tipo di persona che adora i giochi complessi e le simulazioni più sofisticate, allora, dopo esservi saziati con questo gioco, è meglio che cominciate a risparmiare i soldi per *Colin McRae Rally 3*... promette bene gente, promette davvero bene!

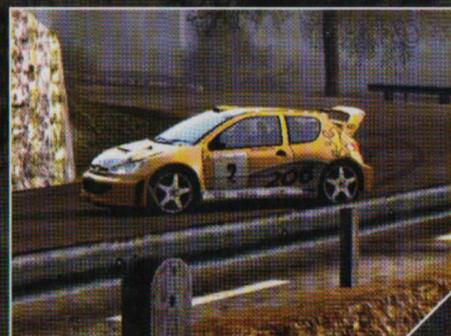
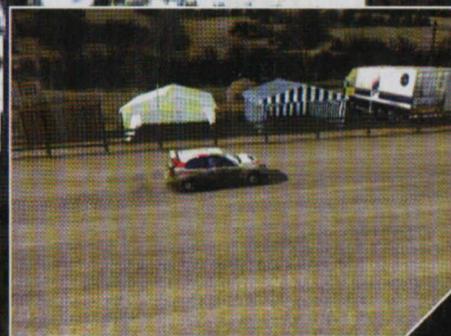
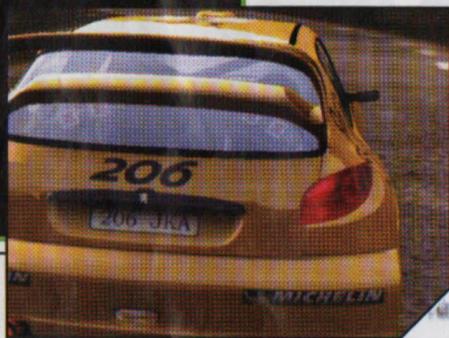


Quando *SEGA Rally* raggiunse le sale giochi di tutto il mondo, la gente si rese improvvisamente conto del potenziale che una simulazione di guida rally avrebbe potuto avere all'interno di un videogioco. La sensazione di sfrecciare rasente la ghiaia o attraverso il fango era sia realistica che intensa, e la tipicità dei controlli significava una diversità di gioco totale rispetto agli altri giochi di guida creati precedentemente.

Naturalmente non passò molto tempo prima che le altre compagnie cominciasero a copiare il lavoro della SEGA per conquistare il proprio angolino di mercato. Sia la Sony che la Infogrames tentarono rispettivamente con *Rally Cross* e *V-Rally*, ma fu la Codemaster che finalmente migliorò la serie SEGA, aggiungendo intelligentemente una forte dose simulativa con il suo *Colin McRae*. In contrapposizione al velocissimo arcade che era *SEGA Rally*, il gioco della Codemaster offriva al giocatore una profondità maggiore, attraverso nuove modalità come il Time Trial e con molti tracciati basati su località veramente esistenti. Anche il secondo gioco della serie vendette una notevole quantità di copie, e con il terzo capitolo, in arrivo oltretutto per l'Xbox entro l'anno, si potrebbe pensare che



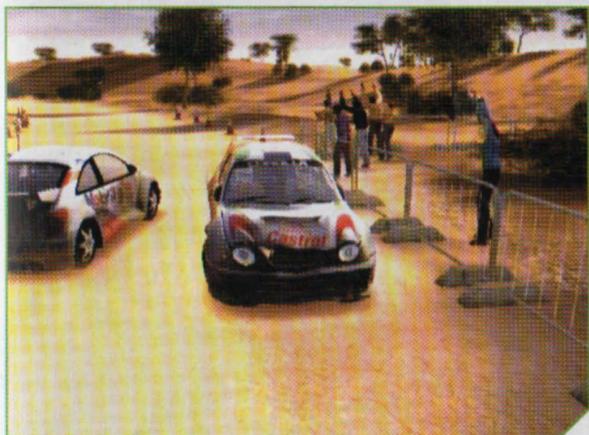
▲ **ATTRAVERSO IL PAESAGGIO:** Potrete apprezzare il lavoro svolto sul paesaggio quando la telecamera farà la panoramica durante i replay.



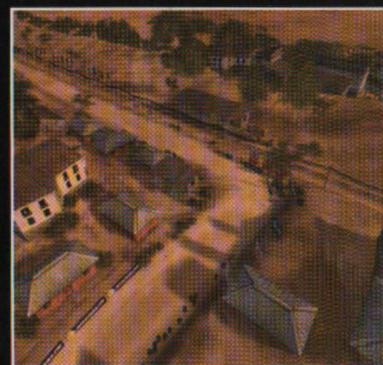
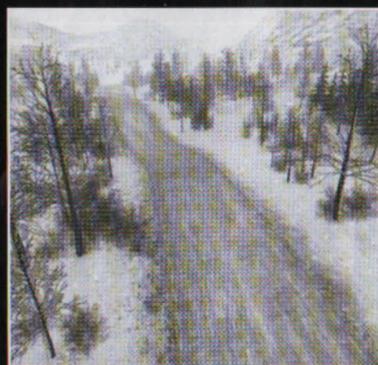
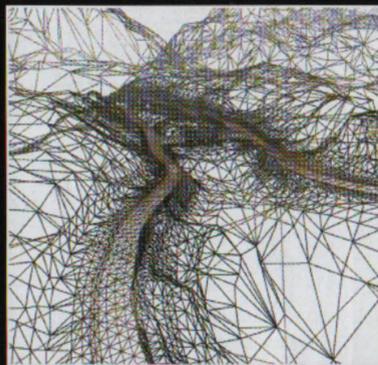
CARTOLINE DI FANGO

OPERE D'ARTE INTERATTIVE...

Stanchi dei soliti, ripetitivi circuiti? I giochi di rally sono troppo poco carismatici per i vostri gusti? Fortuna che c'è zio Bill, che invece di tenersi tutti quei soldi per sé, li sfrutta producendo giochi come *Rallisport Challenge*. Come abbiamo più volte detto, questo gioco rappresenta un notevole passo avanti nell'utilizzo della grafica poligonale nei giochi di corse, specialmente se andiamo a controllare il numero di poligoni che compongono gli ambienti circostanti... c'è da rimanere davvero a bocca aperta!



▲ **AUTOSCONTRO:** L'aggiornamento in tempo reale dei danni vi darà un'idea di quanto siate scarso alla guida. Controllate sempre la situazione!



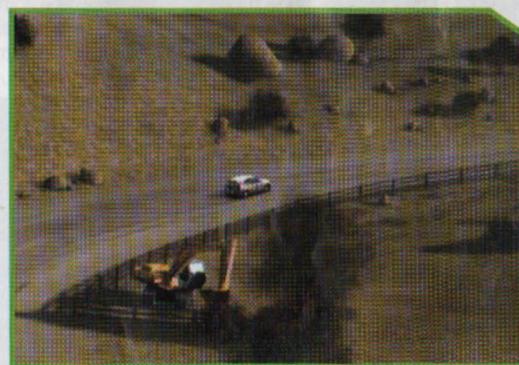
qualsiasi altro titolo basato sui rally potrebbe risultare superfluo. E secondo voi non ci hanno pensato? Beh, la Microsoft ovviamente non è della vostra stessa opinione e ha riposto abbastanza fiducia negli sviluppatori svedesi della Digital Illusions per rilasciare questa simulazione di rally sotto il proprio marchio, parallelamente al lancio della Xbox.

PROPRIO COME LA REALTÀ

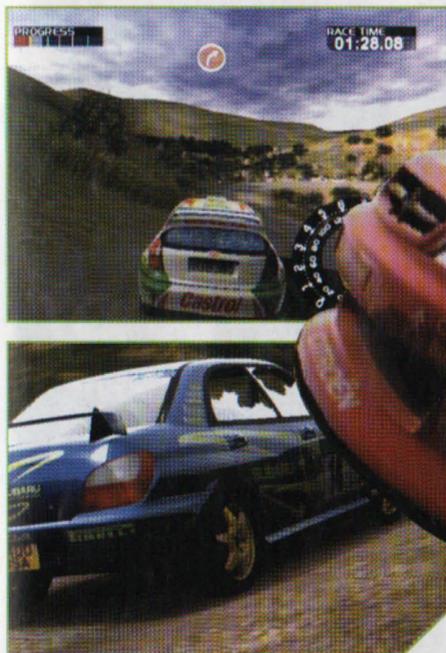
Rallisport, come buona parte dei giochi Xbox, tende a

stupire i giocatori fin dal menu iniziale. È infatti impossibile non fare caso alla cura riposta in ogni schermata, come è impossibile rimanere impassibili quando per la prima volta vi troverete davanti a modelli poligonali delle vetture. Se questa non è perfezione poco ci manca! In effetti gli appassionati di macchine potrebbero notare qualche imperfezione, specialmente nelle proporzioni non sempre rispettate, ma questo davvero non influisce sul rendimento globale.

Al vostro primo sorpasso poi, vedrete che anche gli equipaggi di ciascuna scuderia sono animati splendidamente, con tanto di teste che sobbalzano e reagiscono a ogni imperfezione della strada. La grande grafica di *Rallisport Challenge* però, dà il meglio di sé negli ambienti esterni, nei luoghi che andremo a percorrere a tutta birra, posti splendidamente realizzati in un modo incredibile. Forse questa è la prima volta che



▲ **IL PERCORSO SCENICO:** Lo scenario naturale è sostituito occasionalmente da elementi artificiali.



SCEGLI IL TUO STILE

Rallisport Challenge propone quattro tipi differenti di guida rally...



▲ **RALLY:** Gareggiate sulle piste di tipo A e B attraverso tutti i tipi di ambienti. È probabilmente il miglior stile di gioco, specie per il numero di variazioni offerte dalle piste.

▲ **CRONOSCALATA:** Risalite attraverso tracciati di montagna sino alla vetta! La Cronoscalata offre certamente grande divertimento e brividi genuini al giocatore, oltre a una splendida visuale.



▲ **RALLYCROSS:** Gareggiate attraverso circuiti fangosi. È probabilmente la modalità meno divertente del gioco, con piste monotone e un livello di difficoltà frustrante!

▲ **CORSA SUL GHIACCIO:** Correte intorno a una pista gelida e innevata! Questi circuiti si sviluppano intorno a strette spirali e curve su lastroni di ghiaccio.



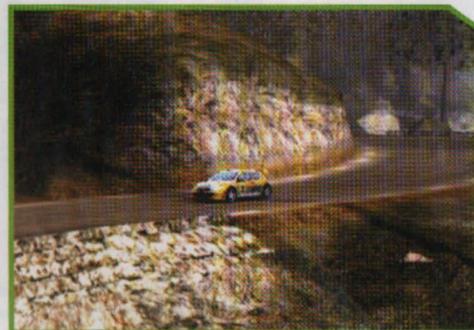
▲ **TACCO-PUNTA:** Essenziale dosare acceleratore e freno, ogni errore costerà caro!



▲ **PAD:** Le vibrazioni del controller sono utilizzate in maniera ineccepibile. Mai visto un pad saltare?



tornanti, stradine di montagna e verdi rettilinei sembrano così reali... pensate che persino i ciuffi d'erba, finora piatti come le texture che li raffiguravano, si muovono realisticamente al vento!



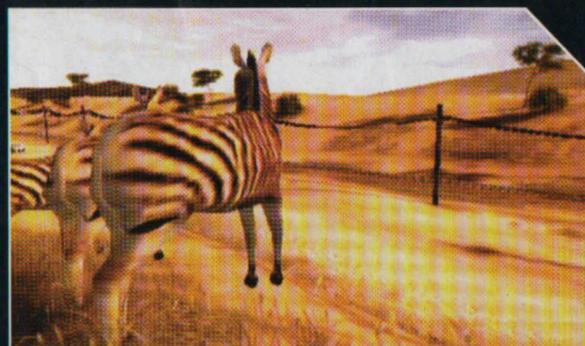
un gioco arcade con la profondità e la precisione di una simulazione. Per i neofiti esistono quattro tipi diversi di competizione e ognuno di questi possiede elementi di gioco propri e unici.

Il gioco risulta molto veloce e in alcuni casi farete una certa fatica a impostare ogni curva nel migliore dei modi, ma difficoltà a parte la sensazione di sfrecciare tra strade ghiaiose e lande di sabbia è davvero stupefacente. È davvero un peccato che non sia stata inserita la grande, unica, inimitabile telecamera sul cruscotto, perfetta per calarsi nella parte di un Colin McRae o di un Makkinen. Abbiamo più volte parlato di un modello di guida arcade, ma è meglio per voi che non vi facciate ingannare da questa parola, questo perché *Rallisport Challenge* risulta molto impegnativo, nonostante non

AFFRONTANDO UN SAFARI

FATE ATTENZIONE AGLI ANIMALI

Così come la moltitudine di spettatori 3D intorno al tracciato, *Rallisport Challenge* include alcuni tra i più realistici animali mai creati per un videogame. La prima volta che vedrete trottare le zebre di fianco alla vostra macchina potrete tranquillamente confonderle con quelle di un video piuttosto che con dei modelli poligonali. Nei replay poi potrete anche vederle che vi osservano mentre sfrecciate con la vostra macchina!



LE MIGLIORI SBANDATE

Naturalmente tutte queste "finezze" grafiche non significherebbero nulla se il titolo non risultasse giocabile, per nostra fortuna questo è un altro aspetto in cui *Rallisport Challenge* risulta vincente. Collocandosi tranquillamente a metà tra *Colin McRae* e *SEGA Rally*, *Rallisport Challenge* offre tutto il brivido e l'eccitazione di

BRUTTE ALLERGIE

QUANDO LA POLVERE DIVENTA UN NEMICO

Gli effetti particellari che generano fumo, polvere e nevischio non servono solamente a rendere la nostra esperienza di gioco più bella. Provate a raggiungere un gruppo di avversari in fuga su una strada sterrata: vi accorgete che vedere oltre i due metri diventa una necessità quasi impossibile da raggiungere, l'unico rimedio è quello di evitare in ogni modo la scia e cercare di attaccare in curva o di fianco.

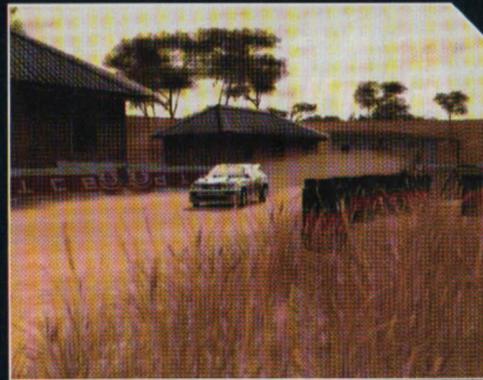




▲ **FOCALIZZANDO LA PISTA:** Dovrete gareggiare su ogni tracciato più volte per affrontarlo al meglio.



▲ **FUORI PER UN PICNIC:** Scivolate fuori strada per gustare il panorama! Poi salite sul lato della montagna ed entrate nell'acqua.



▲ **LACRIME DI GIOIA:** La grafica di questo nuovo titolo Xbox è a tratti commovente.

faccia chissà quali calcoli per decidere se farvi sgommarre o volare via. Insomma, il gioco tacco-punto, le curve a 45° affrontate con la perfetta combinazione freno e controsterzo sono qui presenti in grande forma. E poi è possibile giocare fino in quattro sulle stessa console, con tanto di regole e opzioni da settare per un'esperienza di gioco più simile alle vostre esigenze! Sfortunatamente ogni cosa possiede un "lato debole" e in *Rallisport Challenge* tutto ciò si manifesta sotto forma di un livello di difficoltà "fluttuante".

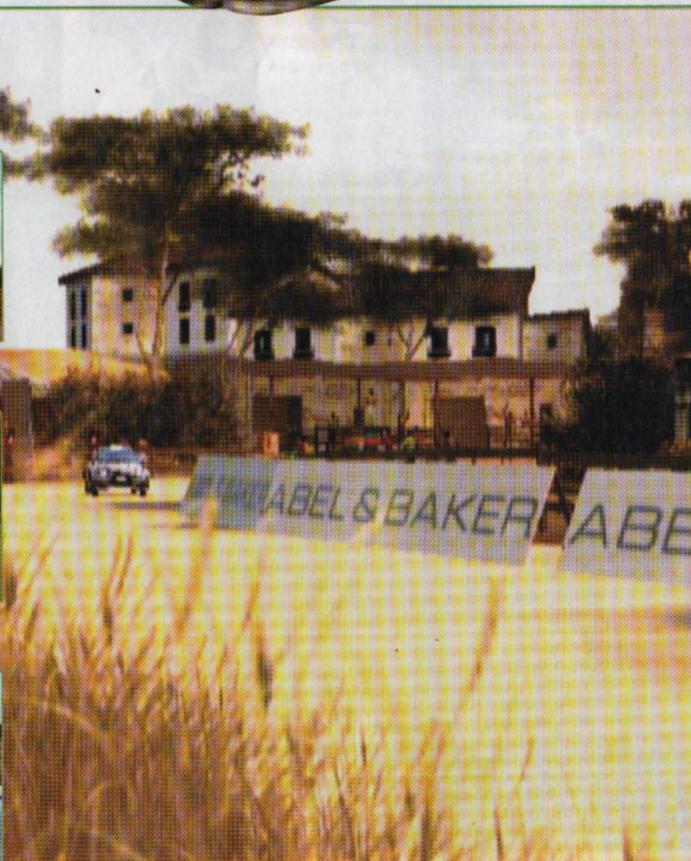


Il gioco Microsoft infatti non è il più semplice dei giochi con cui cominciare ma nemmeno il più difficile, visto che gli avversari con cui andrete a scontrarvi sembrano effettivamente crescere di esperienza di pari passo con voi, per poi fermarsi magicamente in un livello medio alto, decisamente insufficiente per i patiti del genere. Tuttavia, questo è un piccolo prezzo da pagare in funzione di tutto ciò che di buono caratterizza il resto di questo titolo.

I più appassionati e fomentati sostenitori di giochi di guida potrebbero discutere la scarsità delle opzioni per quanto riguarda l'upgrade della vettura, ma mettere le mani su un titolo rallystico di questo calibro nei prossimi mesi sarà davvero difficile!



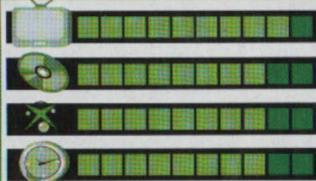
▲ **INCREDIBILE, MA VERO:** Vista così questa immagine sembra un quadro a olio, in realtà si tratta di un replay del gioco.



XBOX

VERDETTO

RALLISPORT CHALLENGE



PIÙ MENO

- ▲ Ottima grafica
- ▲ Divertente e appagante
- ▲ Semplice e immediato
- ▼ Circuiti non troppo vari
- ▼ Facile?
- ▼ Musiche fastidiose

Globale

Rallisport Challenge è un gioco divertente e perfetto per chi ha da poco preso un Xbox e vuole sperimentare una seducente guida rally. Indossate casco e guanti e buon divertimento!

8

VOTO FINALE

ARCTIC THUNDER

COME UNA TEMPESTA DI NEVE LA MIDWAY APPRODA SU XBOX CON UNO STRANO GIOCO DI CORSE...

DID YOU KNOW?

► Questo gioco è il seguito di *Hydro Thunder*, uscito due anni fa in sala giochi e presto convertito per Dreamcast. Decisamente di un'altra qualità...

► Che ci crediate o no, in Italia la Federazione Motociclistica Italiana organizza gare di motoslitte, date un'occhiata a questo indirizzo: <http://www.fedemoto.it/motoslitte/>

Ci risiamo, i giochi di guida stanno cercando in ogni modo di cambiare strada, di trovare una nuova forma di espressione, una nuova via di divertimento che sembra stagnare nei classici giochi simulativi. Vuoi creare un gioco di corse degno di questo nome? Beh, meglio che tu sappia fin da subito che dovrai scontrarti con un certo *Gran Turismo 3*, un gioco di una qualità e uno spessore ancora insuperati, un progetto costoso che solo poche software house potrebbero avviare.

E allora si cerca il rimedio, si prova con le astronavi e si sfida *Wipeout Fusion*, decisamente più abbordabile come idea, oppure, per avere ancora meno sfidanti, si tenta il tutto per tutto, si sviluppano giochi di corse su cammelli, su navi (*Arctic Thunder* nasce proprio dalle ceneri di *Hydro Thunder*, gioco di motoscafi) e proprio in questo numero troverete la recensione di *Mad*

Dash, un gioco dove si corre... a piedi! La Midway, tra tante buone idee e promettenti giochi in sviluppo, è arrivata sulle nevi proponendo pochi mesi or sono un gioco chiamato *Arctic Thunder*, un gioco per PlayStation2, dove tra tempeste di neve e agguerriti rivali il giocatore doveva raggiungere il traguardo in sella a un velocissimo gatto delle nevi. Un gioco brutto, ai tempi nessuno ha avuto dubbi al riguardo, ma ora quel gioco sta arrivando su Xbox, dove promette ben altra qualità e un divertimento moltiplicato, ma sarà vero? Graficamente le promesse della Midway sembrano essere state mantenute, rispetto alla controparte per PlayStation2 *Arctic Thunder* è molto più pulito, presenta delle texture più omogenee e in generale sembra molto più bello e veloce. Poi abbiamo tante piste a tema, come le bellissime Alpi Svizzere, che sono anche un po' nostre cari amici lettori, rimane solo un però... *Arctic Thunder*, nonostante il lifting,



▲ SOTTO TONO: Non si può certo dire che *Arctic Thunder* sfrutti al massimo la potenza grafica della console Microsoft.

▲ L'APPARENZA INGANNATA: Visto così questo gioco può addirittura sembrare divertente, ma vi basterà una partita per cambiare idea!



▲ **PREGARA:** Che sfigato di personaggio che sono! Proprio in questo gioco dovevo lavorare?



▲ **TURBO!!!:** Affrontare questo tunnel a tutta velocità non è semplice come sembra...



▲ **IN GARA:** Alcune piste non sono male, alcune tranne questa, naturalmente...

continua a fare schifo, ci spiace per i PR italiani ma quando un gioco è così brutto non possiamo che dirlo ad alta voce. Ma forse noi siamo degli esagerati, questo gioco nasconde un lato meraviglioso, carico di divertimento che in qualche modo sembra scappare appena ci intravede... no, questa teoria proprio non ci convince. Riuscirà il sonoro a risolvere le sorti di

questa sfortunata produzione? No, visto che *Arctic Thunder* è talmente sfortunato che ci sono buone probabilità che il musicista responsabile delle melodie sia completamente sordo, oppure sbronzo decedete voi! Noi non vogliamo essere troppo cattivi, ma quando dopo tre gare le nostre orecchie hanno chiesto pietà ci siamo messi a riflettere qualche istante e siamo arrivati a questa disastrosa conclusione. Recensire questo gioco è diventata una sfida, una sfida di quelle vere. Riuscirà il povero redattore a trovare un lato positivo ad *Arctic Thunder*? Continuate a leggere e lo scoprirete...

Sfregiamoci le mani, adesso è il turno della giocabilità e dietro l'angolo ci potrebbe essere chissà quale sorpresa! Sono quattro le modalità disponibili nel gioco Midway, la Race Mode ci dà l'opportunità di gareggiare in un mini campionato dove una volta arrivati primi, il giocatore sarà premiato con una bella medaglia e un codice segreto che sbloccherà nuove simpatiche opzioni. Poi c'è l'Arcade Mode, dove la manovrabilità del mezzo rimarrà identica ma avremo a che fare con una serie di avversari diversi, tutti molto simpatici come cinque sbirlini nelle mutande. Al terzo posto troviamo un Points Mode, dove tra derapate, salti e acrobazie, l'obiettivo sarà racimolare il maggior numero di punti. Niente di nuovo insomma, a parte una simpatica modalità Multiplayer dove all'interno di un'arena avremo la possibilità di sfidare ben quattro amici. Resta il fatto

che guidare queste motoslitte da corsa non regala nessuna emozione, pensate che certe volte si riesce a vincere semplicemente premendo l'acceleratore, visto che una volta toccato il bordo pista, la slitta continua imperterita e senza rallentare la sua corsa verso il traguardo! Ci dispiace davvero per la Midway, ma *Arctic Thunder* è una vera delusione in ogni senso, dalla grafica alla giocabilità, dalla varietà di situazioni all'insopportabile sonoro, c'è di meglio in giro, ovunque guardiate.



▲ **DESERT PASSAGE:** Potrà sembrare un po' desolante, effettivamente lo è, ma in giro si nasconde di peggio!



COPERTINE A TEMA

MI SCUSI, È USCITO MOTOSLITTE MAGAZINE?

Non sapevamo dell'esistenza di questa rivista, ma scrivendo la recensione di questo gioco abbiamo inserito la parola "motoslitte" in un famoso motore di ricerca e guardate cosa è spuntato fuori! Esiste persino una rivista ufficiale! E noi che pensavamo che in Italia fossero in cinque ad andare sul cosiddetto "gatto delle nevi"... questo sport lo vogliamo alle Olimpiadi!!!



XBOX

VERDETTO

ARCTIC THUNDER

PIÙ

- ▲ Sulla neve tutto è più divertente
- ▲ Sulla neve ci si abbronzava...
- ▲ ...e quando si cade non ci si fa male

MENO

- ▼ Un gioco brutto con la neve e le slitte
- ▼ Un brutto gioco con le slitte e la neve
- ▼ Slitte e neve in un brutto gioco

Globale

Una buona raccolta di mini-giochi non proprio ispirati. È l'unico vero party game disponibile su Xbox, se amate il genere vi conviene dargli un'occhiata, altrimenti tenetevi stretti i soldi!

4.5

TRACCE SULLA NEVE

I SOLITI BOZZETTI MA STAVOLTA UN PO' MENO UTILI...

Esercitano un fascino astratto, i bozzetti preparativi sono materiale prezioso e tante volte in redazione abbiamo sognato di averne alcuni, magari persino firmati da chissà quale famoso artista! Questi sono i disegni utilizzati dal team di *Arctic Thunder*, ma li hanno utilizzati davvero?



SIMPSONS ROAD RAGE

UN ALTRO GIOCO SUI SIMPSON?
EHI, ASPETTATE, NON VOLTATE PAGINA...



DID YOU KNOW?

▶ Il primo videogioco ispirato alla famosa serie TV americana è datato addirittura 1990, *Bart vs. The Space Mutants*, un simpatico platform a scorcio orizzontale, uscì prima in sala giochi e poi su tutti i computer e console di allora.

▶ La maggior parte dei personaggi della serie usa solo la mano sinistra, esattamente come il creatore dei Simpsons, Matt Groening.

▶ Dopo i Simpsons, Groening si è messo a lavorare su un nuovo progetto, *Futurama*, trasmesso tutt'ora su Italia Uno. A detta di molti, però, il risultato finale è decisamente inferiore rispetto a Homer e soci.

IT'S TRICKY!

Una delle aggiunte più gradite al gameplay di *Simpsons Road Rage*, ripresa direttamente dal fantastico *Grand Theft Auto 3*, sono alcune rampe sparse per i livelli che vi consentiranno di effettuare acrobazie uniche. Fatele tutte e sbloccherete alcuni bonus.



Come spesso succede quando si tratta di licenze particolarmente importanti, le grandi compagnie tendono a spendere centinaia di migliaia di dollari per accaparrarsi i diritti in esclusiva, per poi realizzare titoli decisamente scadenti convinte che basterà la fama del marchio a far vendere copie.

È una regola fissa che nel caso dei Simpsons, la serie di cartoni animati TV più famosa degli ultimi dieci anni, diventa un'arte. Negli ultimi due lustri siamo stati sommersi da prodotti che definire scendenti era poco, con risultati finali ai limiti del ridicolo e ovvia delusione da parte degli appassionati di Homer, Bart e Lisa. L'esempio più recente è *Simpsons Wrestling*, un ignobile gioco di combattimento uscito su PlayStation circa un anno fa. Fortunatamente la Electronic Arts ha deciso di cambiare le regole e di far debuttare i Simpsons su Xbox in un divertente gioco di guida sulla falsariga di *Crazy Taxi*. Non sarà un capolavoro, ma è sicuramente una delle migliori interpretazioni di questa preziosa licenza...

LET'S MAKE SOME CRAZY MONEY!

Simpsons Road Rage è un vero e proprio plagio del fantastico *Crazy Taxi* della Sega, e la cosa non ci dispiace affatto. Certo, l'originalità evidentemente non ha significato negli studi della Radical Entertainment, ma visto che ci separano ancora parecchi mesi all'uscita di *Crazy Taxi 3* (che presentiamo nelle Headlines di questo numero), un po' di sana guida arcade è ben gradita... o no?

Il perfido Mr Burns si è impossessato degli autobus di Springfield, trasformandoli in mezzi di trasporto nucleari, e gli abitanti della "tranquilla" cittadina americana hanno deciso di andare in giro per guadagnare abban-



▲ **TESTACODA:** Tutte le auto di *Road Rage* hanno la possibilità di effettuare testacoda direttamente da fermi, in modo da velocizzare i cambi di direzione. Anche questa caratteristica è stata presa a piene mani da *Crazy Taxi*...

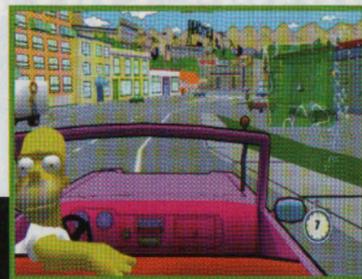
za soldi per ricomprarli. All'inizio potrete selezionare solo i personaggi della famiglia Simpson, ma più avanti nel gioco sbloccherete tutti i 30 personaggi disponibili. Ci sono tutti, da Krusty il down fino a Otto, Willie e il grandioso Barney (un po' il nostro modello di vita). Scopo del gioco è correre in giro, prendere un passeggero, chiacchierare, parlarlo dove desidera andare e intascare il denaro cercando di non finire



▲ **DOH:** "Hey bello, che te pare di *Crazy Taxi*?"



▲ **MOTOZAPPA:** Un trattore volante è proprio quello che ci serviva...



▲ **CARTONI ANIMATI?** Ecco un simpatico Homer in tutto lo splendore poligonale.

VI PORTERANNO ALLA FOLLIA!

I TRENTA PERSONAGGI GIOCABILI DI SIMPSONS ROAD RAGE NON SONO POCHI. OGNUNO HA LE SUE CARATTERISTICHE, CHE DOVRETE IMPARARE A GESTIRE AL MEGLIO PER SBLOCCARE TUTTI I SEGRETI DI QUESTO DIVERTENTE ARCADE...



HOMER
Guida la mitica berlina familiare rosa, ha la lingua sempre pronta ed è in generale uno dei personaggi più bilanciati del gioco. Ottimo per iniziare.



MARGE
Alla guida della Canyonero, ultimo grido in fatto di 4X4 a Springfield, Marge rinnega la sua prudente guida della sigla TV con uno stile decisamente aggressivo ed efficace.



NONNO
Non è esattamente un fulmine e non ci vede neanche benissimo, ma il nonno può contare sulla vecchiaia ma sempre valida convertibile. Pessimo da avere vicino, discreto da usare.



APU
L'immigrato senza permesso di soggiorno e proprietario del Kwik E-Mart deve passarsela piuttosto bene, visto che lo troverete alla guida di una delle auto più veloci del gioco.



BARNEY
L'uomo che ha capito tutto dalla vita usa questa potente ruspa per distruggere tutto ciò che gli passa davanti. Lentissimo, ma resistente e utile per sbloccare alcuni extra un po' troppo nascosti.



BART
Invece di guidare lo space shuttle, come molti si aspettavano, Bart è alla guida di una soapcar, l'auto di cartone che usò in una puntata per gareggiare contro Nelson Muntz.



LISA
Da brava attiva ecologista quale è, Lisa è alla guida di una macchina elettrica molto "politically correct".



KRUSTY
Direttamente dalla sua serie TV, Krusty il clown è alla guida di questa specie di maggiolino con tanto di stelle dipinte sul cofano.



WILLIE
Il giardiniere sardo della scuola di Springfield usa un potente trattore, simile come caratteristiche alla ruspa di Barney.



OTTO
Lo scuolabus di Otto è stato trasformato in una sorta di cabrio, così le persone potranno salire a bordo senza bisogno di aprire le porte. Utile, eh?

il tempo a disposizione! Semplice, ma tuttavia intrigante, grazie all'attraente esca che consiste nell'acquisire con il denaro accumulato ogni tipo di bonus. Colpendo i bersagli di soldi sbloccherete nuovi personaggi e le loro macchine, più nuove aree in cui gironzolare. Alcuni di questi nuovi arrivati sono perfino variazioni dello stesso personaggio, come Homer e il suo veicolo da Mr. Spazzaneve ben nascosto e piuttosto difficile da scoprire. Springfield è stata riprodotta con molta attenzione. Si parte da Evergreen Terrace circondati da vedute familiari come la casa dei Simpsons, la Scuola Elementare, la Casa di Riposo e il piccolo supermercato Kwik -E-Mart, ma presto potrete visitare la Centrale Nucleare, il Distretto dei divertimenti o la diga di Springfield.

SEMBRA FAMILIARE

Se siete fan dei Simpsons impazzirete al solo sentire le voci presenti in *Road Rage*. EA ha fatto in modo che ogni personaggio abbia le battute e i motti che gli sono caratteristici, registrandoli appositamente per il gioco (purtroppo in inglese, ma l'effetto finale è comunque ottimo). Un'Intelligenza Artificiale di alto livello è stata applicata anche alle voci, con i guidatori che danno risposte differenti a seconda di chi hanno dietro. Inevitabilmente queste frasi cominciano a ripetersi nel corso del gioco e a volte non hanno senso, come quando i personaggi rispondono senza essere stati interrogati, ma i fan di certo perdoneranno questo difetto. Altre modalità includono il testa a testa fra due giocatori sullo schermo diviso in due parti, dove l'obiettivo consiste semplicemente nell'arrivare primi al bersaglio in denaro. Nella modalità a due giocatori *Road Rage* assume una nuova dimensione dal momento che potrete rubarvi a vicenda i pas-

seggeri. Poi c'è la modalità Missione dove dovrete portare a termine obiettivi prefissati come abbattere mascotte, lampioni o fusti di scorie radioattive. Una modalità in teoria interessante, peccato che si tratti esclusivamente di abbattere oggetti in un periodo di tempo prefissato. C'è anche una modalità "Guidatore della domenica" riservata ai veri fan, dove potrete esplorare a piacimento la città. Gli sviluppatori della Radical Entertainment hanno fatto miracoli nel dare vita a Springfield su Xbox, con un'ottima resa dell'ambientazione da cartone animato. Niente di eccezionale, ma il risultato finale è comunque molto buono, peccato che sia rovinato da alcuni errori che potevano essere facilmente evitati, come le collisioni non sempre esenti da difetti o alcuni oggetti che a volte sembrano galleggiare nell'aria. A tutto questo bisogna aggiungere una curva di difficoltà che vi permetterà di sbloccare facilmente la gran parte dei segreti e tempi di caricamento che risultano veramente strazianti per una console dotata di hard disk.

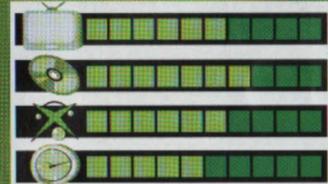
Road Rage è un must per tutti i fan dei Simpsons, a tratti è divertente, ma così com'è sembra un titolo più adatto a una sala giochi che a una console da salotto. Potreste rimanere delusi quando vi accorgete di avere visto tutto quello che c'era da vedere dopo poche ore di gioco.



XBOX

VERDETTO

SIMPSONS ROAD RAGE



- | PIÙ | MENO |
|-----------------------------|---------------------------|
| ▲ Ci sono tutti i Simpsons | ▼ ...ma con pochi extra |
| ▲ Immediato e divertente... | ▼ Grafica non all'altezza |

Globale

Un titolo semplice senza troppe pretese. Una versione riveduta e corretta, ma con meno stile, del fantastica *Crazy Taxi* della Sega, naturalmente con Bart, Homer e soci al volante.

6

MAD DASH

UNA LUNGA CORSA VERSO LA VITTORIA, MA QUESTA VOLTA DOVRETE CORRERE CON LE VOSTRE GAMBINE!



I giochi di corse tendono ad assomigliarsi tutti, certo può cambiare qualcosa nella fisica che governa i mezzi, qualche invenzione di rilievo nei giochi ambientati nel futuro ma alla fine, gira che ti rigira, sempre al traguardo bisogna arrivare.

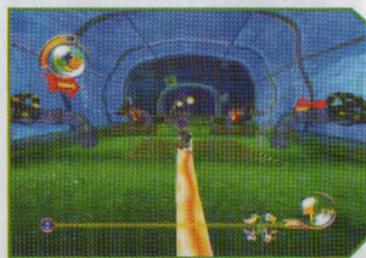
Di certo la colpa non è dei programmatori che, anzi, ce la mettono ogni volta tutta a creare qualcosa di, per così dire, rivoluzionario, basta guardare la Codemaster e il suo nuovo *Toca*, in arrivo oltretutto su Xbox, che ha deciso coraggiosamente di inserire una storia completamente dinamica tra una gara e l'altra. Per il loro importante debutto su Xbox la Crystal Dynamics ha deciso di optare per una scelta completamente controtendenza. Questa volta non salirete a bordo di nessun missile volante, niente macchine da upgradeare o costosissimi pezzi di ricambio, in *Mad*



DID YOU KNOW?

▶ La maratona fu inserita nella prima Olimpiade dell'Era Moderna (Atene 1896) in ricordo della grande vittoria dei Greci sui Persiani del 490 a.c. ottenuta proprio nella pianura di Maratona.

▶ La corsa copre un tragitto di 42,195 km ossia la distanza precisa dal ponte di Maratona allo stadio Panatinaiko, secondo calcoli modernissimi.



Dash dovreste contare sul vostro fiato e sulle vostre gambe, ma anche l'arguzia è una caratteristica che vi aiuterà e non poco.

Una scelta bizzarra ma che in un modo o nell'altro riesce a portare una ventata d'aria fresca a un gameplay che, per sua natura, non riesce più a progredire. D'altronde in macchina si può accelerare o frenare, si cambia spesso marcia e poi il nulla, è tutto un susseguirsi di curve da impostare e modifiche da comperare. In *Mad Dash* non avrete di questi problemi e le vostre gambine vi daranno tantissime possibilità in più, a cominciare dal salto che si può effettuare in ogni direzione, c'è poi la possibilità di strisciare come dei vermicelli alieni, ma anche di distruggere rocce o porte con la forza di una poderosa spallata. Le varianti sono davvero tante e per poterle sfruttare tutte a dovere, alla Crystal Dynamics hanno sudato le proverbiali sette camicie per includere nel gioco dei livelli (o circuiti) all'altezza delle loro idee, sembra anche che ci siano riusciti... Forse sono proprio i livelli la caratteristica più intrigante di questo gioco, innanzitutto sono di una lunghezza spaventosa, in certe occasioni si arriva a gareggiare per più di otto minuti e sia ben chiaro, non parliamo di circuiti chiusi ma di tracciati aperti, si parte e il traguardo è lì che vi aspetta a svariati chilometri di distanza, niente giri noiosi, ma locazioni sempre nuove, dall'inizio alla fine! A rendere ogni gara molto più interessante è lo spropositato numero di scorciatoie e passaggi segreti, in certe situazioni dovreste persino mettervi a ragionare un po': qualche puzzle risolto e risparmierete preziosi secondi. La soddisfazione aumenta quando, magari, nascosti in un cunicolo che porta dritti al traguardo, vedrete i vostri avversari inveire contro chissà quale ostacolo a prima vista insormontabile; peccato che la gioia della scoperta tende a scomparire man mano che si gioca e assistere a una gara tra giocatori professionisti diventa alla fine decisamente noioso. Ma questi sono problemi minori, l'importante è che *Mad Dash* duri abbastanza da giustificare il prezzo diciamo

fin da adesso che ci riesce, ma se qualcuno pensa di trovare nel titolo Eidos il party game definitivo, è meglio che cancelli la data d'uscita dal calendario. Il problema principale, che però spunterà fuori solo dopo lunghe sessioni di gioco, arriva proprio dalla particolare struttura di *Mad Dash*, tante opportunità, mosse e armi alla fine non serviranno un granché e a un certo punto scoprirete che la migliore strategia non è combattere ma correre come folli verso l'arrivo. La giocabilità ha le sue falle, questo lo abbiamo assodato, fortuna vuole che a rendere più dolce l'acquisto venga in aiuto la buona grafica che gli artisti californiani sono riusciti a tirare fuori dai chip Microsoft, ogni stage è caratterizzato da un incredibile numero di elementi mobili, più tutta una serie di effetti grafici capaci di rendere ogni schermata un vero piacere per gli occhi. Non ci troviamo davanti a una rivoluzione e nemmeno a una delle migliori grafiche dell'ultima generazione, ma il motore poligonale che governa *Mad Dash* è davvero ben fatto. E veniamo al sonoro, motivo di vanto da parte di tutto lo staff anche se senza un motivo apparente. Il fatto è che *Mad Dash* può vantare un vasto repertorio di vere e proprie hits, brani di Moby, Fat Boy Slim, Propellerheads e una buona parte dei più famosi Dj in attività, che hanno prestato le proprie canzoni per questo gioco; speriamo solo che questa strategia rimanga sempre un'eccezione, visto che continuando così l'importante ruolo del musicista si ridimensionerà sempre di più! Non dimentichiamo che la maggior parte delle volte che si parla di videogiochi con gli amici, si inizia sempre fischiettando un motivetto rimasto impresso nelle nostre menti... meglio un *Monkey Island* con la splendida colonna sonora che lo ha reso famoso o un *Monkey Island* con i migliori brani caraibici del momento? No, non ci piace, fa troppo film di Vanzina non credete? In conclusione, *Mad Dash* ci ha discretamente divertito ma rimane un gioco discreto, monco di una qualsiasi caratteristica in grado di ammaliare sia giocatori occasionali che i patiti del genere, la modalità Multiplayer è davvero divertente ma questo divertente non dura come dovrebbe, l'inutilità di una qualsiasi tattica poi, affossa un gioco che sembrava avere grandi potenzialità.



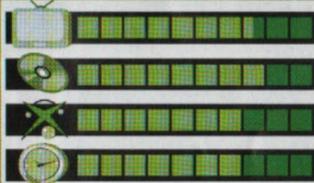
▲ **CARTOLINE:** Sì, i livelli di *Mad Dash* ci piacciono e anche tanto!

▲ **STRANI EROI:** I personaggi sono ben caratterizzati e sembrano una versione moderna degli eroi dei cartoni animati di Hanna & Barbera.

XBOX

VERDETTO

MAD DASH



- | PIÙ | MENO |
|------------------------------------|-----------------------------------|
| ▲ Ottima progettazione dei livelli | ▼ Inutile qualsiasi strategia |
| ▲ Colonna sonora di richiamo | ▼ Voci insopportabili |
| ▲ Personaggi simpatici | ▼ Qualche rallentamento di troppo |

Globale

La grafica di buon livello non riesce a far dimenticare la ripetitività e la mediocrità del gameplay.

6,5

CORRI CHE TI PASSA

2000 GAMBE IN MOVIMENTO...

Ed eccoli qua, i più carismatici e famosi personaggi di *Mad Dash*, ognuno possiede una caratteristica e starà a voi scegliere il più adatto al vostro stile di gioco!



▲ **BIG BLUE:** Questo robusto alieno è famoso più che altro per la sua irritabilità e per l'odiosa risata, sempre pronta a schernire amici e rivali, antipatico? No, preferisce essere definito sicuro di sé...



▲ **FAZE:** Non ridete o potrebbe innervosirsi! Che ci crediate o no, Faze da quando è piccolo sogna di fare il soprano, non ci è riuscito e la sua vita è andata via via cambiando. Ha imparato a correre come un diavolo e a difendersi come mille leoni su un lontano quanto pericoloso pianeta.



▲ **CHOPS:** Un cinghiale alieno con la passione per il metal e le motociclette dai molteplici tubi di scappamento. Adora le cinghiale con le calze a rete e ama festeggiare con feste e follie di ogni tipo ogni sua vittoria!



USCITE

NHL HITZ 2002

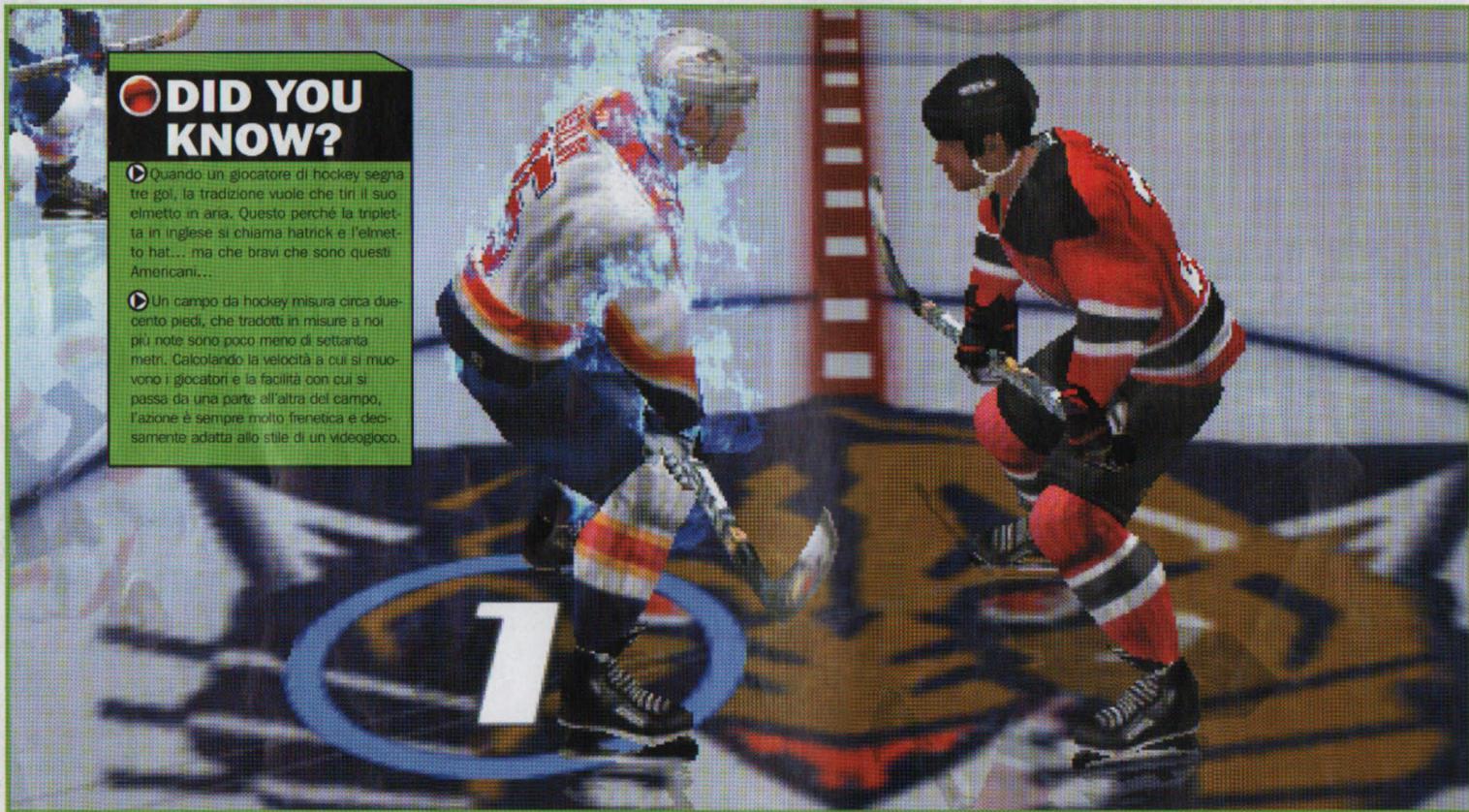
HOCKEY? QUESTO PIUTTOSTO E' UN PICCHIADURO SUL GHIACCIO...



DID YOU KNOW?

▶ Quando un giocatore di hockey segna tre gol, la tradizione vuole che tiri il suo elmetto in aria. Questo perché la tripletta in inglese si chiama hattrick e l'elmetto hat... ma che bravi che sono questi Americani...

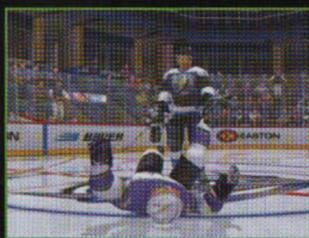
▶ Un campo da hockey misura circa duecento piedi, che tradotti in misure a noi più note sono poco meno di settanta metri. Calcolando la velocità a cui si muovono i giocatori e la facilità con cui si passa da una parte all'altra del campo, l'azione è sempre molto frenetica e decisamente adatta allo stile di un videogioco.



▼ **SIDEWINDER:** Quando colpite il disco con forza, lo vedrete infuocarsi e lasciare dietro di sé una fitta scia di fumo.

▼ **ONE O' ONE:** Gli "uno contro uno" sono molto comuni nell'hockey, ma a differenza del calcio per esempio, qui segnare è molto più difficile.

▼ **CRASH 'N BURN:** Quanta soddisfazione nel tirare il puck sulla testa del portiere!



DEAD OR ALIVE

CHI HA DETTO CHE NHL HITZ È SOLO UN GIOCO DI HOCKEY?

Se due giocatori vengono in contatto troppo spesso, commettendo numerosi falli a vicenda, il risultato finale potrebbe essere un feroce scontro corpo a corpo. Prendete in mano il pad e cominciate a picchiare! Alla fine del combattimento, qualunque sia il suo esito, i due giocatori verranno espulsi per alcuni minuti, ma state certi che ne sarà valsa la pena!



La Midway continua il trend dei suoi ultimi giochi sportivi, realizzando simulazioni molto poco realistiche, un po' folli ma decisamente giocabili. La mezza delusione di **NBA Jam**, divertente ma di certo non in grado di competere con titoli come **NBA Street** della EA Sports (che presto vedremo anche su Xbox!), è stata ampiamente riscattata dal fantastico **NHL Hitz**, uscito su PlayStation 2 un paio di mesi fa e ora pronto a decollare anche sulla console Microsoft.

Le regole alla base di questa simulazione di Hockey sono molto semplici: in pratica, non ci sono! Nel tentativo di simulare l'anarchia più assoluta, alla Midway sono riusciti a realizzare un gioco di hockey in grado di appassionare e divertire anche chi di ghiaccio, pattini e piccoli dischi rotondi non ne sa proprio nulla. È il miglior pregio di **NHL Hitz**: l'immediatezza del suo stile di gioco che, grazie anche a un sistema di controllo molto intuitivo, permette di lanciarsi subito nel bel mezzo della mischia, contro il computer o, meglio, contro un amico.

A differenza dell'hockey normale, le squadre del titolo Midway sono composte da un giocatore in meno. L'azione è quanto di più frenetico possiate immaginare, con cambi di fronte continui, scie luminose che seguono disco e giocatori e un sonoro che fa di tutto per supportare al meglio lo svolgimento del gioco. Non manca quella sana dose di violenza tipica dell'hockey su ghiaccio che, per l'occasione, è stata ulteriormente enfatizzata. Potrete commettere qualsiasi tipo di fallo, spingere gli avversari contro i vetri e, nei casi estremi, anche arrivare alle mani con un giocatore nemico. In questo caso il gioco diventa un vero e proprio picchiaduro, con tanto di barre di energia per i due duellanti. Certo, la quantità di mosse è davvero esigua, ma è innegabile che l'inserimento di questa caratteristica migliori non poco la varietà del gioco e, in definitiva, il divertimento. Se poi con un giocatore riuscite a segnare un certo numero di gol, questo verrà investito da un fulmine, comincerà a fiammeggiare, diventando particolarmente potente per un certo periodo di tempo. In questo frangente potrete fare di tutto, tirare bolidi infuocati da decine di metri di distanza, dribblare tutti gli avversari e molto altro ancora.

Sul fronte longevità viene in aiuto un menu ricchissimo di modalità e di opzioni extra. Potrete creare nuovi giocatori, partecipare alla NHL, ai playoff, a una gara veloce o sfidare un amico. Inoltre è presente una modalità Allenamento decisamente fuori di testa che vi metterà di fronte ad alcune prove studiate per migliorare le vostre abilità. Come se non bastasse, se durante una partita riuscite a eseguire un certo tipo di mosse, come un tiro da lunga distanza o segnare tre gol con un solo giocatore, guadagnerete dei punti extra che



▲ **NHL**: Il gioco vanta la licenza ufficiale della NHL americana, con le statistiche aggiornate al campionato in corso.



▲ **UNA STRATEGIA TANTO SEMPLICE QUANTO EFFICACE**: un compagno si prende "cura" del portiere, mentre l'altro appoggia comodamente il disco in porta.

potrete investire per sbloccare i numerosissimi extra di **NHL Hitz 2002**. Si va da squadre bonus tipo alieni o cowboys, con tanto di rispettivi stadi, fino ai grandi giocatori del passato e a una serie di cheat fuori di testa. Un gran bell'incentivo per continuare a giocare...

Un discorso a parte lo merita la grafica. Anche se non siamo ai livelli di eccellenza a cui ci hanno abituato certi titoli per Xbox, va detto che la Midway ha fatto un ottimo lavoro nel convertire **NHL Hitz** sulla console Microsoft. La grafica è molto più pulita, con texture più dettagliate e una velocità di gioco sensibilmente superiore rispetto alla versione PlayStation 2. Niente miracoli, ma non si può certo dire che alla Midway non sappiano fare il loro lavoro... **NHL Hitz** è davvero un ottimo titolo, uno di quei classici giochi facili da iniziare ma molto difficili da abbandonare. Ci tornerete a giocare spesso, magari solo per farvi una partitina per spezzare la tensione accumulata giocando ad **Halo** o nell'ultimo livello di **Jet Set Radio Future**. È un arcade immediato e divertente, che ci sentiamo di consigliare a tutti, anche a chi non è un grande appassionato di hockey.

FLY ME TO THE MOON

CHE NE DITE DI GIOCARE SULLA LUNA O IN MEZZO A UN CASTELLO MEDIEVALE?

Mentre giocate guadagnerete un certo numero di punti e, come ben sapete, i punti spesso nei videogiochi si traducono in premi. Nel caso di **NHL Hitz** potrete spendere questi punti in un negozio nel menu principale che vi permetterà di comprare tutti gli extra del gioco Midway. Ce ne sono tantissimi: nuovi parti per la creazione dei giocatori nell'Edit mode, nuove squadre a tema e arene di gioco davvero folli. Quella che vedete nella foto è l'arena nel castello medievale, dove il puck (o il disco, se preferite) è impreziosito da taglienti punte di metallo.



NESSUNA REGOLA

VOLETE SAPERE LA MIGLIORE STRATEGIA PER PASSARE LA DIFESA AVVERSARIA?

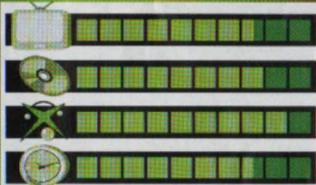
Commettere falli in questo gioco non solo è lecito, ma è anche caldamente consigliato. Se riuscite a spingere un avversario abbastanza forte da buttarlo fuori dal campo, vedrete la folla acclamarvi come dei gladiatori, mentre gli arbitri faranno finta di non aver visto nulla, senza punirvi per il fallo commesso. Come se non bastasse, il giocatore avversario impiegherà qualche secondo per tornare in campo. Fategli capire chi è il padrone, qui...



XBOX

VERDETTO

NHL HITZ 2002



- | PIU' | MENO |
|---------------------------------|-----------------------------------|
| ▲ Frenetico e appassionante | ▼ La telecronaca a volte è noiosa |
| ▲ Tantissimi extra da sbloccare | ▼ Grafica migliorabile |

Globale

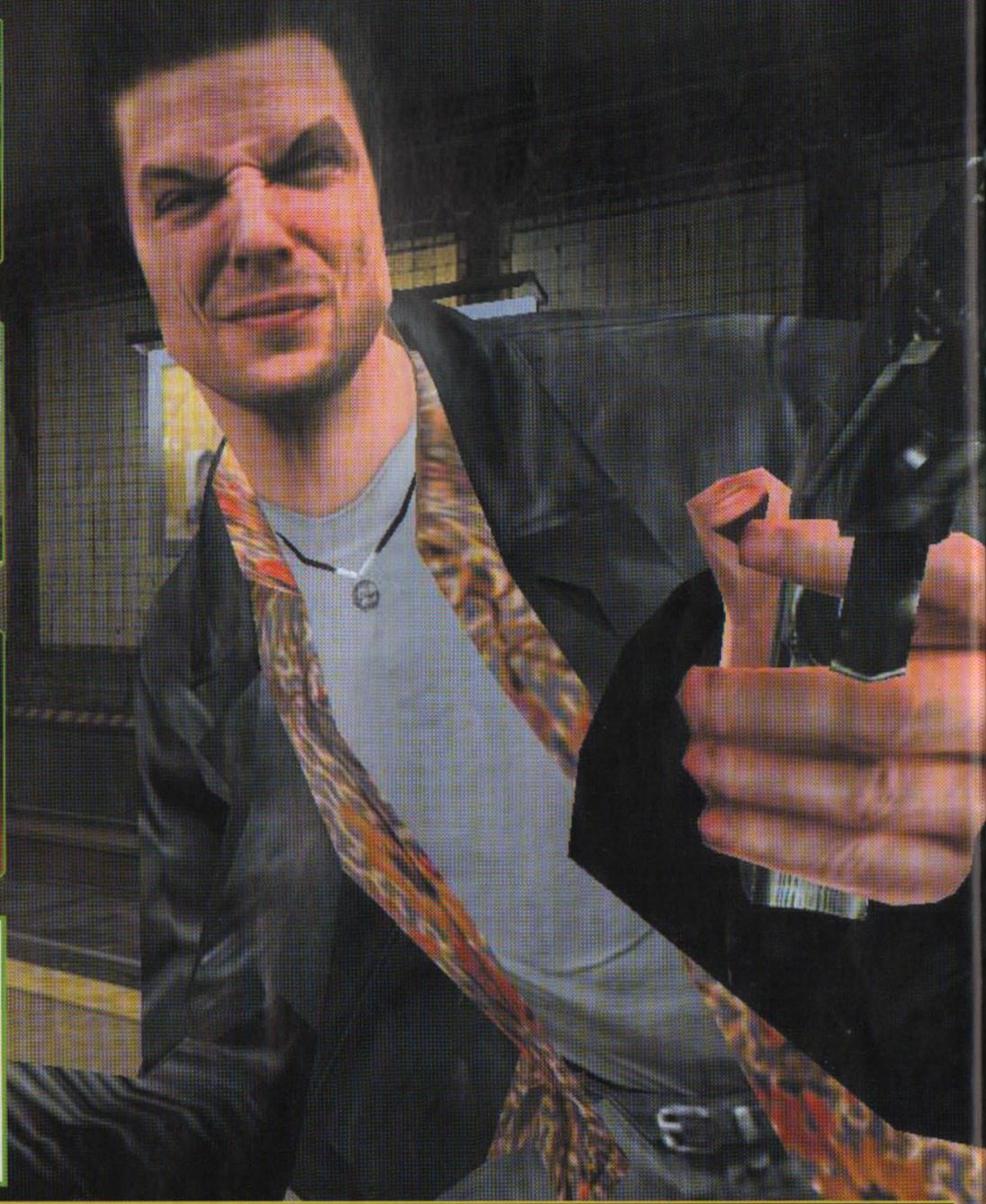
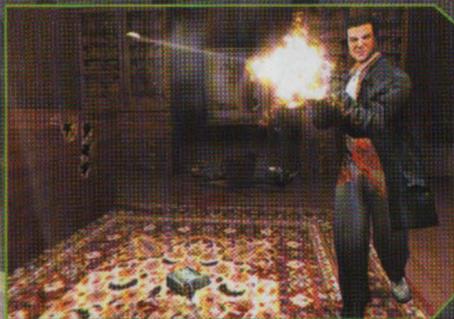
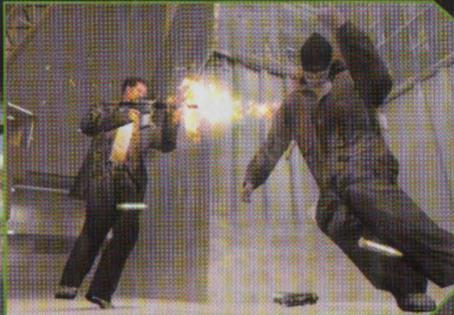
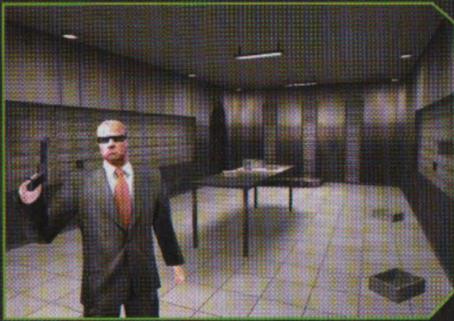
Un prodotto semplice in grado di regalare ore e ore di sano divertimento arcade. Praticamente eterno se giocato insieme a un amico.

7,5

VOTO FINALE

MAX PAYNE

AZIONE MOZZAFIATO E STORIA AVVINCENTE...
MAX E' TORNATO PER NOI!



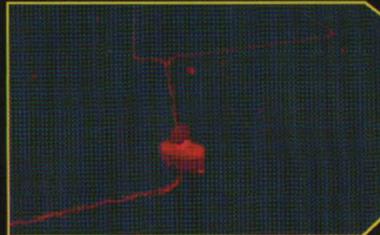
DID YOU KNOW?

- Il motore su cui gira Max Payne si chiama Max-FX Technology.
- La software house Remedy è in circolazione dal 1995, ma da allora ha pubblicato solo due titoli, compreso questo.

NIGHTMARE

SOGNI INSANGUINATI

In alcuni frangenti vi ritroverete a giocare all'interno di un sogno tanto claustrofobico quanto folle. Un'esperienza davvero inquietante, all'interno di una realtà distorta magistralmente ricreata. Provare per credere.



BENVENUTI NEL MONDO REALE

"AVEVO UN PROIETTILE CON SU SCRITTO IL SUO NOME... IN REALTÀ NE AVEVO UN CENTINAIO!"

Questo gioco sembra una specie di "lista dei desideri" di ogni patito dell'azione. Tuffarsi in capriola dietro il cofano di un'auto vomitando proiettili con una mitra per mano? Si può. Schivare grandinate di proiettili che vi fischiano intorno? Fattibile. Imbottire di piombo i cattivi più cattivi uccidendoli in maniere coreografiche? Si può. Credeteci, giocando a Max Payne non saprete cos'altro desiderare da un titolo d'azione!

Max Payne, uscito su PC ormai da qualche tempo, è senza dubbio il gioco che più ha fatto parlare l'intera comunità videogiocatrice negli ultimi mesi, ricevendo una quantità incalcolabile di lodi sperticate e di commenti entusiastici. Capita raramente che un gioco sappia mettere d'accordo tutto e tutti, ma in questo caso non c'è stato dubbio né esitazione: Max Payne è un titolo di quelli che vi implorano di giocarli fino a quando non vi sarete completamente erosi i polpastrelli.

E se alle volte può capitare che un gioco perda qualcosa durante la conversione da PC a console, vista l'innata differenza concettuale tra le due piattaforme, sappiate che un concept come quello di Max Payne sembra nato appositamente per girare su console! Questa versione Xbox è infatti praticamente identica all'originale, l'unica differenza sostanziale sono i tempi di caricamento, decisamente più brevi... I tempi di caricamento potranno non sembrare una caratteristica essenziale, ma credeteci, quando vi ritroverete coinvolti nella valanga di azione che Max

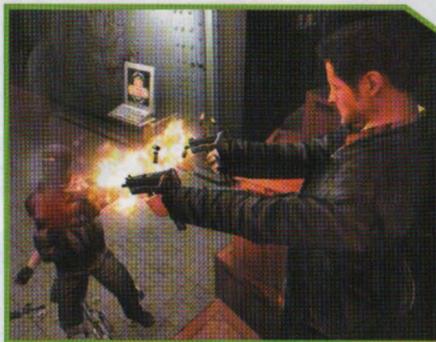
Payne riverserà sul vostro schermo ogni pausa vi sembrerà lunga un secolo, e in quelli che in realtà sono pochi secondi di attesa il joystick vi tremerà fra le dita dall'ansia. Il concetto di base è tanto semplice quanto inossidabile, un roccioso sparattutto basato unicamente su scontri a fuoco che più spettacolari non si può, con un uso eccezionale del rallentatore, o "Bullet Time", come gli sviluppatori hanno voluto chiamarlo. Ma in realtà non è solo la massiccia dose di azione a rendere così unico questo gioco, tra i suoi punti forti va citata infatti un'atmosfera senza precedenti e tanto densa da tagliarla con il machete, mutuata direttamente dai film polizieschi anni '70/'80 alla "Callaghan" tanto per intenderci, e disseminata di continui riferimenti a film cult o a personaggi dello spettacolo, come la mitica "entrata alla Mikey Rourke".

Lo stesso Max, poi, è caratterizzato in maniera spettacolare, tanto che potrebbe tranquillamente essere anche lui un personaggio uscito dal mondo di Hollywood. Tenete premuto il grilletto di sinistra e attiverete il Bullet Time, di conseguenza l'azione su schermo entrerà in modalità moviola... tranne per il fatto che i vostri riflessi continueranno a funzionare a velocità normale, consentendovi di mirare colpi precisissimi e di schivare i proiettili dei nemici. Grazie al Bullet Time potrete orchestrare delle sparatorie fenomenali, di quelle che neanche John Woo saprebbe immaginare. Più di una volta vi capiterà di tuffarvi alla cieca dentro una porta aperta, individuare un nemico inconsapevole dietro una scrivania, imbottirlo di piombo prima che possa prendere la pistola e poi girarsi, rotolare per terra e freddare anche il suo compare che vi stava alle spalle... il tutto nel giro di qualche decimo di secondo "virtuale"! Le chiacchiere stanno a zero, Max Payne è un gioco destinato a un pubblico adulto. La violenza e il cinismo sprizzano da tutti i pori, senza parlare dei fiumi di sangue che potrete spillare ai corpi dei malcapitati awersari, resi ancora più espliciti dal rallentatore. Ma questo è niente in confronto alla violenza "psicologica" di questo gioco, che vi porterà a diretto contatto con storie di mafia, omicidi, droga, prostituzione e corruzione.



Ovviamente nel passato ci sono stati numerosi giochi impostati su tematiche piuttosto "adulte", ma quello che pone Max Payne al di sopra di tutti i suoi colleghi è la presenza di una trama veramente degna di questo nome. All'inizio del gioco verrete catapultati in un mondo cupo e brutale, che vi porrà subito di fronte allo sterminio della vostra famiglia da parte di una banda di pazzi psicopatici. Un inizio niente male, che pone sin da subito i termini di una delle storie più ruvide e "politically incorrect" che si siano mai viste in un videogioco. La costante presenza di splendidi "storyboard" d'intermezzo, poi, vi aiuterà a entrare nella parte, senza contare l'effetto ricreato dall'ottimo doppiaggio e da alcune trovate molto sceniche come ad esempio l'incornia di cui vi ritroverete protagonisti... ma non vogliamo rovinarvi la sorpresa! Parlando degli elementi di forza del gioco è impossibile poi non citare l'assortimento di armi, ognuna molto soddisfacente sia dal punto di vista "estetico" che da quello pratico. Si parte dalla semplice mazza da baseball (o spranga) fino ad arrivare a veri mitra da assalto, passando per l'immacabile fucile a pompa, per le classiche pistole come Beretta o Desert Eagle e per i mitra compatti come l'Ingram... che potrete ovviamente impugnare a coppia, uno per mano, cosa che vi garantirà una potenza di fuoco davvero gustosa. Se proprio vogliamo trovare un difetto in questo gioco, l'unico che ci viene in mente è la mancanza di una qualsiasi opzione multiplayer, sia tradizionale che online.

Beh, poco male, appena vi sarete lasciati catturare dalla trama avvincente e carismatica di Max Payne, difficilmente vorrete spartire il vostro ruolo di protagonista con qualsivoglia amico.



▲ DUE È MEGLIO DI UNO: Il doppio Ingram succhia munizioni come un forsennato, ma volete mettere la soddisfazione?



▲ VANDALISMO GRATUITO: Uhm... questo posto sembra l'ideale per fare qualche milionata di danni! Cosa aspettate a tirare fuori lo shotgun?



▲ BURN BABY BURN: Non c'è niente che dia soddisfazione come rotolare un terrorista con una bella molotov...

VERDETTO

MAX PAYNE

PIÙ	MENO
▲ Azione mozzafiato	▼ Rischia di diventare ripetitivo
▲ Armi da sogno!	▼ Poteva essere più lungo...
▲ Storia senza precedenti	▼ Non adatto agli stomaci deboli
▲ Bullet Time!	

Globale

Massima distruzione, massimo stile, massimo divertimento, Max Payne è arrivato su Xbox e la vendetta si compierà nuovamente!

8

VIETATO AI MINORI

STUFI DI VEDERE SEMPRE LE SOLITE SEQUENZE SDOLCINATE? GIOCATE A MAX PAYNE...

La storia principale è saltuariamente intervallata da alcune sequenze che si inseriscono direttamente nell'azione, prendendo spesso la forma di strisce dal carattere decisamente maturo. Non mancheranno infatti delle buone dosi di umorismo "nero" o "adulto", a seconda dei casi.

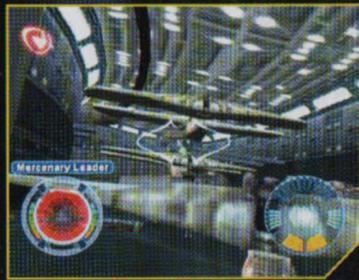
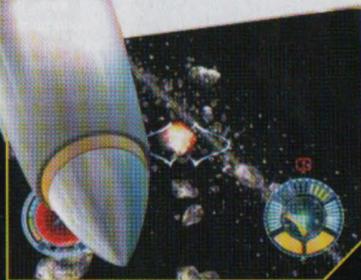


STAR WARS STARFIGHTER: SPECIAL EDITION

E' L'INIZIO DI UNA NUOVA ERA PER LA RIBELLIONE, COMBATTERE I GIOCHI MEDIOCAI...

DID YOU KNOW?

- ▶ La Morte Nera del primo Guerre Stellari era composta da migliaia di modellini Airfix
- ▶ In Episodio 1, Jar Jar Binks sarebbe dovuto essere interpretato da un attore in costume invece del personaggio in computer grafica poi impiegato nel film.
- ▶ Il maestro Yoda è stato animato dagli stessi autori di Piggy del Muppet Show.





▲ **USE THE FORCE:** Le basi spaziali sono realizzate molto bene. Sotto assalto rendono comunque di più.



▲ **BI-LASER:** Mettete un assalto ribelle in un gioco di Guerre Stellari e milioni di bambini saranno contenti...

Ed eccoci qui a parlare di questo secondo attesissimo gioco basato sulla saga delle saghe, quel *Guerre Stellari* che continua a rastrellare milioni di dollari da Washington a Katmandu e che ora, grazie alla sempre meno prestigiosa LucasArts, ritorna su Xbox con un titolo già uscito qualche mese fa su PlayStation 2. Qualche ritocco grafico, due o tre opzioni in più, un nuovo sottotitolo ed eccolo qui, *Starfighter* sembra proprio un gioco nuovo...

La storia di *Starfighter* si intreccia con *Episodio 1* e presenta molte delle caratteristiche che hanno reso famoso il film. Sono presenti alcune delle navi e dei personaggi del film, anche se i fan saranno felici di sapere che non c'è traccia di Jar Jar Binks (Ciao Pischellos!) In poche parole voi sarete posti ai comandi di diverse astronavi prese dalle varie fasi di combattimento del film, riuscendo a vivere la storia da diverse prospettive.

Ci sono tre personaggi selezionabili, ognuno con la propria astronave, selezionata automaticamente a seconda della missione in cui sarete impegnati. Non c'è differenza nel modo in cui rispondono ai comandi, ma aggiungono quella varietà necessaria alle varie fasi di gioco che seguono man mano il filo narrativo.

Fatto partire il gioco e inserito il vostro nome, verrete accolti da un breve filmato e poi subito messi alla prova in una difficile fase di addestramento.

Il succo della missione è una semplice alternanza fra le fasi di combattimento e il volo attraverso un canyon, e anche se piuttosto semplice resta comunque gradevole.

Da notare anche la grafica migliorata rispetto alla versione PS2 e assestata ora sui 60 frames al secondo.

Dopo aver completato la fase di training, verrete trasportati direttamente nello spazio, in una missione di scorta alla nave della regina Amidala mentre attraversa una cintura di

asteroidi e si prepara al salto a velocità luce. Sfortunatamente, la nave, che nel film era un enorme capolavoro cromato, è costituita da un numero di poligoni così basso che qui sembra più un aeroplano di carta. Anche il resto della grafica è deludente.

La stessa cintura di asteroidi sembra addirittura in 2D, e il resto del livello rimane spoglio con l'eccezione di alcune meteore. Al contrario di quanto visto nella breve missione d'addestramento, il resto del gioco vi vedrà combattere contro una lunga e monotona serie di obiettivi, il tutto condotto da una velocità nell'azione davvero blanda e, ciliegina sulla torta, un set di comandi confusi e dannatamente poco precisi.

Uno degli aspetti più frustranti del gameplay è che voi sarete costantemente colpiti dai laser nemici che sembrano arrivare dal nulla.

Spesso verrete attaccati alle spalle e danneggiati, ma se vi volterete indietro per rispondere al fuoco, non ci sarà nessuno. Questo è particolarmente evidente ai livelli di difficoltà più alti, in cui sarete attaccati da ogni parte e potrete essere distrutti con pochi colpi. Un colpo diretto vi farà anche deviare dalla rotta che seguite e correrete il rischio di perdere l'orientamento nei quadri meno dettagliati e con minori punti di riferimento.

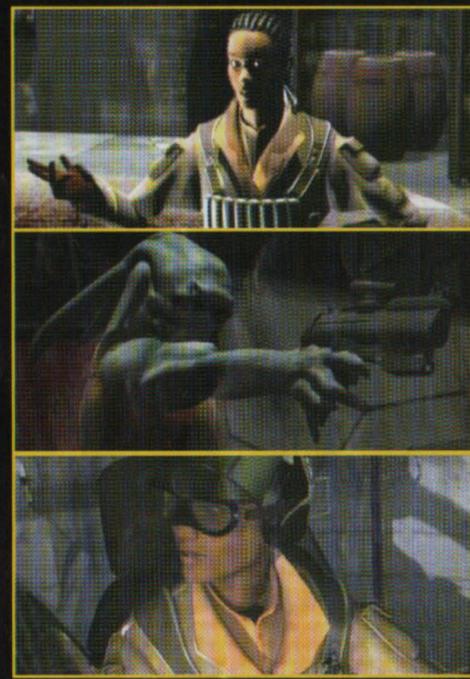
Globalmente *Starfighter* è un gioco nella media che si ritrova la licenza di Star Wars sulla confezione, il che non è abbastanza per consigliarne l'acquisto. Il problema maggiore da cui è afflitto è la ripetitività. La noia a volte è la vera "forza". Ci sono anche aspetti positivi, certo, alcuni dei livelli sono ben strutturati e sono presenti un sacco di modalità extra da sbloccare, ma non possiamo fare a meno di pensare che la LucasArts potrebbe fare molto se provasse qualcosa di nuovo.

D'altra parte questo è il primo gioco su Xbox nel suo genere e sarebbe potuto anche essere molto peggio.

EPIXODE 1

ALLO SCOPO DI MIGLIORARE LA LINEA NARRATIVA, I DESIGNER HANNO AGGIUNTO MOLTI FILMATI DI INTERMEZZO. MA IL GIOCO È DAVVERO MIGLIORE?

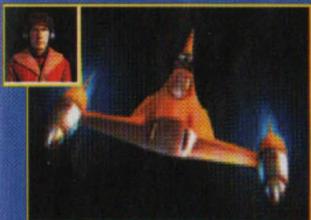
Combattere tra i laser e i TIE dell'impero può essere una cosa dannatamente divertente, per motivare le vostre azioni, però, servono una storia e un obiettivo, entrambi presentati in questo gioco tramite una lunga serie di filmati che vi accompagneranno in ogni vostra vittoria. C'è però un problema, cosa fare quando questi filmati sono di gran lunga più brutti della grafica che riuscirebbe a gestire in tempo reale l'Xbox? E come la mettiamo se la storia, nonostante si intrecci più volte con quella di *Episode 1*, fa acqua da tutte le parti? Meglio risparmiare i soldi...



STRANO TRIANGOLO AMOROSO

STAR WARS STARFIGHTER È UN GIOCO CHE SEGUE UNA STORIA FISSA, CON TRE PILOTI PROTAGONISTI, OGNUNO CON LA PROPRIA NAVE.

I film della serie di *Guerre Stellari* sono ben noti per la forte caratterizzazione dei personaggi protagonisti. Chi potrebbe mai dimenticare Luke Skywalker, Han Solo o anche la Regina Amidala? Anche se nessuno dei personaggi principali di questo gioco è paragonabile ai suddetti, la loro presenza contribuisce a dare quel po' di pepe in più al gioco.



RHYS DALLAWS

Figlio di un pilota di fregata, il buon Rhys siede ai comandi di una caccia gialla *Starfighter N-1*, lo stesso mezzo protagonista in *Episodio 1*. Rhys è un novellino molto forte che ha la possibilità di realizzare il suo sogno: viaggiare nella galassia.



VANA SAGE

Una cacciatrice di taglie cresciuta sul pianeta Alderaan. Una ragazza dalla mente disciplinata in maniera militare, che ha recentemente lasciato il pianeta Naboo a causa dell'inefficienza mostrata dal governo nella creazione di un esercito potente. Pilota la furtiva *Guardian Mantis*.

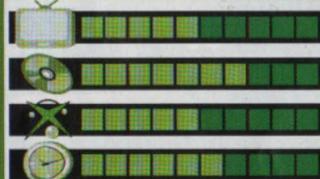


NYM

L'orfano della compagnia appartiene a una specie aliena nota come i *Feeorins*. Allevato da criminali sul pianeta Lok, pilota una nave rubata chiamata *Havoc*.

VERDETTO

STAR WARS STARFIGHTER



PIÙ

- ▲ È *Guerre Stellari*
- ▲ Battaglie coinvolgenti
- ▲ Molte missioni e bonus

MENO

- ▼ Grafica piatta
- ▼ Ripetitivo e noioso
- ▼ Dov'è l'atmosfera di *Star Wars*?

Globale

Una grande licenza non salva un gioco mediocre.

5.5

TRANSWORLD SURF

L'UOMO E LA SUA TAVOLA CONTRO LA FORZA DELLA NATURA!

DID YOU KNOW?

► L'unico gioco decente di surf che ci viene in mente è il mitico *California Games*, uscito su Commodore 64 e Amiga grazie alla mitica Epyx più di dieci anni fa!

► Il famoso Patrick Swayze, il "cattivo" di *Point Break* girò gran parte delle scene di surf senza controfigura. Da bravo californiano, lui è un grandissimo appassionato di questo sport e ha insistito per girare le scene da solo. Un vero professionista...

► Potete eliminare gli indicatori su schermo premendo il pulsante back, poi su, giù, sinistra, destra, su, destra nel menu dei cheat.

POINT BREAK

UN TOTALE DI NOVE CELEBRI LOCAZIONI ASPETTA LA VOSTRA TAVOLA...

Quando questo gioco dice che vi porterà in giro per il mondo non sta affatto scherzando! In *Transworld Surf* dovrete infatti gareggiare in America, Indonesia, Francia ed Hawaii, giusto per citarne una manciata. Se siete appassionati di surf dovrete riconoscere almeno un paio di questi paradisi!



Le migliori onde che possiate trovare in Australia sono al Kirra Point nel Queensland. Enormi onde arrivano in

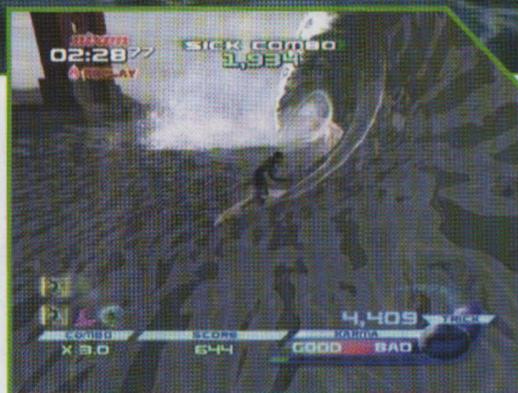
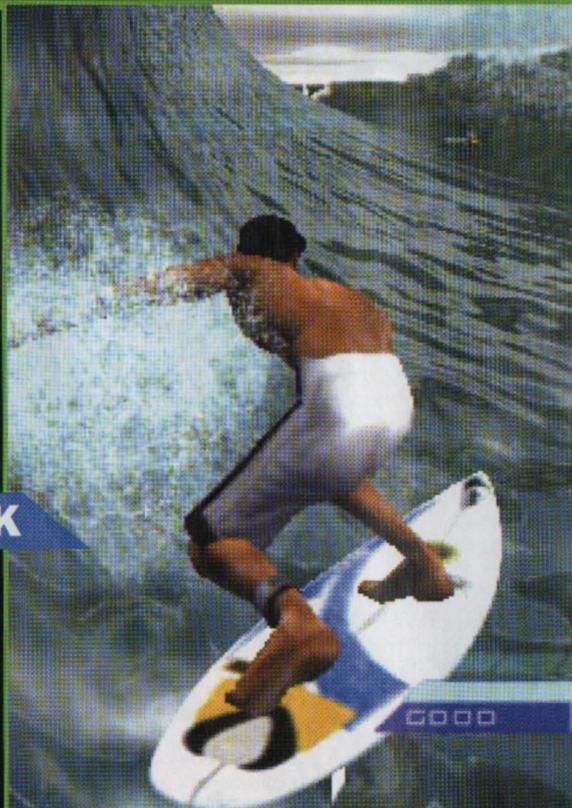
continuazione, quindi niente attese prolungate, inoltre il fondale sabbioso è provvidenziale per le vostre ossa!

Questo posto, chiamato Hawaii Break, non ha bisogno di presentazioni. Si tratta infatti di uno dei posti più pericolosi del mondo surfisticamente parlando. Onde sproporzionate e barriera corallina... una combinazione letale!



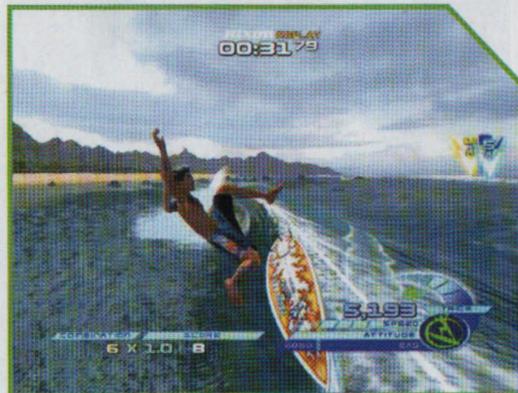
Se volete mettere in mostra il vostro stile allora Huntington Beach nella California del sud è il posto che fa

per voi. Ogni esibizione è seguita da un folto pubblico che si raduna sulla spiaggia - fate un errore e sarete derisi a vita!



C'è innegabilmente qualcosa di affascinante nel surf. Forse perché si tratta di una sorta di sfida tra la natura e l'uomo, senza marchingegni elettronici di mezzo, solo una tavola da cavalcare e una sconfinata distesa di acqua da domare. Non c'è niente che possa avvicinarvi di più alla natura e farvi sentire la sua forza. Ed è per questo che *Transworld Surf* offre quelle sensazioni che mancano a tutti gli altri giochi di sport estremi.

Anche il popolarissimo *Tony Hawk's* comprende sì tutta una serie di rampe e ostacoli piazzati ad hoc, ma qui vi trovate di fronte alla bellezza naturale di nove località reali sparse in tutto il mondo. E quando diciamo "località reali" non ci rife-



BURGER TIME

COME NEL VECCHIO CLASSICO PER INTELLIVISION, SOLO CHE QUESTA VOLTA GLI HAMBURGER SIETE VOI!

Ogni locazione è davvero vasta e potrete esplorarla in lungo e in largo senza apparenti limiti. In realtà, questi limiti ci sono, una scelta più che ovvia da parte dei programmatori per non consentire ai giocatori di raggiungere l'India su una tavola da surf... E come deterrente per i più avventurieri tra di voi, alla Infogrames hanno pensato di inserire un bel branco di squali, gentilmente segnalati da alcune boe (che poi servono per delimitare la "vostra" zona). Se le oltrepassate, verrete azzannati da un bello squalo bianco di sei metri e riportati a suon di mandibolate nell'area di gioco. Non c'è che dire, originale come scelta!



▲ **SQUALO BIANCO:** Quando lo squalo attacca, vedrete spruzzi d'acqua dappertutto e non vedrete più la vostra tavola... Almeno fino a quando non sarete tornati all'area di gioco.

riamo solo al loro aspetto estetico, ma soprattutto alla resa dell'acqua che è stata modellata molto attentamente in modo da darvi un'esperienza autentica a seconda di dove vi trovate. In altre parole non troverete dappertutto onde di uguale intensità e tipo. Uno degli elementi più interessanti di questo gioco consiste infatti nell'assoluta impossibilità di cavalcare per due volte la stessa onda! Il titolo è sviluppato in modo da essere un'esatta replica dello sport, e questo vuol dire che alle volte dovrete aspettare l'onda giusta prima di lasciarvi andare.

Ovviamente quando sarete alle Hawaii ogni onda sarà un vero e proprio sogno, ma anche qui ci saranno delle lievi differenze tra l'una e l'altra per quanto riguarda le dimensioni, la forma e la direzione. Essendo questo un gioco di surf non c'è dubbio che l'elemento più importante sia la dinamica dell'acqua. Ovviamente quando sarete alle Hawaii ogni onda sarà un vero e proprio sogno, ma anche qui ci saranno delle lievi differenze tra l'una e l'altra per quanto riguarda le dimensioni, la forma e la direzione. Essendo questo un gioco di surf non c'è dubbio che l'elemento più importante sia la dinamica dell'acqua.



personaggio, particolarmente spettacolare e in grado di regalarvi un maggior numero di punti. Ma proprio in questo settore, quello dei trick, sta il peggior difetto del gioco Infogrames. Prima di tutto: la varietà. Un titolo che vede nell'effettuare acrobazie sempre più folli il suo motivo di esistere deve per forza avere una certa varietà nelle mosse a disposizione, altrimenti la noia prenderebbe velocemente il sopravvento.

Purtroppo in *Transworld Surf* questa varietà è decisamente scarsa e l'unico motivo di eccellenza sono proprio le famose mosse speciali. Fortunatamente questa mancanza di varietà viene in parte corretta dalle numerose sfide alla *Tony Hawk* che dovrete completare in ogni livello, caratteristica che vi spingerà a rigiocare la stessa locazione ben più di una volta. L'altro grande problema di questo titolo è il sistema di controllo che è un po' troppo macchinoso e richiede molta pratica prima di ottenere qualche risultato.

Molto interessanti invece alcuni "tocchi di classe", come l'attacco di un solitario ma pericolosissimo squalo, la dolce compagnia di un delfino che salterà intorno a voi mentre cercate di prendere l'ennesima onda...

Quello che rimane alla fine è un titolo divertente, non troppo lungo ma senza dubbio il miglior simulatore di surf da parecchi anni a questa parte. *Transworld Surf* non sarà sicuramente un titolo in grado di piacere a tutti, ma se siete tra i pochi italiani ad amare (ripetiamo amare...) questo sport, allora in giro non troverete di meglio. Anzi, non troverete altro.

X-BOX

VERDETTO

TRANSWORLD SURF

PIU'

- ▲ Ottima resa dell'acqua
- ▲ Colonna sonora DOC
- ▲ Divertente, senza esagerare...

MENO

- ▼ Sistema di controllo da rivedere
- ▼ Pochi trick disponibili
- ▼ Longevità scarsa...

Globale

Per la prima volta in dieci anni una simulazione di surf decente. Un giorno che ricorderemo a lungo...

6

VOTO FINALE



▲ **IL MIGLIO VERDE:** Non poteva mancare il classico tunnel d'acqua, forse la parte più affascinante di questo sport.



▲ **MURO D'ACQUA:** La realizzazione tecnica delle onde è uno degli aspetti meglio riusciti di *Transworld Surf*.



▲ **FRANCESI ESTREMI:** La linea Transworld della Infogrames presto si arricchirà di un gioco di snowboard. E a seguire arriveranno simulazioni di ogni sport estremo esistente sulla faccia della terra.

BATMAN VENGEANCE

IL CAVALIERE MASCHERATO CONTINUA LA SUA VENDETTA SOTTO LA LUCE VERDE DELL'X-BOX...



DID YOU KNOW?

Il producer di questo gioco lavorava prima con la Newline Cinema. Questo spiega l'incredibile atmosfera presente!

Batman Vengeance non nasce dal fumetto e nemmeno dai film omonimi. L'ispirazione e la licenza arrivano diretti dal cartone animato.

PARLA IL BURATTINAI

ALLA SCOPERTA DI BATMAN VENGEANCE...

Forse avete frainteso ma il burattinaio non è uno dei nemici di Bruce Wayne, il burattinaio è colui che muove i fili, in questo caso ci riferiamo a Reid Schneider, produttore del gioco ed ex dipendente della New Line Cinema... e questo spiega il tratto cinematografico di *Batman Vengeance*. Andiamo insieme a rivolgergli qualche domanda!

XBM: Del vostro lavoro svolto per *Batman Vengeance*, qual è la cosa che vi rende più fieri?

Reid Schneider: Ci sono molte caratteristiche di questo gioco che ci rendono felici del nostro lavoro, per esempio le animazioni, disegnate completamente a mano e perfette per gli atteggiamenti di un supereroe. Vedi, così facendo le movenze di Batman sono molto più flessibili, possiamo davvero fargli fare di tutto.

XBM: Gli autori del cartone animato o la DC stessa vi hanno aiutato nello sviluppo?

RS: Sì, i ragazzi della DC-Comics ci sono stati molto vicini, nella versione in lingua originale, per esempio, abbiamo potuto far doppiare i personaggi dagli stessi attori del cartoon. Dispensavano consigli a tutti specialmente per ren-

dere l'atmosfera il più possibile fedele allo spirito originale.

XBM: Ma qui in Canada la Ubi Soft su quanti musicisti può contare? Ti chiediamo questo perché abbiamo visto attrezzature molto costose e abbiamo avuto la possibilità di sentire gli splendidi effetti utilizzati proprio in *Batman*...

RS: Sì, effettivamente diamo molta importanza all'aspetto audio di ogni gioco, all'interno di questi uffici i ragazzi che si occupano di musiche ed effetti speciali sono più o meno 45. Per quanto riguarda *Batman*, invece, devi ringraziare Nicholas Duvreau che ha svolto davvero un ottimo lavoro.

XBM: A questo punto non possiamo che chiederti quali sono le tre caratteristiche più importanti in un videogioco!

RS: Beh, andando in ordine posso citare il ritmo del-

l'azione, è essenziale che sia davvero ben studiato, poi le musiche e infine la fantasia, quella che serve a noi per creare situazioni sempre diverse.

XBM: Come scegli un nuovo gioco da sviluppare?

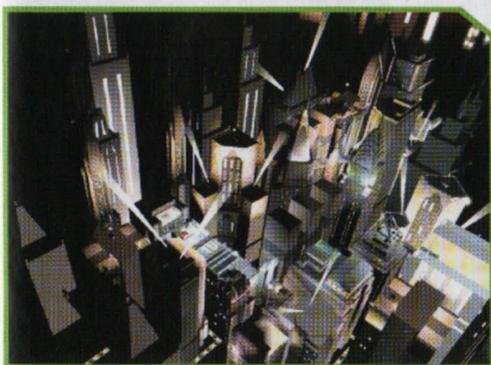
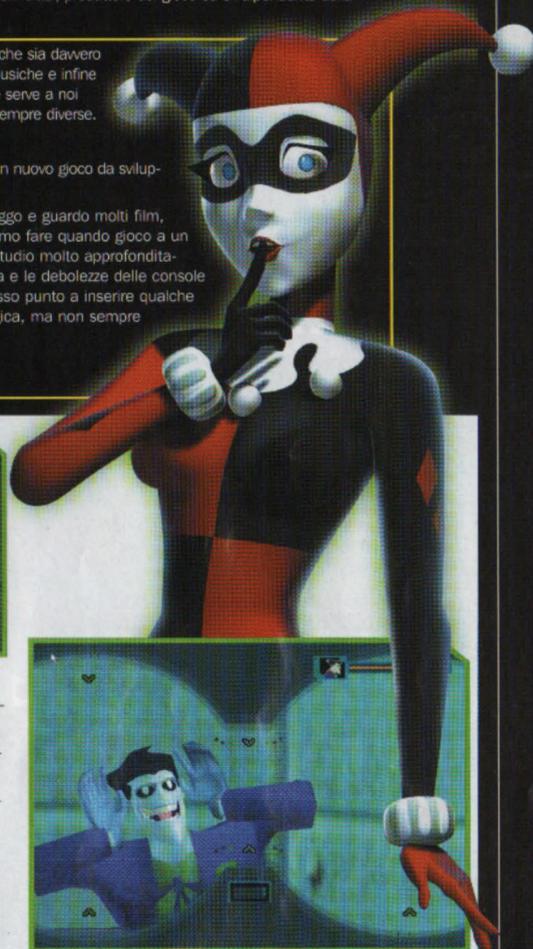
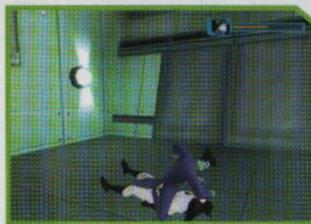
RS: Prima di tutto leggo e guardo molti film, poi rifletto su cosa amo fare quando gioco a un videogame e infine studio molto approfonditamente i punti di forza e le debolezze delle console in commercio... spesso punto a inserire qualche innovazione tecnologica, ma non sempre è possibile.

Batman, l'eroe che da decenni accompagna generazioni di sognatori con le sue storie a fumetti, arriva in cerca di vendetta sui nostri X-box. La Ubi Soft sembra puntare molto su questo gioco e la redazione di XBM è volata qualche mese fa in quel fantastico paese chiamato Canada, luogo dove tra immense praterie verdi, squisiti salmoni e pallide gambe di donna, un affiatato team di sviluppo ha progettato e programmato questo nuovo titolo dedicato al supereroe più carismatico di sempre, raggiungendo risultati decisamente interessanti.

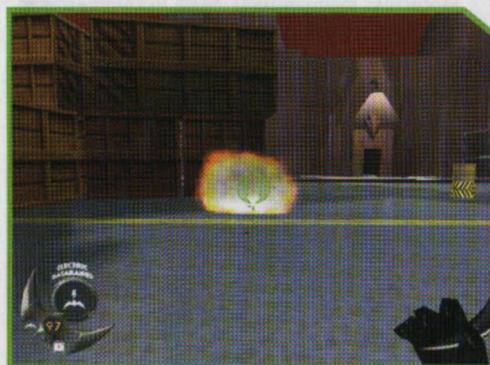
La versione PlayStation 2 è uscita oramai da tempo e abbiamo già avuto modo di spulciarla a dovere, scoprendone difetti e lati positivi, in questa nuova edizione del gioco però non assisteremo a grandi cambiamenti e nemmeno a particolari aggiunte come extra e livelli in più, questo vuol dire che per una volta dovremo accontentarci di un porting fedele all'originale, solo più veloce e fluido grazie ai famigerati 60 fps. *Batman Vengeance* inizia come i migliori film d'azione, un ottimo filmato vi darà il benvenuto nell'oscura città di Gotham e prima ancora di afferrare il joystick intuirete che questo gioco, al contrario di tutti gli altri titoli dedicati all'uomo pipistrello, non si basa sul fumetto e non prende spunti da nessuno dei quattro film usciti, ma utilizza lo stile grafico e molte informazioni già presenti nella fantastica serie animata trasmessa in TV, conosciuta con il nome *Batman Adventures*. Disegni dall'inconfondibile stile dark prenderanno vita sul vostro televisore grazie alla buona grafica poligonale sviluppata appositamente per questo titolo, gli artisti Ubi Soft sembrano essersi impegnati davvero molto per creare la giusta atmosfera. Premiamo il pulsante Start per essere catapultati consapevolmente in quell'universo virtuale tanto caro al nostro cervello... È notte e non potrebbe essere altrimenti a Gotham City, l'uomo pipistrello scruta la città dall'alto di un doccione, il mantello lo accompagna nello sguardo, mosso dal vento e dalla voglia di ripulire una volta per tutte la gigantesca metropoli, all'improvviso un urlo, un movimento impercettibile tra i palazzi e la luce dei lampioni, i muscoli di Bruce Wayne si contraggono e un balzo lo catapulta nell'azione. È una donna, è legata accanto a un ordigno a tempo, nel frattempo i titoli di testa compaiono come nel migliore film d'azione e la musica sale lentamente fino a quando, liberata l'avvenente fanciulla, il palazzo esplode in un trionfo di colori... la

donna scompare e la certezza di una trappola architettata da chissà chi conquista la mente di Batman. Questo nuovo gioco Ubi Soft inizia così, con tutta la magia

del cinema, dei cartoni animati e dei fumetti stipata all'interno di un DVD, noi ci troviamo seduti davanti alla TV, pervasi da un senso di soddisfazione e dalla voglia di giocare, prendiamo immediatamente il controllo di Batman e ci tuffiamo nell'avventura. *Batman Vengeance* è un classico gioco d'azione in terza persona, dove il giocatore dovrà utilizzare tutta la sua abilità per annientare per l'ennesima volta l'organizzazione criminale del sempre in forma Joker. Muoversi attraverso i vari livelli del gioco è un vero piacere e le animazioni del nostro alter-ego non fanno altro che aumentare la già pesante atmosfera. Sono tre le difficoltà maggiori in questo gioco, prima di tutto dovrete cercare di non cadere saltando da un tetto all'altro, poi vengono i combattimenti, dove l'inquadratura cambierà di volta in volta per seguire meglio gli eventi e infine, prese di peso da *Metal Gear Solid*, delle sezioni in cui sarete chiamati a infiltrarvi in basi sorvegliatissime senza farvi scoprire. Per spezzare l'azione sono stati aggiunti anche dei livelli in cui dovrete salire al comando del fantastico Bat-Plano e altri mezzi di cui è meglio non parlare, che gusto c'è nel sapere tutto? Ricopriranno un ruolo importantissimo i tantissimi gadget di cui saremo muniti in ogni missione, mirini telescopici, boomerang pipistrello, lancia dardi e tantissimi altri giocattoli che dovremo utilizzare al meglio per riuscire ad arrivare a vedere l'agognato filmato finale... davvero un peccato che nonostante tutta questa carne al fuoco, *Batman Vengeance* non riesca a conquistare i nostri cuori da videogiocatori. Tutto è troppo semplice e forse, ingannati da piccoli ma consistenti elementi, ci siamo dimenticati che questo gioco è pensato per un pubblico più giovane, ma in questo caso non si spiegherebbero alcuni passaggi davvero difficili.



▲ IN THE CITY: Ecco a voi la misteriosa Gotham City in tutto il suo splendore poligonale.



▲ GADGET CALORE: In questo gioco è importantissimo saper utilizzare al meglio tutti i gadget di Batman.

XBM

VERDETTO

BATMAN VENGEANCE

[Progress bars for various categories]

PIÙ	MENO
▲ Ottima colonna sonora	▼ Poteva durare di più
▲ Pieno di situazioni diverse!	▼ Per grandi o piccoli?
▲ Cinematografico!	▼ Comandi a volte caotici

Globale

Un gioco dedicato a tutti gli appassionati del super eroe della DC, ma anche ai più piccoli e agli amanti delle avventure in terza persona.

7,5

VOTO FINALE



DISPONIBILE



TRA



DISPONIBILE

USCITE

MX 2002

POTRANNO SEMBRARE TUTTI UGUALI MA IL GIOCO THQ PUO' DARVI QUALCOSA IN PIU'... ALMENO CI PROVA

DID YOU KNOW?

► Ricky Carmichael è il detentore del record di vittorie assolute in una stagione per quanto riguarda il Supercross USA: 22 volte davanti a tutti.

► Il crossista americano è alla sua seconda esperienza come testimonial e supervisore per quanto riguarda giochi per console: la prima volta aveva collaborato al progetto Championship Motocross 2001 per PSX, sempre con gli sviluppatori della THQ.

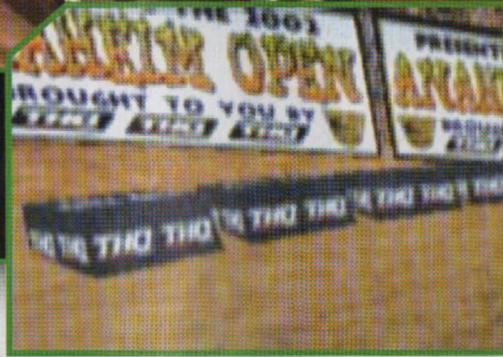
EVOLUZIONI AL LIMITE

DOVE OSANO LE AQUILE

La parte "acrobatica" è sicuramente un cardine di questo titolo e far sì che il vostro biker si esibisca in numeri al limite sarà sicuramente una componente importante (e divertente) durante il gioco. Una vasta gamma di evoluzioni più o meno difficili vi consentiranno di aumentare il vostro punteggio e nella modalità Freestyle, riservata proprio a questo genere di evoluzioni, sarà fondamentale essere abili in sgommate, salti mortali, derapate e capriole...

Tuttavia, se un buon numero vi consentirà di incrementare il vostro score, una caduta durante l'effettuazione vi penalizzerà tanto quanto avreste guadagnato con una perfetta esecuzione...

Fate i pazzi a vostro rischio e pericolo quindi, noi ci siamo accontentati di semplici impennate...ma stiamo ancora bene!



La THQ con la supervisione di Richy Carmichael, uno dei campioni più famosi di Motocross made in USA, lancia in commercio il suo ultimo titolo dedicato al mondo delle due ruote fuoripista e lo fa con le migliori intenzioni.

Riusciranno gli scatenati centauri del mondo dell'off road a ritagliarsi il giusto spazio? La carne al fuoco è tanta...

Per esempio la nuova modalità Calendario inserisce il giocatore in un contesto di quattro gare...

MODALITÀ "CALENDARIO"

La nuova modalità Calendario inserisce il giocatore in un contesto di quattro gare distribuite su quattro settimane. Ogni set di gare sarà abbinato a una specifica classe di moto presente nel gioco. Bisognerà completare ogni gara con un certo punteggio per avanzare alla successiva e raggiungere una media di punti adeguata per sbloccare tutti i livelli abbinati

alle diverse cilindrata. Dei comodi tutorial guideranno il giocatore ogni qualvolta si accingerà ad affrontare una nuova competizione. Questo sistema molto efficace di "apprendimento rapido" consentirà all'utente un rapido adattamento al gioco, ancora più semplificato da una serie di eventi "prova" in cui poter esercitarsi per apprendere tutte le tecniche di guida, di salto e le varie acrobazie che saranno poi riportate nelle gare ufficiali più impegnative. Altri tutorial complementari, inoltre, dimostreranno passo passo come comportarsi in ogni singolo movimento (dalla derapata all'impennata, per esempio) e prepareranno al meglio il giocatore per affrontare le competizioni più impegnative. Tutte queste opzioni saranno comunque sfruttabili a nostra discrezione, lasciando la possibilità di cimentarsi direttamente nelle manifestazioni più complesse. Prima di cominciare a gareggiare si dovrà preparare il proprio alter ego virtuale nei minimi dettagli, avvalendosi della grande quantità di licenze sfruttabili anche per quanto riguarda l'accessoristica. Oltre alla possibilità di gareggiare contro 30 tra i più forti piloti del panorama del Cross americano (Mike

LaRocco, Kevin Windham, Michael Byrne e tanti altri...), il giocatore avrà a disposizione una vasta gamma di gingilli per abbellirsi, come per esempio splendide tute, caschi, guanti, stivali, occhiali... tutti rigorosamente selezionabili tra i più famosi prodotti nelle più importanti case specializzate del settore: Axo, Ufo, Scott...

Ovviamente al termine della creazione bisognerà scegliere un nome all'altezza del proprio biker, un numero (compreso tra lo 0 e il 666) e lanciarsi nel fantastico mondo del Motocross con uno dei tanti team ufficiali a disposizione, come per esempio la Kawasaki dell'amico e testimonial di MX 2002, Ricky Carmichael, o la KTM, la Suzuki e tutte le altre case più importanti riportate dagli sviluppatori. Ciò comunque non precluderà la possibilità di creare e gestire la propria squadra autonomamente.

NUOVE COMPETIZIONI

Pur restando improntato sull'arcade la grande variante di opzioni e la possibilità di upgradare e adattare il mezzo in base al proprio stile di guida fa guadagnare in longevità questo titolo. La modalità Carriera, infatti, è suffragata da un grande numero di "events" da completare per guadagnare

titoli particolari e padroneggiare le diverse specialità. Se le varianti rispetto alla versione PS2 sono poche, vanno comunque segnalate due nuove opzioni che inquadrano il gioco sotto un'ottica ben precisa.

Alla possibilità di intraprendere una carriera infatti si affiancherà da un vasto numero di competizioni più "allegre", in cui bisognerà volta per volta impiegarsi nel completamento di determinati passaggi.

Il gioco offrirà infatti la possibilità di praticare del semplice Freestyle (per accaparrarsi lo status di "Rockstar") su circuiti inventati, oppure di cimentarsi in gare acrobatiche nelle vere piste di Supercross e Motocross fedelmente riportate nel titolo (22 in tutto). Tutto ciò assicura longevità poiché quando penserete di sapere tutto di questo titolo e di essere dei veri campioni sarete costretti a rimettervi in gioco e magari a dover cadere per vincere! (ebbene si c'è anche un evento incentrato sulle cadute). Come dicevamo, tutte le caratteristiche del titolo PS2 sono state qui riportate grafica migliorabile compresa, ma la versione Xbox risulta più chiara e gradevole della sua controparte per quel che riguarda questo atteso lavoro. Più che come una simulazione MX 2002 è un'esperienza crossistica a 360°, folia e divertimento incluso!



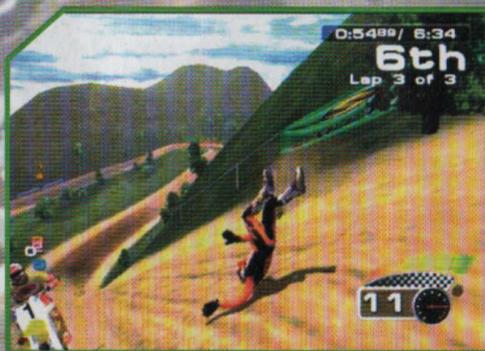
▲ **DUELLI AEREI:** I sorpassi in volo sono sicuramente spettacolari ma pericolosi.



▲ **TIPO DA SPIAGGIA:** Il nostro amico motociclista sembra aver scambiato la sua moto per un surf...



▲ **SALTO MORTALE:** Una delle evoluzioni più pericolose che potrete affrontare in MX 2002.



▲ **NON VA SEMPRE BENE:** Atterrare felicemente dopo un lungo salto non sempre sarà facile. Spesso vi troverete con la faccia nella sabbia... nel fango se siete sfortunati!



▲ **PRENDIAMO L'AUTOSBUS?** Per la nostra salute sarebbe sconsigliato... specie cadendo da quell'altezza!



▲ **PARAFANGO SPORCO?** Una controllatina in aria fa sempre bene anche se è un po' scomoda...

VERDETTO

MX 2002

PIÙ

- ▲ Estremamente giocabile
- ▲ Modalità Carriera molto ben fatta, con editing del corridoio

MENO

- ▼ Grafica migliorabile... e troppo semplice in alcune situazioni
- ▼ Troppo improntato all'arcade...

Globale

Elementi arcade presenti nella parte "simulativa" fanno di questo titolo un ibrido, comunque divertente ed abbastanza longevo. Migliorabile.

7

VOTO FINALE

L'ANGOLO DEL MECCANICO

TEMPO DI TIRARE FUORI GLI ATTREZZI

Oltre a una grande varietà di opzioni sarà possibile settare il proprio mezzo con alcune specifiche particolari e caratterizzanti che andranno ad incidere sulle prestazioni:

MARMITTA:

- Standard: potenza e accelerazione ben calibrate
- Competition: più potenza e velocità ma meno accelerazione
- Fatty: migliore accelerazione a bassa velocità ma meno potenza

FRENI:

- Standard: frenatura e grip ben calibrati
- Power: frenatura estremamente rapida ma poco grip
- Bite: grip fantastico ma frenatura lenta

SOSPENSIONI:

- Standard: bilanciato per piccoli dossi e cunette e per grandi salti
- Stiff: ottimo per grandi salti ma meno efficace sulle cunette
- Soft: adatto alle cunette e ai piccoli salti ma poco efficace sulle lunghe distanze

Personalizza la tua moto in base al tuo stile e lanciati verso la vittoria!



▲ **TRA I DOSSI:** La scelta degli ammortizzatori potrebbe essere determinante in un frangente come questo.

BLOOD OMEN 2

STANCHI DI CACCIATRICI DI VAMPIRI? ALLA EIDOS HANNO QUALCOSA DA DIRVI...

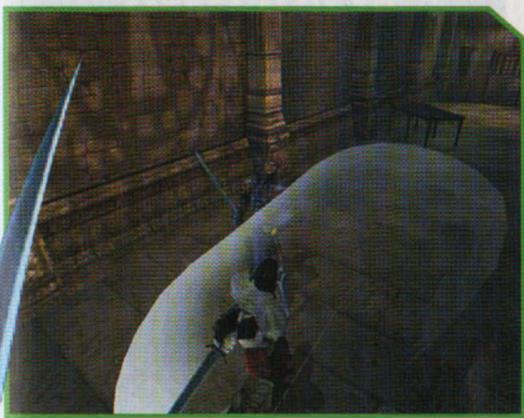


DID YOU KNOW?

► La Crystal Dynamics sviluppò il primo *Blood Omen* anni fa su PC. La serie venne poi ripresa per creare la storia parallela conosciuta come "Soul Reaver".

► Questo secondo capitolo è ambientato 1.000 anni prima delle vicende di *Soul Reaver 1*. E 400 anni dopo il primo *Blood Omen*.





▲ **KAIN:** il protagonista del gioco è realizzato con ampio utilizzo di poligoni anche se, rispetto alla versione per PlayStation 2, su Xbox si poteva e doveva inserire qualche dettaglio in più.



▲ **CERVELLETO:** Nel gioco dovrete risolvere anche alcuni enigmi, mai troppo sofisticati e che quasi sempre si riducono a trovare la giusta chiave o ad azionare la leva corretta.

Ambientato nello stesso universo di Nosgoth visto nel recente *Soul Reaver 2* per PlayStation2, *Blood Omen 2* è a tutti gli effetti il seguito di un vecchio titolo per PlayStation, un action RPG visto dall'alto che portava il nome di *Blood Omen: Legacy of Kain* e che non ha mai riscosso il successo che meritava. Quel titolo fu un vero capolavoro, un prodotto con una giocabilità elevatissima e una trama appassionante come poche. La Crystal Dynamics sfruttò il lavoro svolto su *Blood Omen* per dar vita alla famosissima serie di *Soul Reaver* che ha portato alla ribalta le vicende di Raziel, Kain e soci. Un ottimo successo anche di vendite, che ha permesso alla casa inglese di tornare indietro alle origini e realizzare un seguito per il capostipite della serie...

Il protagonista del primo *Blood Omen*, Kain appunto, era un vampiro assetato di sangue ma soprattutto di vendetta e pervaso da un desiderio di rivalsa nei confronti del mondo che aveva maledetto per tutta l'eternità. Alla fine di quell'avventura, Kain decise di intraprendere la via oscura, abbracciando il terrore e le tenebre come suo unico credo. Radunò un esercito di vampiri e partì alla conquista del regno dei vampiri Sarafan, ma alla fine fu sconfitto dal capo di questo potente clan e privato della sua magica spada, la *Soul Reaver* (vi dice niente?). Gli eventi vengono narrati nella splendida sequenza introduttiva che prosegue raccontando come Kain venga poi resuscitato da un altro clan di vampiri, i Cabal, a quanto pare molto fedeli alla causa del malefico succiasangue (che poi siete voi). A questo punto inizia il gioco vero e proprio: un vampiro Cabal vi farà da tutore nelle prime fasi di gioco, spiegandovi alcuni retroscena e mostrandovi le mosse basilari. Essendo un vampiro, Kain ha ovviamente la capacità di succhiare il sangue altrui. Naturalmente i suoi poteri non finiscono qui, e oltre a una forza sovrumana e alla possibilità di trasformarsi in nebbia per sfuggire alle situazioni più complicate, ci saranno una lunga serie di altri poteri da guadagnare sconfiggendo altrettanti boss. *Blood Omen 2* è un inco-

tro con un titolo d'azione e un'avventura, all'interno del quale dovrete portare a termine una varietà di obiettivi che generalmente comprenderanno l'eliminazione di nemici e la risoluzione di puzzle. Grazie a un'ottima Intelligenza Artificiale, gli abitanti di Nosgoth reagiranno in base al vostro comportamento. Per esempio, nel caso vi macchiate di azioni particolarmente violente come stragi di innocenti contadini e cose del genere, alla vostra vista i paesani scapperanno urlando e andranno ad avvertire gli altri del pericolo. Questo non potrà che spingere i giocatori a comportarsi da veri vampiri, ossia rimanendo costantemente nell'ombra senza dare troppo nell'occhio. L'azione di gioco è comunque pesantemente orientata verso i combattimenti che potrete affrontare sia a mani nude che con potenti armi come spade magiche e altro. Il gioco, in sviluppo ormai da circa due anni, è stato progettato tenendo in mente la PlayStation 2 come console di riferimento. In altre parole, solo in seguito la Eidos ha deciso di portare *Blood Omen 2* sulla console Microsoft. Questo, purtroppo, significa che per rispettare i tempi di sviluppo l'edizione per la X verde non avrà extra particolari o livelli aggiuntivi, a meno di sorprese dell'ultima ora (il gioco ormai è davvero imminente). Comunque, alla Crystal Dynamics sanno il fatto loro e non si sono certo riposati sugli allori. Quindi, anche se non potremo avventurarci per zone extra come è successo invece per *Silent Hill 2*, potremo comunque contare su una grafica nettamente superiore. E per nettamente intendiamo texture più definite, un'azione su schermo più fluida e veloce e una risoluzione generale sensibilmente superiore. Purtroppo, il motore grafico non è esente da alcuni difetti, come i rari rallentamenti e soprattutto l'approssimativo calcolo delle collisioni tra poligoni. Quello che più spiace però è la regia dei filmati di intermezzo, sinceramente piuttosto deludente. Non parliamo dei filmati in computer grafica (come quello, splendido, iniziale) ma delle scene realizzate con il motore grafico del gioco per spezzare l'azione tra una parte e l'altra del livello o per sottolineare dialoghi particolarmente importanti. Quasi sempre la telecamera



▲ **SOUL REAVER:** La spada di Kain, la *Soul Reaver*, è l'arma più potente del gioco ma si dà il caso che potrete usarla solo alla fine. Nel frattempo, dovrete cavarvela con armi convenzionali, che potrete strappare ai nemici che avete appena sconfitto.

▲ **LARMATA DELLE TENEBRE:** I nemici sono dotati di una discreta Intelligenza Artificiale. Anche se spesso si muovono secondo path fissi, sono in grado di attaccarvi in gruppo, magari facendosi coprire, come in questo caso, da un arciere a distanza.

POTERI OSCURI

MAI SOTTOVALUTARE LA POTENZA DI UN VAMPIRO...

Nel viaggio che dovrete affrontare, non sarete soli. Il vostro malefico alter ego, l'immortale vampiro Kain, dispone di una serie di abilità speciali che farebbero morire d'invidia anche il più navigato degli Jedi. L'importante è imparare a usarle al momento giusto, anche perché, a parte rare eccezioni, non saranno eterne. Una barra posta nell'alto dello schermo vi indicherà quanta potenza magica vi è rimasta. L'unico modo per ricaricarla è parare i colpi nemici, un'evidente prova che dimostra quanto *Blood Omen 2* sia stato strutturato sui combattimenti.



non consumerà la barra di energia magica fino a quando resterete entro i limiti di questa zona.

NEBBIA: Kain può trasformarsi in una nuvola di nebbia e diventare invisibile agli occhi del nemico. Quando vi trovate su una zona di nebbia, la trasformazione



completamente inerte, non potrà fare altro che aspettare il colpo di grazia.

PRESA: Se sarete abbastanza abili, potrete bloccare il nemico prendendolo al collo con il vostro braccio e alzandolo in aria.



completamente inerte, non potrà fare altro che aspettare il colpo di grazia.

SANGUE: I vampiri hanno bisogno di sangue e Kain utilizza un metodo molto particolare per succhiare questa inestimabile materia prima...



vi preoccupate, l'effetto sarà sempre lo stesso...

LANCIO: Dopo aver effettuato una presa, potrete anche scaraventare l'avversario a diversi metri di distanza o magari giù da un precipizio. Non



STEALTH: Quando siete nebbia, potrete cogliere il nemico alle spalle e ucciderlo con un solo colpo in perfetto stile *Metal Gear*. Molto soddisfacente...



▲ **THE BOSS:** Prima o poi dovrete affrontare diversi boss di fine livello, nella maggior parte dei casi vampiri come Kain. E visto che si tratta di vampiri particolarmente potenti, dovrete trovare una soluzione alternativa al semplice uso delle armi. A voi scoprire come...



▲ **USA LA FORZA:** Le tre barre energetiche servono per indicare il livello di salute, la quantità di energia magica e i punti esperienza per passare di livello.

fatica a seguire l'azione, le animazioni dei vari personaggi sono troppo artificiose e questo in parte rovina il coinvolgimento garantito dalla ottima trama concepita dai ragazzi della Crystal Dynamics. Un vero peccato, anche perché *Soul Reaver 2* ci aveva abituato a ben altri standard...

Sul fronte giocabilità c'è davvero poco di cui lamentarsi. Il sistema di controllo è ottimo e permette a Kain di realizzare numerose mosse. I combattimenti avvengono "alla Zelda", con un tasto per lockare l'avversario e altri due per parare o per portare gli attacchi. A questo bisogna aggiungere le magie, sette in tutto, più le numerose abilità speciali di Kain, come la possibilità di sollevare i nemici con un braccio e con l'altro staccargli la testa o strappargli il

cuore (ah, per inciso, *Blood Omen 2* è un titolo decisamente violento...). Questi poteri aumentano con l'acquisizione di nuovi livelli di esperienza. Kain può infatti salire di livello, diventando più potente e letale con il passare delle ore di gioco. Un elemento GdR interessante, anche se è innegabile che poteva essere meglio approfondito... In definitiva siamo di fronte a un titolo che fa delle sue atmosfere gotiche e dark e dell'ottima trama il suo maggiore punto di forza. Questo, insieme alla innegabile soddisfazione vampiresca che Kain riesce a trasmettere al giocatore, rende *Blood Omen 2* una splendida avventura, tra le migliori disponibili su Xbox. Decisamente consigliato ai fan della serie e non solo...



▲ **NOSGOTH:** Nel viaggio per le terre di Nosgoth passerete per numerose città ma anche in mezzo a foreste, montagne e caverne sotterranee. Un meritato applauso ai programmatori per aver creato ambientazioni così diverse tra loro, anche se un po' troppo gotiche e oscure.



▲ **UNA TERRA PERICOLOSA:** I nemici più comuni sono gli umani, seguiti naturalmente da vampiri di diversi tipi e razze. Ma in *Blood Omen 2* dovrete vedervela anche con altri tipi di creature fantastiche, da demoni fino a ragni un po' troppo cresciuti.

UN'AMBIENTAZIONE INFERNALE

LA TERRA DI NOSGOTH ASPETTA SOLO VOI...

I programmatori della Crystal Dynamics hanno sicuramente una fervida immaginazione. Le terre di Nosgoth, che hanno già dato vita a tre videogiochi, sono molto affascinanti. I loro creatori sono andati ben oltre le necessità di un videogioco, scrivendo il passato, il presente e il futuro degli abitanti di questa terra, studiando su carta i suoi abitanti per poi riprodurli digitalmente. Una ricchezza di dettagli che ha spinto la casa di *Blood Omen 2* a considerare seriamente le proposte da parte di alcuni colossi dell'editoria americana (primo tra tutti, Wizards Of The Coast) per realizzare un gioco di ruolo da tavola ambientato nel mondo di Nosgoth. Per ora si tratta di voci non confermate, ma in futuro...



UN GIOCO ALL'ULTIMO GRIDO...

MODA DA SUCCHIASANGUE

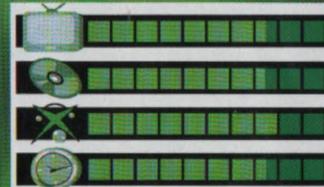
Non è un dettaglio molto importante ai fini del gioco, ma contribuisce a creare atmosfera e a far calare ancora di più il giocatore nel personaggio. Nel corso dell'avventura, Kain cambierà più di una volta costume passando da mantelli rossi fino ad armature degne del miglior guerriero medievale.



XBOX

VERDETTO

BLOOD OMEN 2



PIÙ

- ▲ Trama appassionante
- ▲ Atmosfera coinvolgente
- ▲ Sistema di controllo facile e

MENO

- ▼ il sistema per parare non è perfetto
- ▼ Qualche rallentamento di troppo

Globale

Oscuro, tetro e molto appassionante. *Blood Omen 2*, nonostante alcuni difetti, centra in pieno il bersaglio.

VOTO FINALE

8

MAGGIO 2002

1	MERCOLEDÌ
2	GIOVEDÌ
3	VENERDÌ
4	SABATO
5	DOMENICA
6	LUNEDÌ
7	MARTEDÌ
8	MERCOLEDÌ
9	GIOVEDÌ
10	VENERDÌ
11	SABATO
12	DOMENICA
13	LUNEDÌ
14	MARTEDÌ
15	MERCOLEDÌ
16	GIOVEDÌ
17	VENERDÌ
18	SABATO
19	DOMENICA
20	LUNEDÌ
21	MARTEDÌ
22	MERCOLEDÌ
23	GIOVEDÌ
24	VENERDÌ
25	SABATO
26	DOMENICA
27	LUNEDÌ
28	MARTEDÌ
29	MERCOLEDÌ
30	GIOVEDÌ
31	VENERDÌ

RICORDATE IL VOSTRO
APPUNTAMENTO
CON L'IDRAULICO!!!



CUBE
OGNI MESE IN EDICOLA

INTERVISTA A JASON ALLARD

MICROSOFT CONSOLE MANAGER

XTRA

GURU DELLA MODA

Quando si dice essere attaccati al proprio lavoro! E secondo alcune voci J. avrebbe anche un tatuaggio raffigurante il marchio Xbox...

IL MULTIPLAYER SU XBOX SI PREPARA LENTAMENTE A DECOLLARE, FERVONO I PREPARATIVI, SI CONSULTANO ESPERTI DEL SETTORE, SI FANNO STIME E ANALISI SU QUELLO CHE SARÀ IL FUTURO. POTRÀ SEMBRARE STRANO MA TUTTO QUESTO È IN MANO A UNA SOLA PERSONA, LA STESSA CHE VEDETE IN QUESTA PAGINA E CHE ABBIAMO INTERVISTATO IN ESCLUSIVA PER VOI. VOLETE SAPERE COSA BOLLE IN PENTOLA IN CASA MICROSOFT? CONTINUATE A LEGGERE E NON VE NE PENTIRETE...

THE NEXT LEVEL

XBM: Cosa potrebbe offrire la connessione Internet ai giocatori?

J.: Una serie incalcolabile di vantaggi e di nuove possibilità. Facciamo un esempio: pensate alla differenza che intercorre tra una serie televisiva e un film. Un film è un unico episodio, al quale il pubblico si può appassionare più o meno ma che comunque finisce lì. Una serie televisiva di successo è costituita da un numero potenzialmente infinito di

puntate, e ha la capacità di rinnovarsi di volta in volta. Ecco, l'accesso Internet a banda larga e la presenza dell'hard disk potrebbero spingere gli sviluppatori a modificare il loro modo di intendere i giochi, creando una specie di "puntata pilota" di pochi livelli da ampliare in caso di successo, con delle espansioni da scaricare, magari anche a cadenza settimanale. Immaginate la "puntata settimanale" di *Metal Gear*, con Xbox si potrà fare questo ed altro.

SOLID SNAKE Prendete una storia e un personaggio forti come quelli di *Metal Gear* e trasformateli in una soap opera.

AMPLIATE I VOSTRI ORIZZONTI

IL CONSOLE MANAGER JASON ALLARD CI RACCONTA COME LA MICROSOFT HA IN MENTE DI RIVOLUZIONARE IL GIOCO ONLINE...

Jason è alla Microsoft ormai da nove anni e ora come ora ha la modestissima carica di manager della divisione Xbox. In altre parole sta a lui supervisionare la creazione della console, il sistema operativo, gli strumenti di sviluppo e il network oltre che, ovviamente, aiutare tutte le terze parti di sviluppo. Definirlo un lavoro "di responsabilità" sarebbe riduttivo, ma J. non è solamente un manager tecnico. È un vero patito di videogames da quando, una felicissima mattina di Natale, trovò sotto l'albero un Atari 2600 nuovo fiammante. Con l'Xbox finalmente uscita sul mercato, ci domandiamo a cosa stia lavorando, in che modo intenda spianare ancora di più alla sua creatura la strada del successo. E non abbiamo dovuto certo pregarlo per farcelo spiegare!



FORMULA VINCENTE: Nel mondo che J. ha in mente, ogni auto su pista sarà controllata da un avversario umano e anche i platform avranno la loro controparte online!

LA STORIA INFINITA: Se Halo avrà un seguito, molto probabilmente potremo scaricare un nuovo livello ogni mese!

XBM: Sei soddisfatto del lancio americano?

J.: Sì, è stato un grande successo. All'E3 avevamo promesso che ci saremmo collocati tra il milione e il milione e mezzo di console vendute, e abbiamo chiuso l'anno a circa un milione e mezzo, una cifra del tutto soddisfacente. Al momento del lancio i titoli pronti erano ben 18. Credevamo di non riuscire a raggiungere quella cifra, pensavamo infatti che ne avremmo avuti 15 pronti, e invece ci siamo riusciti, e per la fine dell'anno i giochi a disposizione erano addirittura 38. Inoltre abbiamo venduto più software per ogni Xbox di quanto non abbiano fatto GameCube o PlayStation 2. Il motivo principale di questo successo è stato probabilmente l'elevata qualità dei titoli di prima generazione. *Halo* è stata una vera killer application, non tutte le console possono vantare già dal primo giorno di vendita un videogame così valido, in grado di superare il milione di copie vendute entro breve tempo.

Personalmente sono fermo al terzo livello in modalità Legendary, ma l'ho già finito due volte ed è un vero capolavoro. Un altro fattore determinante è stato il grande impegno delle software house, sia quelle direttamente coinvolte nel progetto che quelle più marginali, che tra l'altro su Xbox hanno ottenuto risultati di vendita migliori di quelli ottenuti con i medesimi giochi su GameCube, nonostante questo vanti un numero di unità installate quasi equivalente. Adesso non ci resta che guardare al futuro, e io penso che questo 2002 significherà tre cose: significherà Giappone, significherà Europa e significherà Online.

"ABBIAMO DECISO DI SCOMMETTERE SUL FUTURO PIUTTOSTO CHE CONTRO DI ESSO"

XBM: Quali sono i vostri piani relativi all'Online?

J.: Abbiamo deciso di scommettere sul futuro piuttosto che contro di esso. Il team di sviluppo che sta lavorando sul progetto Online è persino più cospicuo di quello che ha lavorato sulla console stessa, stiamo facendo un enorme investimento per consentire una visione molto semplice del tutto. Ma c'è ancora un grande lavoro da fare prima che si possano verificare le cose che ora abbiamo in mente, invitare i propri amici nelle partite online, avere sempre la stessa identità e lo stesso "marchio" durante le sfide con giocatori da tutto il pianeta, comunicare con i propri compagni con microfono e cuffie, magari alterando la voce ecc. C'è poi da prendere in considerazione l'integrazione con i cellulari, che aprirà ancora nuove possibilità per il gioco online, il tutto in modo molto, molto naturale.

XBM: Perché tutta quest'enfasi sulla comunicazione vocale?

J.: Durante i primi periodi di sperimentazione del progetto abbiamo subito capito che la voce era essenziale per rendere l'esperienza veramente profonda. Pensate a uno sport qualsiasi: se nella Formula 1 Schumacher non potesse comunicare con i box, o se nel calcio i giocatori non potessero parlare fra di loro, sarebbe un grosso problema, no? Lo stesso vale per i videogames, quando il concetto di "partita" si estende a una comunità globale virtualmente illimitata. È ridicolo che i giocatori non possano comunicare fra di loro. Per quanto riguarda questa specifica caratteristica siamo già a buon punto, gli sviluppatori hanno già i kit di sviluppo a disposizione, e il network sarà attivo entro la fine dell'anno.

XBM: Gli altri sviluppatori condividono queste opinioni?

J.: Il supporto che stiamo ricevendo è fenomenale. Ci sono 25 produttori che hanno offerto disponibilità completa a sviluppare titoli per il gioco online.

Ma è una cosa che non sarà introdotta da un momento all'altro, non si tratta del lancio di una console, in cui dici agli sviluppatori: "Hey, questa è la console, questo il chip grafico e queste le librerie di programmazione, ora cominciate a creare giochi come avete sempre fatto". La maggior parte degli sviluppatori che lavorano nel mondo delle console non hanno mai fatto un gioco online, e ancora non sanno che tipo di approccio usare.

XBM: Quello che hai in mente è molto diverso dall'attuale concetto di gioco online?

J.: Il gioco online è una cosa relativamente nuova a livello generale, e noi abbiamo intenzione di rivoluzionare radicalmente il modo in cui viene gestito su PC. Facciamo un esempio: se voi state giocando a *FIFA* e io a *Formula 1*, e voi volete sfidarmi a un match a due, l'invito deve funzionare anche tra due giochi differenti. Non bisognerà scrivere niente di complicato né aprire programmi, basterà semplicemente premere pochi tasti e scegliere il nome giusto da una lista. A quel punto un messaggio apparirà, ad esempio, in un angolo dello schermo avvisandoci che qualcuno ci sta chiamando. Rendere possibile una gestione così innovativa e semplificata richiederà ancora del tempo, ma gli sviluppatori sanno che il futuro è questo e ne sono entusiasti.

XBM: La connessione a banda larga sarà fattibile qui da noi?

J.: In Europa le cose saranno un po' più complicate, ma grazie al numero relativamente ridotto di compagnie di telecomunicazioni il processo dovrebbe snellirsi non poco. Ciò che abbiamo potuto notare sugli acquirenti di Xbox negli USA è che la maggior parte di essi possiede già un collegamento a banda larga. È quindi ipotizzabile che questo continui a verificarsi anche in Europa. Entro la fine di giugno importeremo nel vecchio continente non meno di 6 milioni di unità, e se anche solo il 20% degli acquirenti avesse una connessione a banda larga, si tratterebbe comunque di più di un milione di persone! Al giorno d'oggi la richiesta della banda larga è frenata dal fatto che l'intera Rete Internet è stata disegnatata per una connessione a 56k. Tramite la Rete si possono fare cose come ordinare libri e CD con una facilità e una rapidità impressionante, ma l'esperienza non cambia di molto se al posto di un normale modem si ha una connessione ADSL, perché le pagine sono disegnate in quel modo, non possono migliorare in base alla connessione. È per questo motivo che ancora molte persone stentano a fare il grande salto verso la banda larga. L'esperienza completamente nuova offerta dal gioco online potrebbe invece rivelarsi uno degli elementi scatenanti per la diffusione radicale delle nuove connessioni iper-veloci, e le compagnie telefoniche ne sono perfettamente cosce. Quelle statunitensi sono letteralmente entusiaste dell'andamento di questo nuovo business, e probabilmente quelle europee non tarderanno a seguirle!

XBM: I videogiocatori si interesseranno al gioco online?

J.: All'inizio si verificherà quella situazione in cui una cerchia di giocatori si sentirà tagliata fuori perché il titolo X è concepito solo per il gioco online, e alla fine i titoli di questo tipo saranno la stragrande maggioranza. Non ho mai visto un gioco impossibile da rivedere in chiave online, la connessione alla Rete offre sempre e comunque qualche possibilità in più. Per prima cosa ovviamente il Multiplayer. Nelle sale giochi sono sempre più frequenti i cabinati linkati per far giocare fino a 8 persone contemporaneamente, e noi sulla parte anteriore della console abbiamo voluto inserire quattro porte joystick per consentirci di ricreare questa situazione in casa vostra. Non ne abbiamo messe di più perché è difficile ipotizzare otto poltrone con otto giocatori e un groviglio di cavi all'interno di una stanza, ma il Multiplayer online ci consente di spingerci molto oltre. Ci vorranno ancora cinque anni? Sei anni? Nessuno può dirlo con precisione, ma spero proprio che saremo noi a iniziare tutto questo.

XBM: I videogiocatori si interesseranno al gioco online?

J.: All'inizio si verificherà quella situazione in cui una cerchia di giocatori si sentirà tagliata fuori perché il titolo X è concepito solo per il gioco online, e alla fine i titoli di questo tipo saranno la stragrande maggioranza. Non ho mai visto un gioco impossibile da rivedere in chiave online, la connessione alla Rete offre sempre e comunque qualche possibilità in più. Per prima cosa ovviamente il Multiplayer. Nelle sale giochi sono sempre più frequenti i cabinati linkati per far giocare fino a 8 persone contemporaneamente, e noi sulla parte anteriore della console abbiamo voluto inserire quattro porte joystick per consentirci di ricreare questa situazione in casa vostra. Non ne abbiamo messe di più perché è difficile ipotizzare otto poltrone con otto giocatori e un groviglio di cavi all'interno di una stanza, ma il Multiplayer online ci consente di spingerci molto oltre. Ci vorranno ancora cinque anni? Sei anni? Nessuno può dirlo con precisione, ma spero proprio che saremo noi a iniziare tutto questo.

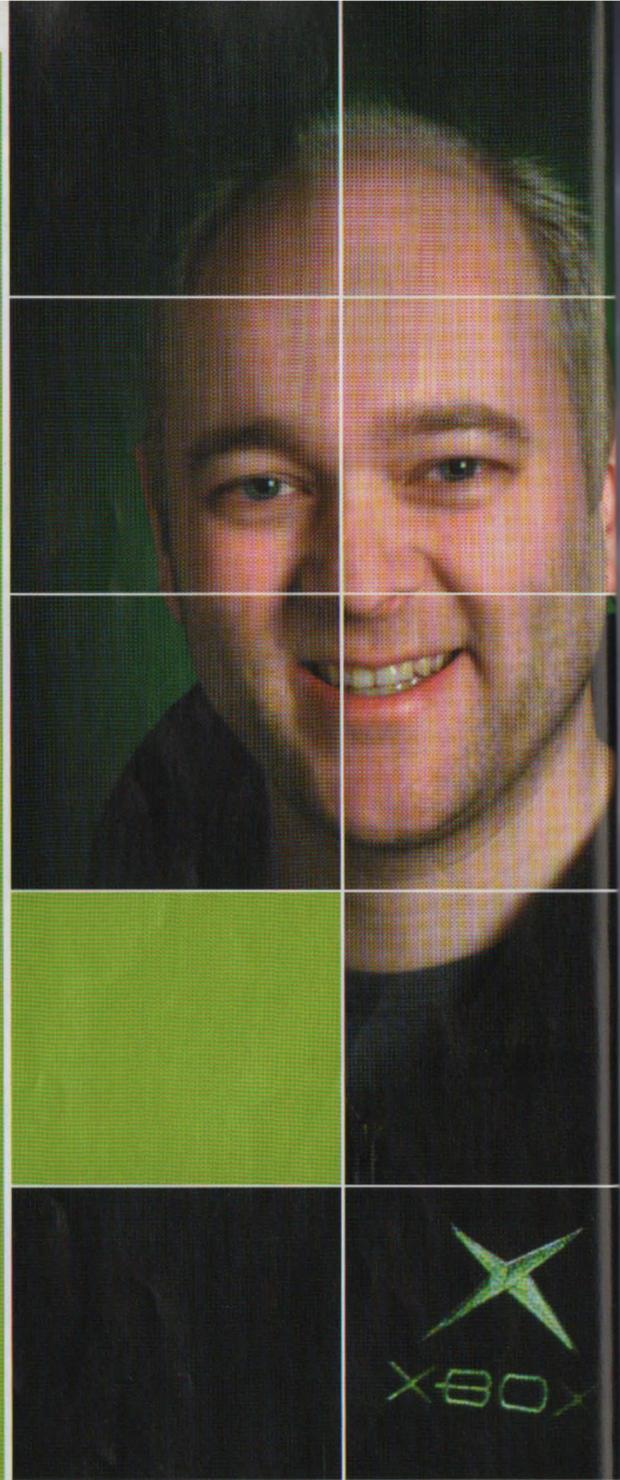
FUORI I SOLDI!

XBM: Quali saranno i costi che i giocatori dovranno sostenere?

J.: Ancora non abbiamo parlato in maniera concreta di prezzi, ma dai sondaggi effettuati è emerso che i giocatori vorrebbero qualcosa di simile alla televisione via cavo o alla Pay TV, in cui si paga un abbonamento e si riceve una serie di servizi. Per quanto ci riguarda, pensiamo di inserire quasi tutto già nel kit base, non abbiamo la minima intenzione di spillare quattrini ai nostri utenti, e non vogliamo costringerli a complicarsi la vita sottoscrivendo una serie di abbonamenti diversi. I videogiocatori non vogliono cose complicate, vogliono solo accendere la console, impugnare il joystick e sfidare tutto il mondo al loro titolo preferito!



FAI DA TE! Date il vostro tocco esclusivo ad ogni personaggio, quindi importateli di gioco in gioco!



PERCHÉ NON CI SPIEGHI MEGLIO COSA TI SEI MESSO IN TESTA?

UNO DEI PUNTI CHIAVE DEI GIOCHI DI STRATEGIA ONLINE PER XBOX VI DARÀ LA POSSIBILITÀ DI FARE NUOVE AMICIZIE E DI INFLUENZARE LA GENTE!

Che senso ha condividere un'esperienza di gioco online con un amico quando non si può comunicare a vicenda? Per farlo i possessori di Xbox non dovranno avventarsi su una scomoda tastiera o impiccarsi per comporre messaggi sul cellulare durante la partita, ma avranno a disposizione un comodissimo set cuffie + microfono. Collegando il kit alla porta aggiuntiva del vostro pad

potrete parlare con compagni e avversari, e la cosa dovrebbe funzionare anche tra giochi diversi, in quanto la Microsoft sta spingendo molto per inserire un software universale in ogni gioco (indipendentemente dalla compagnia), che vi permetta di mandare sfide da un gioco all'altro, sia tramite schermo che a voce. Tra le altre caratteristiche ipotizzate c'è poi la possibilità di memorizzare i

numeri di cellulare dei vostri amici in modo da poterli invitare a una sfida anche se al momento non sono connessi! Ma la possibilità che ci esalta di più è quella di modulare la propria voce in modo da interpretare un personaggio su schermo. Chissà che nel prossimo episodio di *Scream* non figuri anche un'Xbox da qualche parte...



LA RIVISTA PER PLAYSTATION E PS2 DAVVERO INDIPENDENTE

PS MANIA 2.0

Final Fantasy X

Il capolavoro Square
arriva in Italia!

Tomb Raider The Angel of Darkness

Prime rivelazioni sul
futuro di Lara!

Metal Gear Solid 2

La guida strategica
Seconda Parte

Maggio 2002 N. 13

€ 4,10



SPED. IN ABB. POST. 70% FILIALE DI MILANO

Solo su PS MANIA 2.0

numero 13:

- Play
- Start
- Made in Japan
- Recensioni
- Anteprime
- Codici
- Strategie
- PGL


PlayPress
PUBLISHING
Editori per passione


PS
MANIA 2.0

Tutto quello di cui avete bisogno per PlayStation e PS2!

PS MANIA 13 la rivista per PlayStation e PS2 più venduta in Italia in tutte le edicole a partire dal 15 aprile a € 4,10

TOP
20

XBOX 2002

L'XBOX PUÒ SENZA DUBBIO VANTARE IL MIGLIOR ASSORTIMENTO DI TITOLI DI LANCIO CHE SI SIA MAI VISTO, MA QUESTO È SOLO L'INIZIO! L'ANNO IN CORSO RISERVERÀ ANCORA MOLTE SORPRESE A TUTTI I FORTUNATI POSSESSORI DELLA CONSOLE MICROSOFT, E SARÀ UN ANNO DI QUELLI CHE NON SI DIMENTICANO.

ECCO UNO SGUARDO AD ALCUNI DEI TITOLI PIÙ INTERESSANTI CHE VEDREMO NEL CORSO DEL 2002...



IN ARRIVO A: OTTOBRE

20 BATTLE ENGINE AQUILA

◆ **Prodotto:** Infogrames
◆ **Sviluppo:** Lost Toys

Potrà anche avere un nome strano, ma vi basterà dare un'occhiata alla grafica di questo sparatutto futuristico per dimenticare tutto il resto. La storia vi cala all'interno di un'ambientazione in stile "Waterworld", dove la terraferma sta diventando un bene sempre più raro e prezioso, con due fazioni che si sfidano per la supremazia sulle ultime zone emerse.



IN ARRIVO A: MAGGIO

19 ENCLAVE

◆ **Prodotto:** Swing Entertainment
◆ **Sviluppo:** Starbreeze Studios

Premiato e acclamato già prima di raggiungere i negozi, questo gioco di azione dal sapore gotico vi consente di affrontare due avventure parallele completamente diverse, una nei panni del "buono" impegnato a salvare il mondo e l'altra in quelli di una forza maligna intenzionata a distruggerlo. Una scelta difficile...



IN ARRIVO A: SETTEMBRE

18 TERMINATOR: DAWN OF FATE

◆ **Prodotto:** Infogrames
◆ **Sviluppo:** Paradigm Entertainment

Ambientato prima degli eventi di Terminator 1, Dawn Of Fate promette, tra le altre cose, la presenza di nuovi modelli di terminator. Ma non preoccupatevi, la fedeltà nei confronti del film sarà totale: l'arito che il protagonista sarà proprio Kyle Reese (il buono di Terminator 1) che ancora una volta viaggerà nel passato per salvare la propria gente...



IN ARRIVO A: MAGGIO

17 YAGER

◆ **Prodotto:** THQ
◆ **Sviluppo:** THQ

I simulatori di volo "seri" non hanno mai funzionato veramente, rivelandosi sempre troppo cervellotici o comunque noiosi da giocare. Ed è qui che i giochi d'azione come questo Yager entrano in campo! Sfrecciate per i cieli, abbattete sciami di nemici e salvate il mondo. Suona di già sentito? Beh, questo gioco inserisce in questa formula sezioni di avventura 3D. Intrigante...

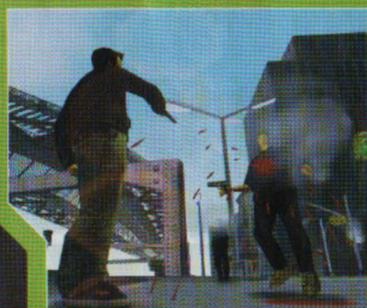


IN ARRIVO A: SETTEMBRE

16 GRAND THEFT AUTO 3

◆ **Prodotto:** Take2
◆ **Sviluppo:** Rockstar

Rubate macchine, picchiate innocenti passanti, fate il tassista, sparate con le armi più potenti che vi vengano in mente, partecipate a spettacolari inseguimenti, date fastidio alla polizia e divertetevi con qualche prostituta. Praticamente la nostra vita ideale! Non stiamo dicendo che bisognerebbe farlo nella realtà (non tutto, almeno...), ma farlo in un videogioco è decisamente divertente. Uno dei titoli più rivoluzionari di sempre, e uno dei migliori disponibili su PlayStation 2, sta per arrivare su Xbox con una grafica migliorata e alcune novità molto interessanti...



IN ARRIVO A: AGOSTO

15 SHENMUE 2

◆ **Prodotto:** SEGA
◆ **Sviluppo:** SEGA

Uno dei migliori giochi disponibili su Dreamcast, il capolavoro di Yu Suzuki, il gioco che ha ridefinito il concetto di avventura. Shenmue 2 è questo e molto di più, è un viaggio poetico tra art-marziali e foschi vicoli di Honk Kong, alla ricerca degli assassini di vostro padre e alla ricerca di voi stessi. Semplicemente imperdibile...

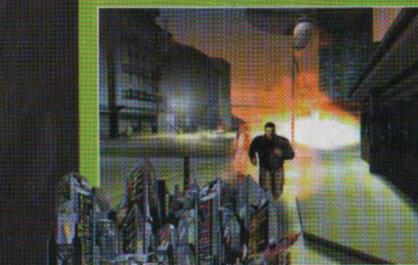


IN ARRIVO A: DICEMBRE

14 DINO CRISIS 3

◆ **Prodotto:** Capcom
◆ **Sviluppo:** Capcom

Non solo questa meraviglia di Survival Horror sta arrivando su Xbox, ma si tratta anche di un'esclusiva assoluta per la console Microsoft! Tutti i fan di Jurassic Park potranno finalmente avere tra le mani un'emozionante avventura a base di azione e dinosauri... un successo annunciato!

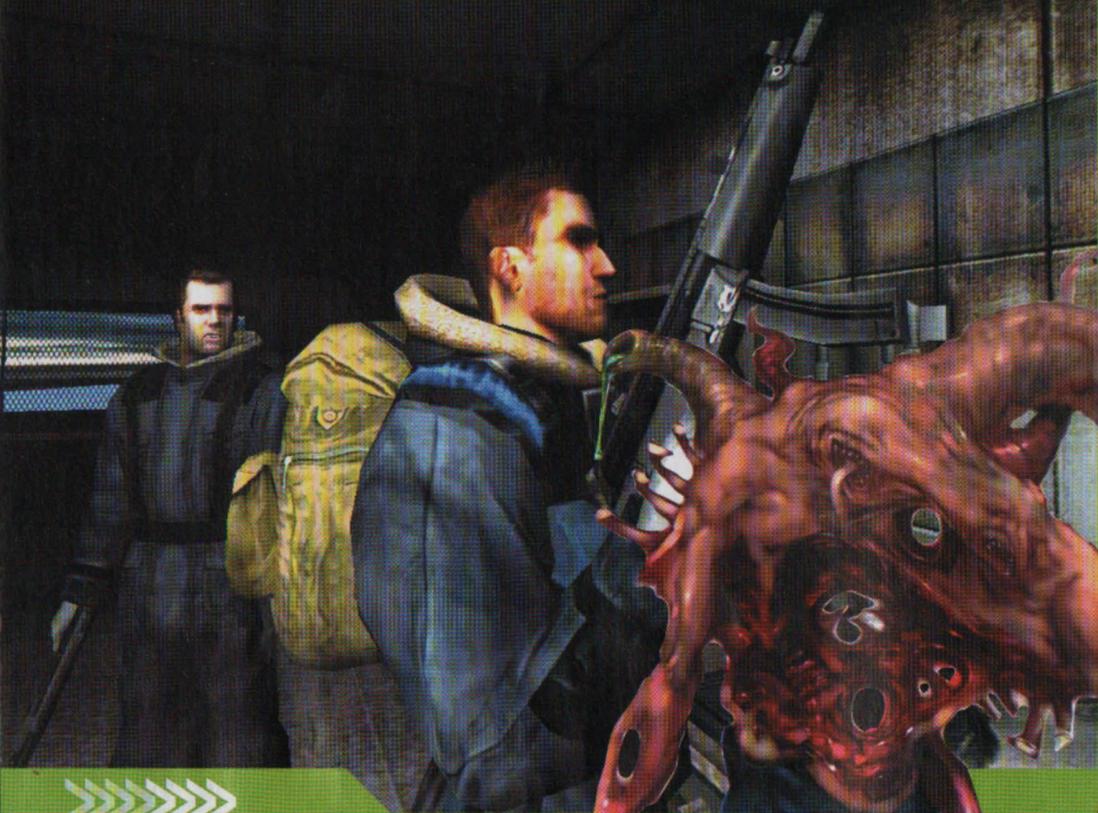


IN ARRIVO A: APRILE

13 GUN VALKYRIE

◆ Prodotto: SEGA
◆ Sviluppo: SEGA

Rischiosi esperimenti scientifici, creature immonde e una squadra conosciuta come Gun Valkyrie inviata a distruggere il tutto. Niente male come premesse, soprattutto se dietro il progetto si cela la mitica SEGA! Esplosivo, dettagliato e soprattutto divertentissimo da giocare. E se ne volete sapere di più, vi rimandiamo all'anteprima su questo stesso numero!



IN ARRIVO A: LUGLIO

12 THE THING

◆ Prodotto: Universal
◆ Sviluppo: Computer Artworks

Basato sul cult movie di John Carpenter questo gioco promette di rivoluzionare il genere dei survival horror sfruttando nel miglior modo possibile gli spunti presi dal film. Ambientazioni anguste e strette, sonore da capogiro, e reazioni umane da parte dei vostri compagni.



IN ARRIVO A: GIUGNO

11 TUROK EVOLUTION

◆ Prodotto: Acclaim
◆ Sviluppo: Acclaim

Dopo l'enorme successo riscosso sull'N64, la serie di Turok sbarca su Xbox, e lo fa senza passare inosservata! Una splendida avventura ambientata in un suggestivo mondo a metà tra il futuristico e il preistorico, popolato di feroci dinosauri e disseminato di insidie. A giugno la caccia sarà aperta!



IN ARRIVO A: NOVEMBRE

10 DEFENDER

◆ Prodotto: Midway
◆ Sviluppo: Midway

Chiedete a qualsiasi veterano dei videogames che cosa vorrebbe dal futuro e la risposta sarà: "non sarebbe grandioso se facessero un remake del grande X"? Sensibile alle esigenze della vecchia guardia, la Midway ci propone una versione aggiornata del mitico Defender. Gameplay inossidabile e azione da vendere: una miscela vincente oggi come ieri!

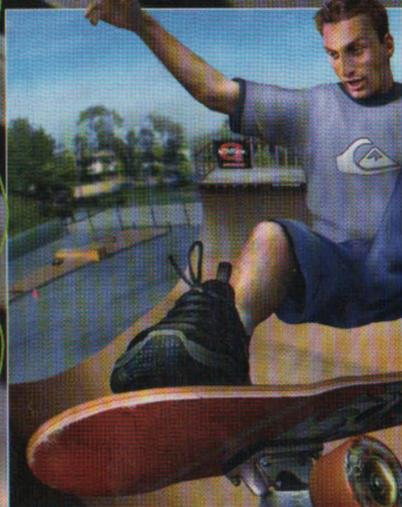


IN ARRIVO A: DICEMBRE

08 TONY HAWK'S 4

- ◆ Prodotto: Activision
- ◆ Sviluppo: Neversoft

Annunciato di recente e già oggetto delle brame dei videogamers, il nuovo capitolo di questa fortunatissima serie arriverà su Xbox il prossimo dicembre. Sempre più acrobazie, sempre più spicolatezze e un cast di arene e personaggi notevolmente aumentato. Lunga vita a Tony Hawk!



IN ARRIVO A: NOVEMBRE

09 COLIN MCRAE 3

- ◆ Prodotto: Codemasters
- ◆ Sviluppo: Codemasters

Il re assoluto dei giochi di rally che questa volta dovrà vedersela con un avversario del calibro di *Rallisport Challenge*. Lo scontro sarà duro, ma la Codemasters si presenterà ai nastri di partenza forte di un'esperienza impareggiabile nel settore, di un motore grafico nuovo di zecca e di un modello di guida che si preannuncia realistico e accattivante. Gentleman, start your engines!



IN ARRIVO A: DICEMBRE

07 BC

- ◆ Prodotto: Microsoft
- ◆ Sviluppo: Intrepid Games

Annunciato durante la presentazione europea di Xbox, questo titolo è ancora avvolto dal mistero. L'unica cosa nota è che si tratta del prossimo grande progetto di casa Microsoft, e quando diciamo "grande" intendiamo di dimensioni tirannosauriche! Date un'occhiata alla foto qui sotto per farvi un'idea...



IN ARRIVO A: GIUGNO

06 SOUL CALIBUR 2

- ◆ Prodotto: Namco
- ◆ Sviluppo: Namco

Acclamato da molti come il miglior picchiaduro 3D di sempre, *Soul Calibur* ha finalmente generato un seguito degno del nome che porta. Semplice e immediato da giocare ma difficilissimo da padroneggiare alla perfezione, *Soul Calibur 2* comprenderà tutti i vecchi personaggi più una vagonata di new entry. Un ritorno in grande stile!

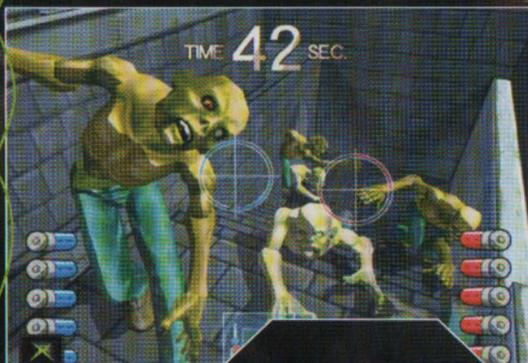


IN ARRIVO A: GIUGNO

05 HOUSE OF THE DEAD 3

- ◆ Prodotto: SEGA
- ◆ Sviluppo: SEGA

Una console non è completa senza un buono sparattutto per lightgun, e l'Xbox non fa certo eccezione. E sinceramente in questo campo ci vengono in mente ben pochi nomi migliori di *The House Of The Dead*. Forte di un nuovo look più curato e "cartonesco", il mitico titolo SEGA sbarcherà presto sui nostri schermi, portando con sé la solita dose di zombi e sana violenza!

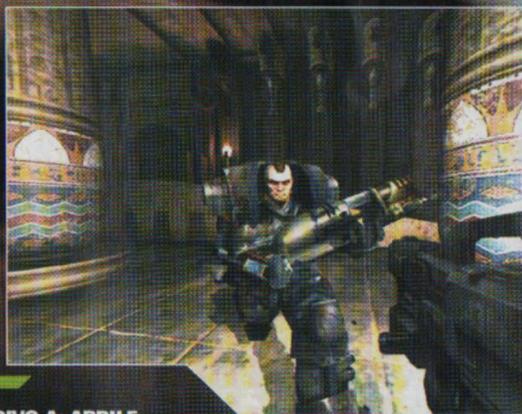


IN ARRIVO A: GIUGNO

04 UNREAL CHAMPIONSHIP

- ◆ Prodotto: Infogrames
- ◆ Sviluppo: Digital Extremes

Tutti i fanatici di sparattutto in prima persona non possono ignorare il nome di *Unreal*. Armi originali, livelli ben disegnati e giocabilità frenetica – queste le caratteristiche principali della serie. Questa particolare versione, realizzata esclusivamente per Xbox, vanta inoltre una serie di livelli completamente nuovi, l'utilizzo di veicoli, inedite modalità per il gioco di squadra e, udite udite, si parla anche di una modalità Online!



IN ARRIVO A: MAGGIO

03 ISS2

- ◆ Prodotto: Konami
- ◆ Sviluppo: Konami

Poteva forse mancare su Xbox un titolo dedicato allo sport più bello del mondo? Ovviamente no, e tanto per fare le cose in grande la Microsoft si è aggiudicata il nome più prestigioso in circolazione! Realismo e giocabilità sopraffina sono da sempre i punti forti di *International Superstar Soccer*, e siamo convinti che questa nuova incarnazione non deluderà le aspettative.

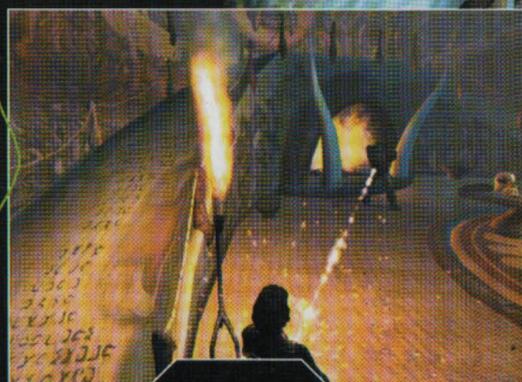


IN ARRIVO A: APRILE

02 BRUTE FORCE

- ◆ Prodotto: Microsoft
- ◆ Sviluppo: Digital Anvil

Questo sparattutto in soggettiva basato su squadre e ambientato in un mondo futuristico dovrebbe aprire l'ondata dei titoli di seconda generazione per Xbox. Tra le caratteristiche annunciate figura già una interessante modalità per quattro giocatori. Cominciate ad incrociare le dita per il multiplayer online!



**“AMBIZIOSO, INNOVATIVO,
AFFASCINANTE...
PROJECT EGO VALE DA SOLO
L'ACQUISTO DI UN XBOX”**

IN ARRIVO A: NOVEMBRE

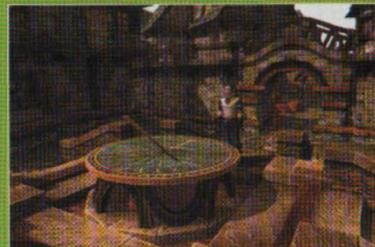
01 PROJECT EGO

- ◆ **Prodotto:** Microsoft
- ◆ **Sviluppo:** Big Blue Box

Quando un titolo si preannuncia come “rivoluzionario” la cosa fa sempre pensare. Da una parte c'è la speranza di vedere un qualcosa di realmente innovativo, dall'altra la diffidenza nei confronti delle dichiarazioni (spesso esagerate) delle software house. Questo *Project Ego* in particolare è stato annunciato come un GdR in grado di ridefinire i contorni del genere, e sapete una cosa? Da parte nostra siamo piuttosto inclini a credere a questa “pubblicità”! L'idea alla base del gioco è quella di superare tutti i canoni e gli stereotipi, dando al giocatore un'esperienza che gli rimarrà stampata in testa, vivendo l'esistenza del proprio alter ego dall'infanzia fino alla vecchiaia. La qualità grafica è effettivamente senza precedenti. Molte avventure comprendono effetti luce in tempo reale, ma quante vi consentono di vedere ombre che si muovono sulle pareti, tramonti, pleniluni e luminosi cieli stellati? Il livello di dettaglio poi è



assolutamente maniacale: all'interno del gioco potrete persino incidere il vostro nome sugli alberi, o sfregiare il volto dei vostri nemici! E se non vi sembra niente di speciale, provate a tornare a 20 anni di distanza e vedrete delle inequivocabili cicatrici sia sull'uno che sull'altro... Con delle credenziali come queste e con alle spalle la mostruosa potenza della console Microsoft, chissà che per una volta il risultato finale non possa superare anche le meraviglie promesse dagli sviluppatori?





PRODOTTO	CAPCOM
SVILUPPO	CAPCOM
GIOCATORI	1
GENERE	SIMULAZIONE

TEKKI

LA TECNOLOGIA DEL PRESENTE AL SERVIZIO DELLA GUERRA DI DOMANI



Sono passate poche settimane da quando Capcom, spiazzando un po' tutti, ha svelato il suo nuovo progetto in via di sviluppo per Xbox. C'è chi attendeva buone notizie su *Dino Crisis*, altra esclusiva Microsoft, chi magari un nuovo picchiaduro bidimensionale con chissà quanti fantaziliardi di personaggi, in Giappone però hanno trovato il modo per lasciarci nuovamente a bocca aperta, proponendo un gioco davvero molto particolare...

Brain Box, era questo il nome in codice di quello che poi si è trasformato in *Tekki*, un progetto importante per la Capcom ma anche per l'intero settore delle console, vera prova vivente che con l'uscita dell'Xbox assisteremo a un nuovo modo di concepire videogiochi, un avvicinarsi del mondo PC a quello sempre più luminoso delle macchine da gioco. La Capcom con *Tekki* sembra aver colto la sfida, fondendo alla perfezione i tratti del videogioco orientale con quelli più austeri e se vogliamo complessi del videogame occidentale. Tutti gli appassionati di mech e guerre intergalattiche conosceranno benissimo la lunga saga di *Mechwarrior*, *Tekki* non fa altro che riprendere la natura simulativa del gioco Activision e fonderla con lo stile inconfondibile del prodotto giapponese, creando qualcosa di mai tentato prima. Il gioco in questione diventa ancora più interessante se andiamo a dare una sbirciatina ai responsabili del progetto, da un lato abbiamo la mente di Shinji Mikami, creatore della saga di

Resident Evil, dall'altro invece spicca il nome di Kawano, già apprezzato con *Clock Tower* e *Robot Dandy*, titoli sempre a base di laser e mastodontici robot. Di *Tekki*, insomma, stupisce persino il pedigree, ma questa esaltazione, sia ben chiaro, è giustificata; giustificata da filmati e immagini che non lasciano dubbi sulla qualità di un gioco che già da adesso, con le poche informazioni che siamo riusciti a recuperare, ha creato un caso, il classico pol-

▲ **SIMCITY**: il dettaglio grafico delle città è davvero incredibile, non vediamo l'ora di seminare un bel po' di distruzione!

INSIDER!

Dentro il vostro miglior amico

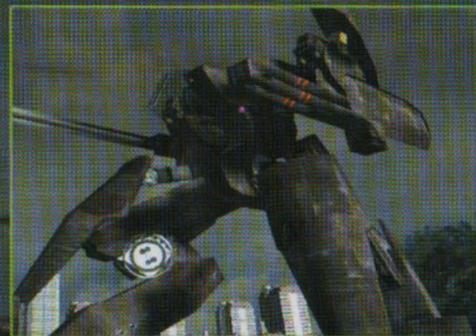
Ci viene in mente Yu Suzuki e la sua scelta controtendenza di munire il suo F-350, super simulatore di Ferrari, di una sola visuale, quella interna che permettesse una guida il più vicino possibile alla realtà. Le critiche furono molte ma in parte la coraggiosa scelta fu premiata da chi, come molti di noi, hanno apprezzato la serietà del lavoro svolto dal team Sega. La stessa scelta è stata fatta dalla Capcom con Tekki, una sola visuale sarà disponibile, quella che vi vede dinanzi all'enorme monitor di comando, all'interno del Vertical Tank. Ogni mech avrà il suo cockpit personalizzato, con decine di dati da tenere costantemente d'occhio, spie luminose e messaggi dal computer di bordo, il risultato? A dir poco esaltante...



TOP GUN: Due bombardieri si stagliano neri in lontananza, meglio correre ai ripari.



WTL MECCANO: Li abbiamo visti nei cartoni animati, li abbiamo costruiti con i Lego e il meccano, ora è arrivato il momento di pilotarne uno!

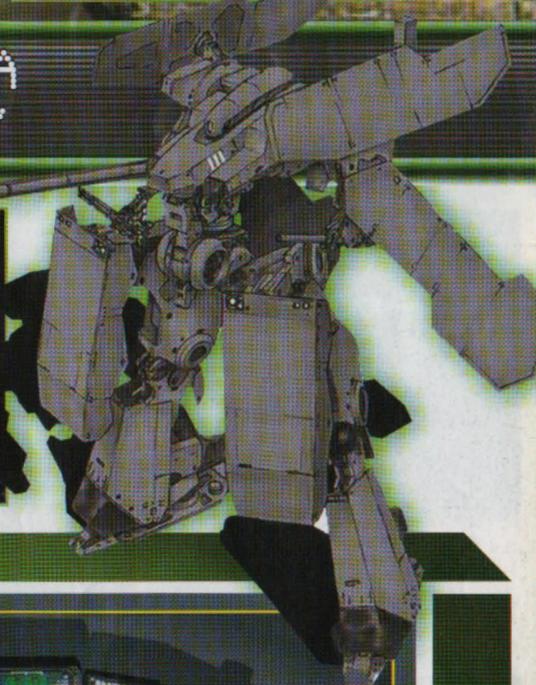


DUCK HUNTI: Colpito! Quel bombardiere è il nostro avvertimento, farebbero meglio a ritirarsi subito...

"UN PROGETTO IMPORTANTE PER LA CAPCOM, MA ANCHE PER L'INTERO SETTORE DELLE CONSOLE"

verone che si alzerà a forza di scoop e anteprime, fino all'agognato arrivo nei negozi. Tekki è un gioco che difficilmente passerà inosservato, se non sarà la grafica ad attirare come mosche le persone davanti al monitor ci penserà l'incantevole controller sviluppato in collaborazione con la Ascii, unico modo per poter interagire con il complesso mondo creato dalla Capcom. Questo perché come si è detto in precedenza, Tekki è un simulatore, ma di quelli davvero complessi, non è un caso infatti che all'interno della mastodontica confezione troverete anche un manuale di quelli che fanno invidia anche al più complesso gioco d'aerei per PC.

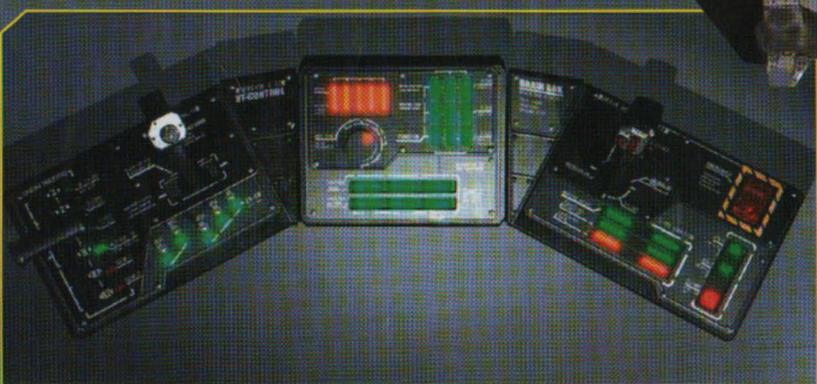
Preparatevi però a godere quando, padroni del gioco, veri esperti piloti, veterani di guerra, riuscite in manovre prima nemmeno



OLTRE IL JOYPAD

Quaranta pulsanti da premere in allegria

Circa 80 centimetri di lunghezza, più di quaranta pulsanti su cui premere in allegria, pedaliera, cloche e manopole dall'oscuro significato, insomma il controller costruito dalla Ascii è un piccolo gioiello di tecnologia, perfetto per sentirsi ancora più immersi nel mondo bellico di Tekki. Non sappiamo ancora quanto verrà a costare il box delle meraviglie che conterrà gioco e periferica, volete un consiglio? Tenete d'occhio le news e appena avremo notizie fresche sarete i primi a saperlo.



PUNTI DI VISTA

Tre metallici signori a confronto

Ci sono robot e robot, quelli che aiutano la mamma a fare la polpa di carote, altri capaci di operare a cuore aperto, altri invece che hanno un solo scopo, combattere! Ma anche tra questi è possibile notare qualche differenza...



▲ **GUNDAM:** Agile, compatto, bianco come il bene che sparge per la galassia, il vero eroe ma anche il più vicino al concetto classico di robot, superato?



▲ **ARMORED CORE:** I mechs della From Software sono forse i più belli degli ultimi tempi, ancora più agili di Gundam e stracarichi di armi, hanno un aspetto molto più aggressivo e in generale rappresentano il concetto più moderno di mech.



▲ **CAPCOM STYLE:** Completamente controtendenza e ispirati al classico gioco strategico Battletech ecco i robottoni di Tekki, sono impacchiati e ben lontani dalla perfezione, il realismo di ogni meccanismo è accentuato anche dai tanti problemi che possono incontrare, cadono, si surriscaldano...



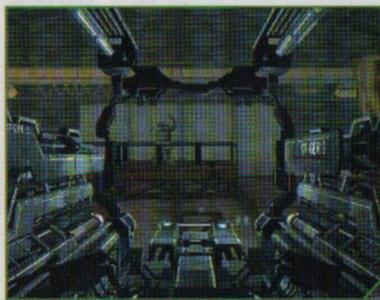
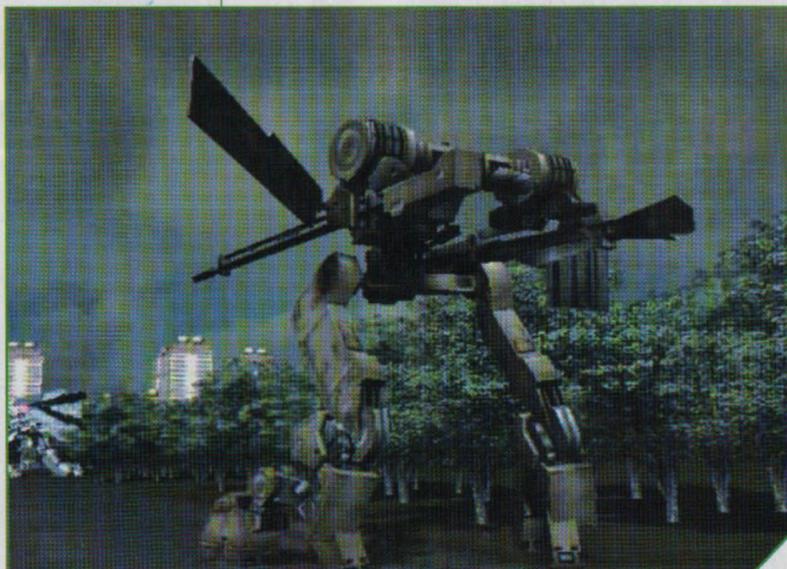
"TEKKI FONDE ALLA PERFEZIONE I TRATTI DEL VIDEOGIOCO ORIENTALE CON QUELLI PIÙ AUSTERI E COMPLESSI DEL VIDEOGAME OCCIDENTALE"



▲ **START UP:** Una volta a bordo del robot assisterete a una lunga sequenza che mostra il sistema operativo del mech caricare i dati della missione.

immaginabili, quando comanderete un intero battaglione e con tattiche degne di Napoleone spazzerete via le ultime forze nascoste tra le colline, provando una soddisfazione incredibile. La storia di Tekki prende vita su un'isola non meglio precisata, dove è in atto una guerra civile di proporzioni enormi, durante le battaglie verranno utilizzati degli speciali mech chiamati Vertical Tank, immense macchine da guerra ben lontane dall'agilità che contraddistingue robot come Gundam o quelli visti in giochi come Armored Core. Quelle che andremo a pilotare in Tekki sono crea-

ture meccaniche pesanti e sgraziate, difficili da controllare sia durante una concitata battaglia che nel bel mezzo di una placida palude, dove una buca o un dislivello del terreno potrebbero farci rovinare a terra, con conseguente danneggiamento del nostro robot, da quanto si è lasciato sfuggire il Sig. Kawano, sembra che anche solo accendere il nostro Vertical Tank richiederà una certa pratica, speriamo solo che non si spenga durante un assalto! Una voglia di realismo estremo che si manifesta anche nel settore audio, durante le missioni non ci sarà nessuna colonna sonora a





◀ OMBRE:

Difficile riconoscere nemici e amici nell'impeto della battaglia, meglio dare un'occhiata all'HUD!



◀ TERRA!

Una virata stretta, un'avvallamento del terreno e voilà, il mech cadrà gambe all'aria!

tenerci compagnia, ma solo i fantastici effetti sonori che la Capcom sta registrando minuziosamente. Pensate che per le comunicazioni via radio non saranno implementati nemmeno i sottotitoli, questo perché durante una battaglia, può capitare di non riuscire a sentire i nostri compagni che chiedono aiuto o comunicano preziose informazioni per procedere verso la vittoria, magari per colpa di un'esplosione particolarmente vicina. Come dice lo stesso Kawano: "è soltanto colpa dell'imprevedibilità della guerra!". L'importanza di questo progetto è palpabile in ogni suo aspetto, abbiamo parlato di sonoro, di realismo, per la grafica invece vogliamo affidarci completamente alle immagini che abbiamo sapientemente sparpato in queste pagine, in ognuna è possibile notare qualcosa di speciale, come le bellissime esplosioni, la bellezza del cockpit, oltretutto completamente animato e di facile consultazione; ma c'è una caratteristica che è impossibile scorgere

in un'immagine, ci riferiamo alla fisica. Il motore grafico di Tekki infatti, oltre a poter visualizzare con scioltezza chilometri e chilometri di territori, rappresentare con cura montagne e vallate, foreste e città, riproduce perfettamente anche la fisica. Questo darà a ogni vostra azione tutta un'altra importanza, un conto è far crollare una torre sopra la fanteria nemica, un altro è colpirla nel punto sbagliato e farcela crollare addosso!

Questa nostra prima occhiata a Tekki termina qui, in attesa di saperne di più e magari provarlo in prima persona, vi consigliamo di riguardare attentamente le immagini qui intorno, non c'è dubbio alcuno che per il nostro Xbox stia arrivando qualcosa di grosso...



▲ MISURE: Questa immagine può aiutarci a capire le dimensioni dello splendido controller...



▲ MISURE 2: ...bisogna comunque tenere presente la grandezza media di una ragazza orientale!





PRODOTTO	SEGA
SVILUPPO	SMILEBIT
GIOCATORI	1
GENERE	SPARATUTTO

GUNVALKYRIE

IL GRANDE RITORNO DEGLI SHOOT'EM UP...



Armi gigantesche, capaci persino di trasformarsi in armi ancora più grandi, armature lucenti dai tratti futuristici e dai dettagli retrò, donne bellissime pronte a morire per salvare l'umanità... Qualcuno ci svegli, questo non può essere che un sogno, sono anni che aspettavamo un gioco del genere e ora, grazie alla sempre speciale Sega, ecco spuntare un *Gunvalkyrie* qualunque, con tutte le cose al posto giusto, quasi pronto ad arrivare come un uragano nei negozi di tutto il mondo.

Ora non venite a raccontarci che voi vivete solo con giochi di ruolo e avventure pornografiche, ogni tanto per cambiare è quasi essenziale avere nel proprio parco titoli un gioco capace di gettarvi immediatamente nell'azione, senza troppi pensieri ci si ritrova circondati da nemici, la vostra sopravvivenza vive alle spalle della vostra abilità, adrenalina a fiumi e tanto divertimento...

Il problema è che questi giochi stanno lentamente scomparendo in favore di un *Tomb "2palle" Raider*, o di un "nuovo" *FIFA*. Perché nessuno cerca di sviluppare un seguito di *Vendetta* o *Double Dragon*? Perché nessuno vuole più programmare spara spara come quelli di una volta? Fortuna vuole che alla Sega, per la precisione negli uffici della Smilebit, dei bravi ragazzi abbiano avuto la grande idea di far rivivere il genere degli sparatutto con questo *Gunvalkyrie*, un titolo che ha sofferto di una lunga, lunghissima lavorazione.

Originariamente previsto per il buon vecchio Dreamcast, *Gunvalkyrie* era stato presentato alla stampa come un titolo un po' particolare, sia nell'aspetto grafico che nei comandi, visto che prevedeva l'utilizzo di joystick e light gun contemporaneamente.

Fortunatamente alla Smilebit hanno visto una luce fortissima e hanno provato un senso di inspiegabile benessere, altrimenti non si spiegherebbe la scelta, condivisa da tutto l'universo, di ritornare con i piedi



▲ **STAR GUITAR:** Un feto alieno o un bimbo umano? La verità come sempre è terribile e ben nascosta.

per terra e proporre un set di comandi più canonico. Dopo l'annuncio della graduale scomparsa del Dreamcast, il progetto *Gunvalkyrie* è stato trasformato in un titolo per Xbox, gettato nella mischia qualche poligono in più, il gioco viene presentato all'E3 dello scorso anno tra la bomba *Jet Set Radio Future* e un ridondante *Shenmue 2*, scomparendo timidamente. Inutile negare che nella lineup presentata un anno fa il gioco Smilebit era il più debole, ma qualcosa, per nostra fortuna, è cambiata.

PRESENTE O PASSATO?

La storia di *Gunvalkyrie* prende forma in una realtà alternativa molto simile alla nostra. Nel 1835, uno scienziato inglese di nome

▲ **DDT:** Nonostante la grandezza stiamo sempre parlando di insetti, perché non provare a schiacciarli con il buon vecchio metodo...

**SEAMUS?:**

Impossibile non fare un paragone con *Metroid*, la Nintendo si dovrà ingegnare parecchio per evitare un confronto diretto.



IRISH COFFEE: Le Irlandesi sono famose per la loro bellezza, i loro colori, il loro sguardo... le loro armi!

"NESSUN POSTO È UN POSTO SICURO IN GUNVALKYRIE, I MALEDETTI INSETTI ARRIVERANNO OVUNQUE, SORPRENDENDOVI IN OGNI MODO"

Hebble Gate riesce, dopo aver dedicato la sua intera vita alla ricerca spaziale, a scoprire l'incredibile segreto che si nasconde all'interno della cometa di Halley, un potere in grado di donare una forza enorme a chi avrà la fortuna di decifrarlo e custodirlo.

La scoperta finisce nelle mani dell'Inghilterra che nel 1906 diventa a tutti gli effetti la più grande potenza mondiale. Grazie all'utilizzo dei segreti celati dalla famosa cometa viene anche istituito un gruppo paramilitare chiamato Gunvalkyrie, gruppo di cui voi, in qualità di giocatori, farete parte.

I Gunvalkyrie vestono armature costruite con materiali extraterrestri e portano con sé armi dalla potenza inimmaginabile, capaci persino di cambiare forma ed effetto. I Gunvalkyrie vengono utilizzati in missioni ad alto rischio e quella su Tir na Nog, pianeta da poco scoperto, è forse una delle più importanti visto che vede un gruppo di colonizzatori scomparire misteriosamente, senza lasciare traccia. Fatto partire il gioco avrete la possibilità di scegliere tra i due migliori agenti dei Gunvalkyrie, chi impersonare.

Kelly O'Lenmey, per esempio, è una splendida ragazza irlandese, adora oltremisura le armi da fuoco e rappresenta il personaggio più semplice da utilizzare. Poi abbiamo Saburouta Mishima, un uomo intemperante ma davvero molto abile nelle tattiche d'assalto, una specie di samurai, come lui stesso ama definirsi. Scegliere Mishima equivale a scegliere il livello di difficoltà più alto.

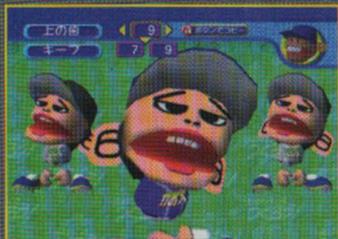


VALTUR: Una volta ripulito, questo pianeta potrebbe divenire un luogo perfetto per un villaggio vacanze...

SMILEBIT: I PRECEDENTI

Come farsi rispettare senza guadagnare nulla...

Sconosciuta ai più, la Smilebit, in attività ormai da parecchi anni, si è fatta le ossa sviluppando interessanti giochi manageriali, andando a coprire sport acclamati come baseball e calcio. Famosa soprattutto per i titoli omipolanti che usa dare ai propri giochi ("Let's make more Japanese professional baseball team!" è un ottimo esempio...), la Smilebit ha vissuto come le altre divisioni Sega un vero periodo di splendore nell'epoca Dreamcast, tirando fuori giochi come *Jet Set Radio*, la conversione di *Sega Rally 2* e l'atipico *Hundred Swords*. Dopo l'incredibile *Jet Set Radio Future* è il turno di *Gunvalkyrie*. Entrambi i giochi dimostrano come la Smilebit abbia puntato tutto sulla nuova console Microsoft.



SALTO IN ALTO

Avere un jetpack è inutile?

No, avere un jetpack è davvero essenziale al giorno d'oggi, specialmente se un micidiale esercito di insetti mutanti, grandi quanto un armadio e più, decidesse di attaccare il nostro amato pianeta. Pensate che follia abbandonare la Terra, dopo che per centinaia di anni siamo stati così attenti a distruggerla, abbiamo tagliato chilometri quadrati di boschi, incendiato foreste, siamo stati così bravi da riuscire a fare persino un buco nell'atmosfera, così preciso che sembra fatto con il compasso... Insomma, non vogliamo proprio lasciarla in mano a degli allenati e così, le nostre eroine si sono equipaggiate con un comodo jetpack capace di effettuare scatti in ogni direzione, persino volare per un breve periodo di tempo. Naturalmente la carica si esaurisce molto velocemente, ma basta qualche piccolo accorgimento e potrete continuare a svolazzare sopra gli ormai famosi alieni bavosi!



E arriviamo finalmente al punto in cui, sbarcati su Tir na Nog, veniamo letteralmente sommersi da centinaia di insetti di ogni forma e grandezza. Saltano da ogni parte, spuntano dalle pareti, tanto che imparerete presto che nessun posto è sicuro in *Gunvalkyrie*, visto che i maledetti insetti arriveranno ovunque, sorprendendovi in ogni modo.

Nello stesso istante in cui vedrete il vostro primo insettone mutante, avrete la vostra prima esperienza con il nuovo sistema di controllo adottato dalla Smilebit, un set di pulsanti e leve che ci ha ricordato un piccolo capolavoro del passato, tale *Super Smash TV*, per Super Nintendo, che permetteva di sparare e muoversi in due direzioni diverse.

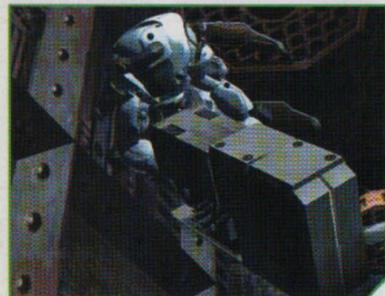
La stessa tecnica è qui sfruttata grazie alle due comode leve del joypad Xbox, la sinistra per muovere le nostre gambe e la seconda per mirare ai nemici. Tutto semplice a parole, ma per prenderci la mano ne abbiamo perse di vite; nulla di impossibile sia chiaro,

ma quando l'azione si fa caotica (praticamente nell'80% dei casi) riuscire a coordinare ogni movimento diventa un problema senza un'accurata pratica.

Gunvalkyrie è un gioco davvero difficile, non sappiamo se durante queste poche settimane che ci separano dall'uscita nei negozi i programmatori cambieranno qualche cosa, ma ora come ora questo gioco rappresenta davvero una bella sfida.

Fortuna vuole che a farci compagnia ci sia una realizzazione tecnica assolutamente eccellente, i movimenti dei protagonisti brillano per complessità e raffinatezza, il motore poligonale gestisce senza problemi spazi enormi e decine e decine di alieni insettoidi, la musica, nonostante non sembri ricoprire un ruolo così importante, se la cava egregiamente, come d'altronde gli effetti speciali.

Insomma, *Gunvalkyrie* sta crescendo proprio bene... tra un mese la recensione? Incrociate le dita anche per noi, visto che non vediamo l'ora di giocarlo in tutta tranquillità!



▲ BIG FUCKING GUN: A parte la bellezza della grafica vorremmo farvi notare la grandezza della nostra arma. Nel corso del gioco questo gingillo subirà anche molte trasformazioni.





PS2 e "PlayStation" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. è un marchio di Sony Corporation. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstationplanet.it
ICO © 2001 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.



ICO. Per restare vivi dovete restare uniti.

Anche con le corna si può essere felici.



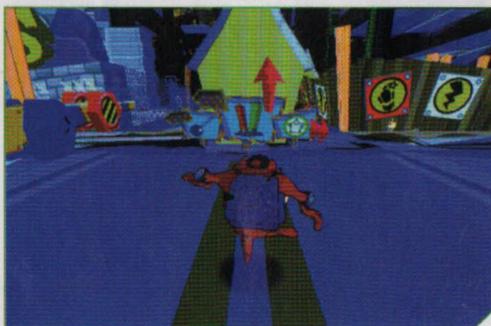
PRODOTTO	INFOGRAMES
SVILUPPO	BLITZ GAMES
GIOCATORI	2
GENERE	PLATFORM

TAZ WANTED

SPIETATO, SCATENATO, SENZA RIMORSO. TAZ È RICERCATO E PER NULLA CONTENTO!



▲ **ZANNE BIANCHE:** La Infogrames ce l'ha messa davvero tutta per trasformare questo gioco in un cartone animato...



▲ **KABOOM!** Pronti per un po' di sana distruzione?



▲ **TAZ IL FOLLE:** Certe locazioni sfideranno qualsiasi legge fisica... attenti a non impazzire!



Da quando la Infogrames si è accaparrata la super licenza Warner Bros noi videogiochi abbiamo avuto modo di festeggiare più e più volte, non crediamo ci sia nessuno al mondo che, avuta la possibilità di provarli, non sia rimasto contento dalla qualità raggiunta dalla casa dell'armadillo nel riversare lo spirito dei fantastici cartoni animati di Bugs Bunny e amici, in quelle piccole meraviglie chiamate console.

Questa favola presumibilmente a lieto fine è iniziata con un *Wacky Racer* per Dreamcast in grado di competere con i migliori giochi di corse, è proseguita con il diver-

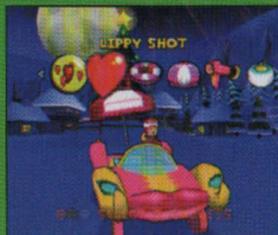
tentissimo *Sheep, Dogs and Wolf* e ora ha assestato gli ultimi colpi al mercato con il discreto *Space Race*.

Tutti giochi dotati di una grande giocabilità, semplici e appaganti gameplay impreziositi da personaggi dotati di una fama e un carisma inimmaginabili, resi vivi nei videogiochi a loro dedicati grazie all'utilizzo dell'ennesima variante di quel Cell-Shading che ha fatto la fortuna (non come vendite si intende) di quel *Jet Set Radio* che il mese scorso vi consigliavamo di acquistare. Quello che vogliamo dirvi è che la Infogrames ha davvero tutte le potenzialità di divenire un punto di riferimento per tutti gli utenti Xbox, per ora ha cominciato senz'altro bene e

CARTOON NETWORK

Serve un passaporto per cartoonia?

Eccoli qui, i tre migliori giochi della Infogrames dedicati al fantastico mondo della Warner Bros, con tutti i suoi simpatici personaggi, le sue musiche e i suoi colori...



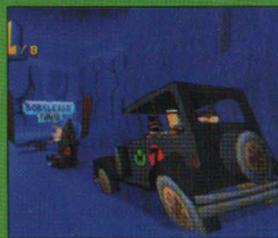
WACKY RACER: Molto simile come struttura all'intramontabile Mario Kart, questo Wacky Racer è stato il primo gioco a farci sentire nel bel mezzo di una corsa pazzca. Come nell'omonimo cartone animato, nel cast troverete il professor Pat Pendino, con la sua Omnicconvertibile, la dolce Penelope Pitstop, Peter Perfect e tutti gli altri simpatici personaggi che abbiamo conosciuto durante la nostra infanzia...



SHEEP, DOGS AND WOLF: Un cartone animato esilarante, da molti ritenuto il migliore di tutta la serie Warner ma per chissà quale strano motivo, in Italia è sempre stato trasmesso poco. Il personaggio principale assomiglia di molto a Wile E. Coyote (Bee Beep!) ma il suo naso rosso anziché nero non lascia dubbi, questo è Ralph e la sua missione è rubare il maggior numero di pecore possibile!



SPACE RACE: Un altro gioco di corse, questa volta decisamente meno ispirato e riuscito di Wacky Racer ma comunque divertente e perfetto per i più piccoli. Il cast vede tutti i personaggi più famosi, dal Gatto Silvestro a Duffy Duck, impegnati a correre a cavalcioni su dei missili senza freni, tgra power up, pianoforti cadenti e buchi portatili il divertimento è assicurato.



YO!
Guardatelo non è grazioso?

"TUTTO DI TAZ WANTED CI RIPORTA ALLA MEMORIA UNA QUALSIASI PUNTATA DI UN CARTONE ANIMATO WARNER BROS."

con l'arrivo in redazione della beta (una versione non definitiva con un bel po' di problemi alle spalle) di Taz Wanted, il nostro sorriso si è allargato ulteriormente fino a farci il solletico ai lobi delle orecchie. Taz Wanted ci ha colpito positivamente fin dal primo momento, buona parte del merito va comunque attribuito alla presenza del mitico Diavolo della Tazmania, vero protagonista di questo gioco e unica, insostituibile forza della natura, capace di farci morire dalle risate con un semplice sguardo. Il personaggio più irriverente di tutta la squadra Warner sarà il vostro peloso alterego in Taz Wanted e sarete chiamati a sbranare



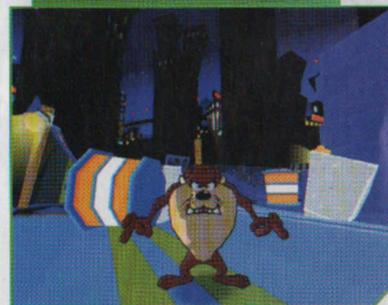
alberi, urlare come forsennati per spaventare i minacciosi nemici e trasformarvi in implacabili uragani, correndo su e giù per gli splendidi livelli che alla Blitz Games hanno creato con tanta cura.

Tutto di Taz Wanted ci riporta alla memoria una qualsiasi puntata di un cartone animato Warner Bros, dalla piccola sigletta iniziale alla storia che farà da leit-motive alle vostre azioni, in poche parole il povero Taz è stato catturato e trasferito in uno zoo, pochi minuti dopo il nostro irrequieto amico prenderà atto della sua nuova situazione e si infurierà come solo lui sa fare, riuscendo persino a liberarsi dalla sua robusta gabbia.

Non sarà comunque la vendetta a muovere il nostro Taz attraverso i dodici e più livelli di questo gioco, ma la necessità di distruggere tutti i cartelli che mostrano la foto del peloso eroe con tanto di scritta "RICERCATO"!

Non basta la libertà quando sei braccato e tutti possono riconoscervi e allora via, alla ricerca di ogni cartello nascosto chissà in quale anfratto, superando enigmi di media difficoltà e sfidando boss e guardiani.

Le azioni che Taz potrà compiere sono una moltitudine e le animazioni, perfette e ben collegate tra di loro, rendono il gioco vario e sempre divertente. Taz Wanted arriverà nei negozi a maggio, in piena primavera quindi, tra margherite e starnuti da polline l'attesa sarà comunque piacevole!



▲ ONOMATOPEICAMENTE: Burp, argh, sgrunt, sgrusgrunt, tzk, glash, grrr, arf...





PRODOTTO	ACTIVISION
Sviluppo	TREYARCH
GIOCATORI	1
GENERE	AZIONE

SPIDER-MAN: THE MOVIE

IL SENSO DI RAGNO PIZZICA SU XBOX!



▲ **UN VERO PICCHIADURO:** Le mosse di cui dispone Spider-Man farebbero invidia a qualsiasi picchiaduro. La cosa importante è che sono tutte utili e le animazioni fluide e realistiche.



Fin dalla fine degli anni '80, gli eroi dei fumetti sono sempre stati oggetto di più o meno riuscite trasposizioni digitali. Superman, Batman e soci sono arrivati praticamente su ogni computer e console esistente. Ma, fatto piuttosto strano, la grande industria del cinema, che ormai da diversi anni condivide molti dei suoi lavori col mercato dei videogiochi, negli ultimi anni sembrava essersi dimenticata che centinaia di milioni di persone sono cresciute leggendo le avventure dei personaggi Marvel e DC. Poi arrivò *X-Men*, un film che aveva l'indubbio merito di portare i mutanti con una certa credibilità e attenzione sul grande schermo. Il grande successo di quella pellicola ha risvegliato le geniali menti di qualche produttore a Hollywood, che ha deciso di portare al cinema uno dei più antichi e fortunati supereroi di tutti i tempi: l'Uomo Ragno.

La creazione di Stan Lee sbarcherà sulle coste italiane il prossimo giugno e, come richiede il libro del bravo responsabile marketing, il videogioco è già pronto e uscirà in contemporanea con il film. Ma Spider-Man non è nuovo alle console dell'ultima generazione: già la Neversoft, gli stessi di *Tony Hawk*, aveva portato l'arrampicamuri su PlayStation con un valido e coinvolgente action adventure. Ora, la Treyarch, che da qualche anno lavora a stretto contatto con la Neversoft, è stata incaricata dalla Activision della realizzazione del gioco ispirato all'attesissimo film di Sam Raimi.

Spider-Man: The Movie Game seguirà da vicino le vicende narrate nel film che, per chi non lo sapesse, racconta la nascita e le prime avventure dell'Uomo Ragno.

Peter Parker, il classico nerd occhialuto di un tranquillo liceo americano, viene morso da un ragno radioattivo durante un esperi-



mento in laboratorio. Ma mentre una persona normale si sarebbe presa solo un grande spavento e magari un paio di antibiotici, Peter guadagna dei super poteri (certe persone hanno tutte le fortune...).

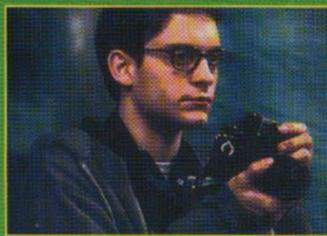
Esattamente come un ragno, Parker può arrampicarsi sui muri, lanciare ragnatele dai polsi (nel fumetto, a dire il vero, Peter si costruisce un macchinario per farlo, mentre nel film le tele gli escono direttamente dal corpo), dispone di una forza fisica praticamente infinita e si affida al famoso senso di ragno per accorgersi in tempo di un pericolo imminente.

All'inizio, Peter non riesce a rendersi conto di cosa gli è successo,

LA NOTTE DEI RAGNI VIVENTI

Sam Raimi abbandona gli zombi e passa ai raghi mutanti...

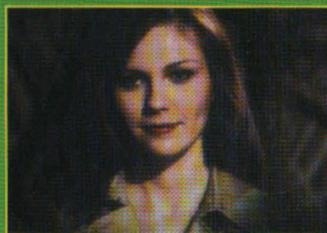
Il grande Sam Raimi, autore di un cult come *La Notte dei Morti Viventi*, è tornato al grande schermo dalla porta principale, firmando la regia di un film atteso come *Spider-Man*. E per un film del genere la scelta del cast è uno dei punti fondamentali per avere successo. Bisogna trovare le persone giuste, che sappiano soddisfare gli implacabili fan del fumetto e affascinare anche lo spettatore casuale. Ecco le scelte, ma prima di giudicarle aspettate di vedere il film...



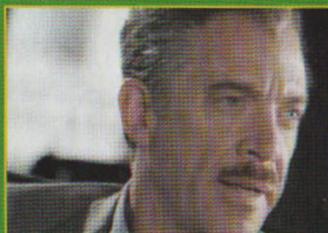
▲ **TOBEY MAGUIRE:** Già protagonista di *Pleasantville*, Tobey è l'attore scelto per il difficilissimo ruolo di Peter Parker. E già immaginiamo migliaia di fans che storcono il naso...



▲ **WILLEM DAFOE:** Ossia Norman Osborn, conosciuto anche come Goblin, il primo grande nemico di Spider-Man.



▲ **KIRSTEN DUNST:** La bella Kirsten è stata scelta per il ruolo di Mary Jane Watson. Nel passato ha recitato in numerosi film tra cui *Jumanji* e *Il giardino delle vergini suicide*.



▲ **J.K. SIMMONS:** Una carriera di tutto rispetto per Simmons, con parti in lavori del calibro di *The Gift*, *The Jackal*, *The Mexican* e *Autumn in New York*. In *Spider-Man* sarà il direttore del *Daily Bugle*, J. Jonah Jameson.



▲ **SCORPION:** Il perfido Scorpion è un avversario molto duro da battere. Non fatevi prendere dalla sua coda!



▼ **LIRA DEI FANS:** In America si sono già accese molte polemiche sul restyling "tecco" subito dal povero Goblin.



◀ **TARZAN:** Gli scontri con i classici boss sono tutti molto differenti tra loro e spesso non basta la semplice forza bruta per avere la meglio...



"ASSOLUTAMENTE DA NON PERDERE LE SEZIONI AEREE, CON UNA NEW YORK DIGITALE DAVVERO EMOZIONANTE"

ha dei grandi super poteri ma non sa come usarli. Decide di diventare ricco e si mette a fare il lottatore di wrestling. Le cose vanno alla grande, quando un giorno, alla fine di un incontro, coglie in flagrante un ladro che usciva da un camerino ma, totalmente disinteressato, decide di lasciarlo andare. La vita però è crudele, anche nei fumetti, così quello stesso ladro qualche giorno più tardi diventa un assassino, uccidendo lo zio di Peter Parker, una delle persone a cui lui era più affezionato. Questa terribile perdita insegna a Peter una lezione fondamentale nella sua vita: da grandi poteri derivano grandi responsabilità. Così nasce Spider-Man, eroe irriverente e ironico, che presto dovrà combattere contro il suo primo grande nemico, il Goblin (ossia Norman Osborn, padre del migliore amico di Peter) e che si innamorerà di Mary Jane Watson... Il gioco, come dicevamo, riprenderà tutti questi eventi, dal morso del ragno fino al primo scontro con il Goblin e

all'incontro con Mary Jane. Il tutto rimanendo fedele alla scelta fatta dai Neversoft quando realizzarono il primo *Spider-Man* per PSX. *The Movie* rimane infatti incatenato al genere degli action adventure in terza persona, basandosi fortemente sui combattimenti ma anche su alcune caratteristiche e modalità inedite. I 24 livelli di cui è composto il gioco vi porteranno a visitare varie zone di New York, combattendo contro decine e decine di nemici. Tra questi naturalmente figurano nomi illustri come il già citato Goblin ma anche Shocker, Vulture e Scorpion. Inoltre, novità molto gradita, la versione Xbox di *Spider-Man: the Movie* conterrà due livelli esclusivi che consentiranno di confrontarsi con il temibile cacciatore Kraven, uno dei personaggi storici del fumetto. Spider può eseguire una nutrita serie di mosse, può saltare, arrampicarsi sui muri e camminare sul soffitto. Saranno



▲ **PUBBLICITÀ OCCULTA:** Un bel cartellone dell'Activision... chissà se si può distruggere...



▲ **BIG APPLE:** La trasposizione digitale di New York è semplicemente sensazionale, spettacolare e convincente al tempo stesso. Complimenti Treyarch!



▲ **UOMO RAGNO:** I grafici della Treyarch hanno impiegato parecchio tempo nella realizzazione di *Spider-Man*.

ONELLA MORSA DEL RAGNO

Nata solo pochi anni fa, nel 1996, la Treyarch è diventata una delle software house del momento grazie alla collaborazione con Activision e con Neversoft. Dopo il debutto con *Die By The Sword* per PC, la compagnia californiana è arrivata al successo grazie alla serie *Tony Hawk*, di cui ha curato il secondo episodio e conversioni su numerose console. Tra gli oltre 140 impiegati che attualmente militano alla Treyarch, abbiamo avuto modo di scambiare quattro chiacchiere con John Gregory, Senior Producer di *Spider-Man: The Movie*. Via con le domande...

XBM: Parlando dal punto di vista di uno sviluppatore, cosa ne pensi dell'Xbox? È davvero così facile da programmare?

John: Lavorare su Xbox per noi è stato solo un vantaggio, sia per quanto riguarda *Spider-Man* che per il nostro primo titolo, *Tony Hawk's Pro Skater 2X*. È molto facile da programmare, e soprattutto è molto potente. Certo, a certi livelli la facilità di programmazione è una cosa del tutto relativa...

XBM: *Spider-Man: The Movie* promette di offrire l'esperienza "arampicamuri" definitiva per i fan dell'Uomo Ragno. Come siete riusciti a ricreare le stesse spettacolari sequenze di azione del film? È stato difficile?

John: Il nostro primo obiettivo, come con tutti i giochi, era assicurarci che qualsiasi sequenza d'azione avessimo inserito risultasse anche divertente da giocare. E parte di questo divertimento è nello stupire il giocatore con spettacolari effetti speciali e ambientazioni da togliere il respiro. La parte più difficile è stato rendere chiare queste nuove esperienze al giocatore, trovando innovativi stili di gameplay, come l'Aerial Combat, che rappresentassero allo stesso tempo una sfida avvincente e affascinante.

XBM: Il gioco è orientato solo verso l'azione o include anche fasi di esplorazione e dialoghi per approfondire la trama?

John: Il nostro gioco si basa fortemente sul film, quindi abbiamo integrato la trama della pellicola il più possibile, cercando di realizzare un perfetto tie-in. Questo è assolutamente "The Movie Game". Per questo motivo non mancheranno dialoghi e filmati, per rendere ancora più coinvolgente l'atmosfera del gioco.

XBM: Il fatto di aver dovuto lavorare sotto stretto controllo della Columbia Pictures vi ha limitato in qualche modo?

John: I ragazzi della Sony/Columbia Pictures sono stati fantastici nell'aiutarci a catturare l'aspetto e il feeling del film e, insieme al regista Sam Raimi, ci sono stati di grande aiuto durante tutto il periodo di sviluppo.

XBM: Qual è la caratteristica del vostro gioco che vi piace di più?

John: Hmm... credo che la mia caratteristica preferita sia l'Aerial Combat,

il combattimento aereo, una delle diverse modalità inedite che abbiamo inserito in questo titolo. Una delle cose che ci siamo prefissi di fare all'inizio dello sviluppo era di catturare il più possibile l'esperienza di essere, di vivere nei panni di Spider-Man. Il lanciarsi da un palazzo all'altro con le ragnatele è naturalmente parte fondamentale di questa esperienza, quindi ci siamo impegnati al massimo per ricrearla alla perfezione nel nostro gioco, realizzando un'intera città in 3D che potrete girare lanciandovi da un grattacielo all'altro in perfetto stile Spider-Man.

XBM: Ci sono idee che avreste voluto inserire ma che alla fine, per qualche ragione, avete dovuto lasciare da parte?

John: Sono tante le idee di design che alla fine abbiamo dovuto lasciare da parte. Forse in un seguito...

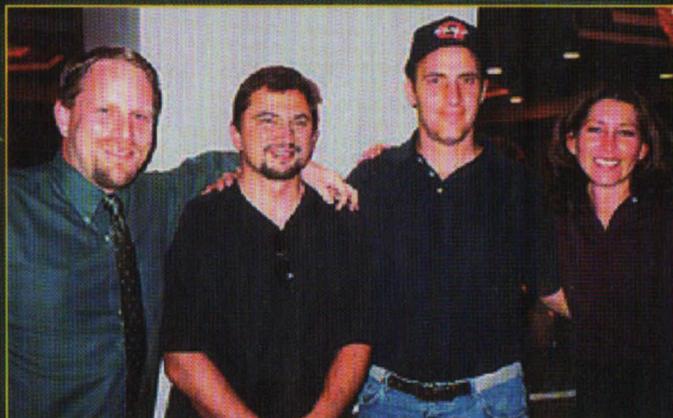
XBM: Quali sono le principali differenze tra il vostro *Spider-Man* e il primo titolo della Neversoft?

John: Con il nostro gioco abbiamo cercato di portare l'esperienza di Spider-Man verso nuovi livelli, non soltanto andando sulle console della nuova generazione, ma anche sotto il profilo della giocabilità. Speriamo di esserci riusciti grazie a innovative modalità di gioco come Aerial Combat e Stealth.

XBM: Pensi che il genere migliore per le avventure di Spider-Man siano i giochi d'azione? Noi, per esempio, non vediamo l'ora che l'Activision si decida a fare un GdR con protagonista l'Uomo Ragno.

John: Credo che il genere degli action adventure sia perfetto e sono assolutamente d'accordo che un GdR potrebbe rappresentare un'esperienza indimenticabile. Però, non posso neanche dire se un gioco di guida andrebbe bene o meno, in fondo non lo sapremo mai finché non si prova, no?

XBM: Qual è l'aspetto più difficile nel ricreare una città come New York



in un videogioco? Cosa ne pensi del risultato finale che avete ottenuto?

John: La parte più difficile è nelle dimensioni: non puoi costruire zone troppo vaste di una città, è semplicemente impossibile al momento. Con alcuni trucchi grafici siamo riusciti a creare un'ambientazione che faccia immergere il giocatore in una vera metropoli americana. È semplicemente spettacolare! Sentiamo di aver davvero centrato il bersaglio sotto questo punto di vista.

XBM: Avete già visto il film? Cosa ne pensate?

John: Non abbiamo visto tutto il film, solo qualche pezzo, ma quello che abbiamo visto è semplicemente sensazionale. Tutti nel nostro team non vedono l'ora di andare al cinema a vedere il lavoro di Raimi, credo che organizzeremo un bel viaggio di gruppo quando uscirà nel cinema...

XBM: Cosa pensi di fare dopo *Spider-Man*? C'è qualche gioco in particolare a cui ti piacerebbe lavorare?

John: Beh, subito dopo questo gioco, credo che mi prenderò una vacanza. Dopo, ma solo dopo, mi piacerebbe lavorare a un altro action adventure su un supereroe. Penso che il nostro team sia davvero riuscito a realizzare un grande gioco e abbia anche costruito una base di esperienza più che valida per continuare a creare altri grandi titoli in questo genere.

XBM: Se venissi abbandonato in un'isola deserta solo insieme a Bill Gates, ti innamoreresti di lui? Se sì, lo faresti per vero amore e per la speranza di diventare ricco e potente una volta ritornati in patria?

John: Chi può dire di conoscere i veri sentimenti degli uomini? Alcuni non possono neanche dire di conoscere se stessi. Per quanto mi riguarda, non mi interessa essere ricco o potente, ma solo di vivere con onore e di realizzare grandi videogame.



ARANCIA MECCANICA: Oltre ai normali nemici, più avanti nel gioco dovrete affrontare anche strani marchingegni, come questi ragni meccanici di Scorpion.

UNDERGROUND: Dovrete combattere in diverse ambientazioni, compresa la pericolosa metropolitana newyorkese.



presenti poi diversi power up, che troverete sparsi per i livelli e che doneranno al vostro alter ego aracneo diverse abilità speciali. Per i combattimenti invece potrete effettuare più di trenta tipi differenti di mosse e combo speciali, più un nutrito numero di prese e lanci, anche se il sistema di controllo rimarrà comunque improntato verso la massima semplicità di utilizzo. Esiste poi un secondo tipo di combattimento, decisamente spettacolare e, secondo i programmatori, vero punto di forza del gioco: l'Aerial Combat. Come nel film, anche il gioco riproporrà le spettacolari sequenze di azioni dove Spider-Man letteralmente vola di grattacielo in grattacielo affidandosi alla sua agile ragnatela. Potrete girare quasi senza limiti per la città di New York, passando di palazzo in palazzo a velocità folli, mentre in basso vedrete centinaia di minuscole auto affollarsi ai semafori e in generale tutto il caos e la frenesia tipiche della city americana.

Nel gioco questo sistema è reso alla perfezione, con un risultato finale davvero



MEGLIO DI SUPERMAN!

Spider-Man è un supereroe, e tutti i supereroi possono volare, giusto?

Non esattamente, ma il nostro Uomo Ragno se la saprà cavare benissimo grazie alla sua fedele e infallibile ragnatela. Spidey è in grado di passare di grattacielo in grattacielo, volando letteralmente sopra le trafficate strade di New York. È uno degli aspetti più riusciti del gioco, spettacolare come le sequenze del film ed è facilmente gestibile grazie al preciso sistema di controllo e al buon utilizzo delle inquadrature.





“...RIPRENDERÀ TUTTI GLI EVENTI DEL FILM, DAL MORSO DEL RAGNO FINO AL PRIMO SCONTRO CON IL GOBLIN E ALL'INCONTRO CON MARY JANE”

eccezionale. Questo sistema è usato anche per alcuni combattimenti, contro l'Avvoltoio per esempio o lo stesso Goblin. In questo caso potrete lockare il bersaglio, girandogli intorno e, al momento opportuno, attaccarlo con la vostra ragnatela.

È una modalità che funziona davvero molto bene e che riesce a variare quanto basta l'azione di gioco, senza diventare troppo ingombrante o ripetitiva.

Tra un combattimento e l'altro, non mancheranno scene di intermezzo, con gli stessi doppiatori del film, e naturalmente alcuni enigmi da risolvere, tutti comunque piuttosto semplici come prevedibile da un titolo che fa dell'azione il suo maggiore punto di forza. Graficamente parlando, siamo su ottimi livelli. Il motore di *Tony Hawk 3* è stato spremuto a fondo per realizzare ambienti realistici e credibili.

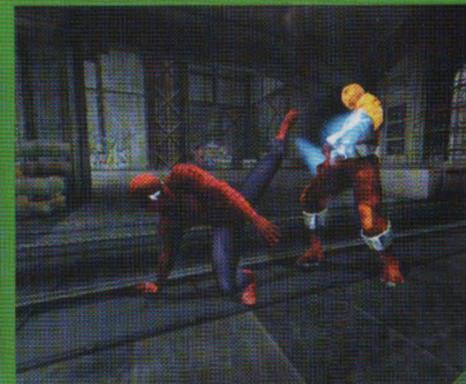
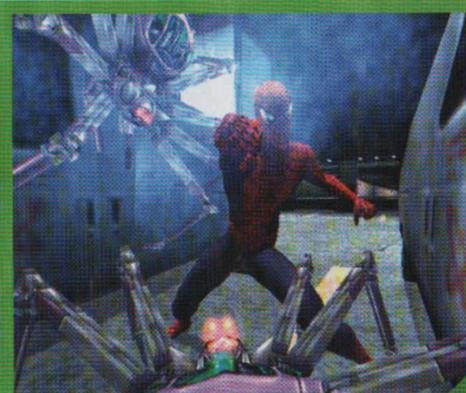
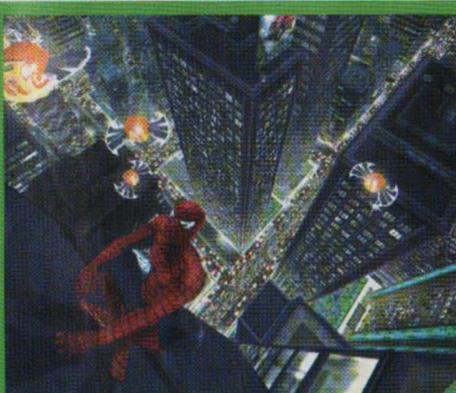
Absolutamente da non perdere le sezioni aeree, con una New York digitale davvero emozionante.

Splendido anche il modello poligonale di Spider-Man, che spesso cambierà di costume ma che manterrà sempre un'attenzione al dettaglio davvero maniacale. Stesso discorso si può fare per i nemici principali, un po' meno per quelli secondari come guardie e compagnia. In ogni caso un titolo graficamente pulito e molto dettagliato, con texture che fanno letteralmente impallidire la versione PlayStation 2.

Molto curato si preannuncia anche il sonoro, che offrirà tutte le canzoni apparse nel film.

Spider-Man: The Movie sembra davvero un ottimo titolo, in grado di reggere tranquillamente il peso di un'eredità piuttosto pesante come quella del film di Sam Raimi.

È veloce, frenetico, a tratti spettacolare e in generale è divertente e immediato come pochi altri. Un concentrato di adrenalina e sensi di ragno che non vediamo l'ora di recensire sul prossimo numero di XBM!



Spaccacodici



*È il momento di
essere i migliori!*

on-line

PlayStation-PSone

- | | | | |
|----|-------------------------------------|----|---------------------------------|
| 01 | COLIN MC RAE RALLY 2 | 50 | SIMPSONS WRESTLING |
| 02 | PAPERINO OPERAZIONE PAPERINO | 51 | THIS IS FOOTBALL 2 |
| 03 | CRASH WARPED | 52 | PACMAN WORLD |
| 04 | CRASH TEAM RACING | 53 | LEGO RACERS |
| 05 | DRAGON BALL GT | 54 | CROC 2 |
| 06 | DRAGON BALL Z | 55 | NIGHTMARE CREATURES 2 |
| 07 | DRAGON BALL ULTIMATE BATTLE 22 | 56 | CRASH BANDICOOT 2 |
| 08 | DUKE NUKEM TIME TO KILL | 57 | MUPPET RACE MANIA |
| 09 | FIFA2002 | 58 | LA MUMMIA |
| 10 | FINAL FANTASY 9 | 59 | X MEN MUTANT ACADEMY 2 |
| 11 | SYPHON FILTER 3 | 60 | SUPERCROSS 2001 |
| 12 | SPYRO 2 | 61 | DUKES OF HAZZARD |
| 13 | TIME CRISIS PROJECT TITAN | 62 | G POLICE 2 |
| 14 | DRIVER 2 | 63 | MORTAL KOMBAT 4 |
| 15 | SPIDERMAN | 64 | TEKKEN |
| 16 | TENCHU 2 | 65 | GUNDAM 0079 |
| 17 | GEKIDO | 66 | I PUFFI |
| 18 | TOMB RAIDER CHRONICLES | 67 | FEAR EFFECT |
| 19 | X MEN MUTANT ACADEMY | 68 | JACKIE CHAN |
| 20 | V - RALLY 2 | 69 | STAR WARS DEMOLITION |
| 21 | METAL SLUG X | 70 | ISS PRO EVOLUTION 2 |
| 22 | COOL BOARDER 2001 | 71 | A SANGUE FREDDO |
| 23 | MEDIEVIL 2 | 72 | DINO CRISIS 2 |
| 24 | PARASITE EVE 2 | 73 | WORLD SCARIEST POLICE CHASES |
| 25 | RIDGE RACER TYPE 4 | 74 | CASTLEVANIA |
| 26 | SPYRO 3 | 75 | KEN IL GUERRIERO |
| 27 | KOUDELKA | 76 | MISSION IMPOSSIBLE |
| 28 | SYPHON FILTER 2 | 77 | PANDEMONIUM 2 |
| 29 | TARZAN | 78 | QUAKE 3 |
| 30 | TOMB RAIDER | 79 | WIPEOUT 3 |
| 31 | TOMB RAIDER 2 | 81 | LE MANS 24 HOURS |
| 32 | TOMB RAIDER 3 | 82 | SILENT HILL |
| 33 | TOMB RAIDER:
THE LAST REVELATION | 83 | SOUTH PARK |
| 34 | GRAN TURISMO 2 | 84 | ALONE IN THE DARK EDWARD 1 |
| 35 | DIE HARD 2 | 85 | ALONE IN THE DARK EDWARD 2 |
| 36 | BUGS BUNNY LOST IN TIME | 86 | ALONE IN THE DARK EDWARD 3 |
| 37 | FINAL FANTASY VII | 87 | ALONE IN THE DARK EDWARD 4 |
| 38 | FINAL FANTASY VIII | 88 | TIME CRISIS 2 PROJECT TITAN PT1 |
| 39 | METAL GEAR SOLID | 89 | TIME CRISIS 2 PROJECT TITAN PT2 |
| 40 | RESIDENT EVIL | 90 | TIME CRISIS 2 PROJECT TITAN PT3 |
| 41 | RESIDENT EVIL 2 | 91 | TIME CRISIS 2 PROJECT TITAN PT4 |
| 42 | TEKKEN 2 | 92 | SOLUZIONE ISS PRO PT1 |
| 43 | TEKKEN 3 | 93 | SOLUZIONE ISS PRO PT2 |
| 44 | ISS PRO EVOLUTION | 94 | SOLUZIONE ISS PRO PT3 |
| 45 | SPIDERMAN 2 | 95 | SOLUZIONE ISS PRO PT4 |
| 46 | ARMY MEN AIR ATTACK | 96 | DIGIMON |
| 47 | DEMOLITION RACER | 97 | DIGIMON 2 |
| 48 | GTA 2 | 98 | HARRY POTTER |
| 49 | RESIDENT EVIL 3 | 99 | F1 2001 |



899.899.998

Accedere al servizio è facilissimo!

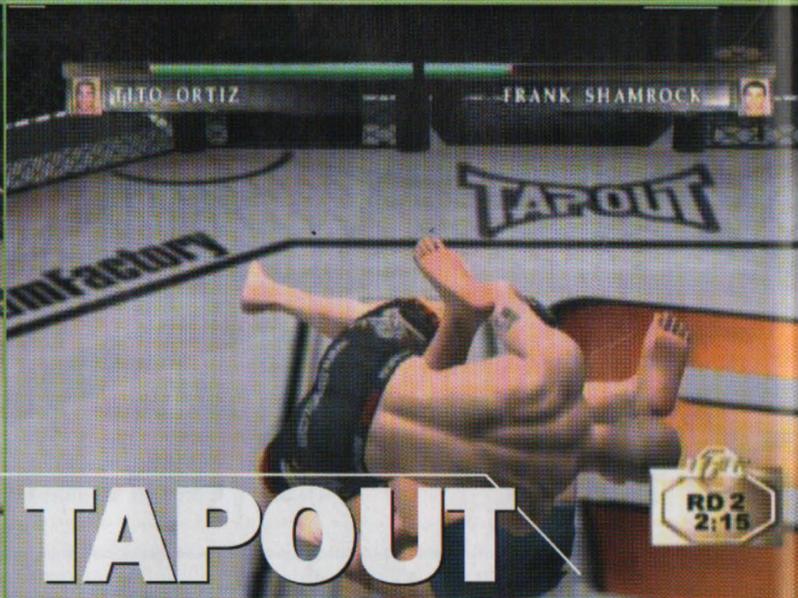
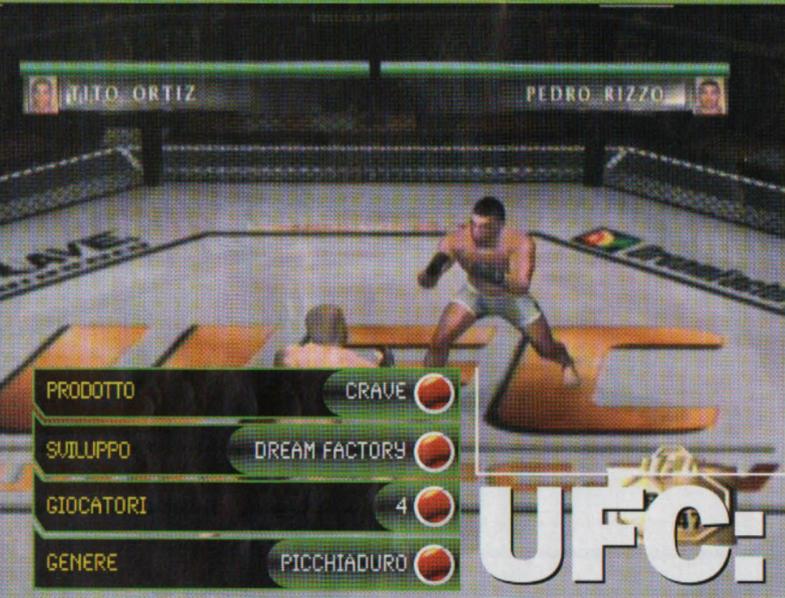
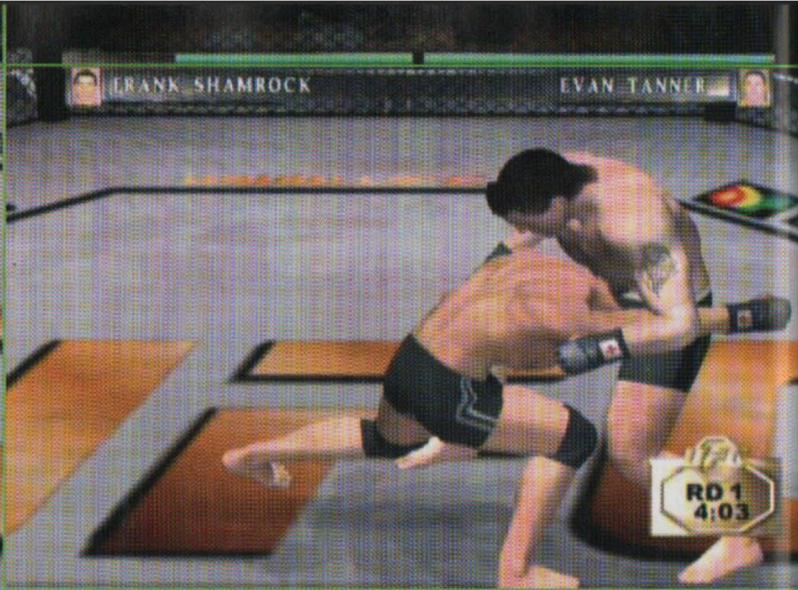
Dopo il messaggio di benvenuto, vi verrà chiesto di selezionare la console preferita: "premi 1 per la PSone, premi 2 per la PlayStation 2 e premi 3 per i vecchi successi della PlayStation. Ora non dovette fare altro che digitare le 2 cifre corrispondenti al gioco desiderato.

PlayStation Gold

01	ACE COMBAT 2	20	MARVEL SUPER HEROES	39	TEKKEN
02	AIR COMBAT	21	MEDIEVIL	40	PARAPPA THE RAPPER
03	ALIEN TRILOGY	22	NUCLEAR STRIKE	41	A BUGS LIFE
04	BATMAN & ROBIN	23	PARASITE EVE	42	ACTION BASS
05	BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	24	PITFALL 3D	43	APE ESCAPE
06	BLOODY ROAR 3	25	POINT BLANK	44	BLOOD OMEN
07	BROKEN SWORD	26	RAYSTORM	45	EVIL ZONE
08	BROKEN SWORD 2	27	RAYMAN	46	FINAL FANTASY TACTICS
09	CRASH BANDICOOT	28	SOUL BLADE	47	HOGS OF WAR
10	CROC	29	XMAN VS STREET FIGHTER	48	HOT WHEELS
11	DEAD OR ALIVE	30	T'AI FU	49	MICROMACHINES
12	DIE HARD TRILOGY	31	TIME CRISIS	50	RAINBOW SIX
13	DRIVER	32	ABE ODYSSEY	51	SYPHON FILTER
14	EVIL ZONE	33	SOVIET STRIKE	52	TOCA
15	GRAN TURISMO	34	TOMBI	53	VIGILANTE 8
16	HERCULES	35	V - RALLY	54	AKUJI
17	IMPACT RACING	36	WIPEOUT 2097		
18	KLONOA	37	MORTAL KOMBAT 3		
19	LUCKY LUKE	38	MORTAL KOMBAT TRILOGY		

PlayStation 2

01	Z O E	29	F1 2000	57	DYNASTY WARRIORS
02	MOTO GP	30	SSX	58	THIS IS FOOTBALL 2002
03	ORPHEN	31	WINNING ELEVEN 5	59	GUILTY GEAR X
04	READY TO RUMBLE 2	32	SUPER BOMBAD RACING	60	ARMORED CORE 2
05	RIDGE RACER TYPE 5	33	SKY ODISSEY	61	ICO
06	SUMMONER	34	CRAZY TAXI 2	62	LEGACY OF KAIN
07	TEKKEN TAG TOURNAMENT	35	RED FACTION	63	METAL GEAR SOLID 2
08	A T V OFFROAD	36	OPERATION WINBACK	64	MAX PAYNE
09	THE BOUNCER	37	DARK CLOUD	65	SMUGGLER'S RUN
10	KENGO	38	RESIDENT EVIL CODE VERONICA	66	SOUL REAVER 2
11	KNOCKOUT KINGS 2001	39	SILENT SCOPE	67	SSX TRICKY
12	MIDNIGHT CLUB	40	TEST DRIVE OFF ROAD	68	THE SIMPSONS ROAD RAGE
13	ONI	41	TWISTED METAL BLACK	69	DROPSHIP
14	ONIMUSHA	42	ESPN SKATEBOARDING	70	JAK AND DAXTER
15	RAYMAN 2	43	PARAPPA THE RAPPER 2	71	BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE
16	STREET FIGHTER EX 3	44	ARCTIC THUNDER	72	BATMAN VENGEANCE
17	TOP GEAR	45	EXTREME G3	73	CRASH BANDICOOT
18	UNREAL TOURNAMENT	46	MADDEN NFL 2002	74	NASCAR 2001
19	STARWARS STARFIGHTER	47	COOL BOARDERS 2001	75	SILENT SCOPE 2
20	GRAN TURISMO 3	48	KINETICA	76	PRO EVOLUTION SOCCER
21	SILPHEED	49	GTA 3	77	MDK2
22	GRADIUS	50	TIME CRISIS 2	78	JAMES BOND 007 AGENT UNDER FIRE
23	DEAD OR ALIVE 2	51	SPY HUNTER	79	GT3 CONCEPT
24	PAPERINO OPERAZIONE PAPER0	52	WINBACK	80	TONY HAWK'S PRO SKATER
25	FIFA 2001	53	KLONOA 2	81	CAPCOM VS SNK 2
26	ARMORED CORE	54	CITY CRISIS	82	MAXIMO
27	BLOODY ROAR 3	55	CART FURY		
28	INTERNATIONAL TRACK&FIELD	56	4X4 EVOLUTION		



- PRODOTTO CRAVE
- SULLUPPO DREAM FACTORY
- GIOCATORI 4
- GENERE PICCHIADURO

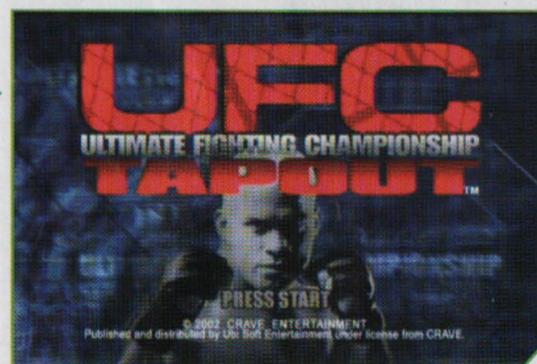
UFC: TAPOUT

DIMENTICATE LA BOXE E IL WRESTLING, IL FUTURO DEI COMBATTIMENTI SI CHIAMA UFC!



L'acronimo UFC (Ultimate Fighting Championship) risuona nelle affollate strade americane, raggiunge i paesi orientali e affascina i più muscolosi e facinorosi d'Europa. La gente è stanca di esaltarsi con quei canotti gonfiati, pessimi recitatori che sono i combattenti della WWF, è stufo di perdonare le continue follie di Mike "Iron" Tyson e non ne può proprio più di incontri scandalosi, al limite della decenza che la Boxe cerca continuamente di propinarci.

Questo è il momento per proporre qualcosa di più vero, più violento, più estremo, è il momento di far salire alla ribalta proprio l'UFC, lega che da qualche anno raggruppa gente di ogni genere e paese. A prima vista potrà sembrare una sorta di Fight Club ma le sue regole, l'UFC, ce le ha, ben nascoste ma ci sono, servono solamente a non oltrepassare quella soglia che rende gli uomini delle bestie, per non trasformare la sfida di due persone in una lotta tra galli. Gli incontri di questo particolare sport si svolgono all'interno di un piccolo recinto alto circa tre metri, a forma di ottagono, ogni incontro è composto da tre round di soli tre minuti ognuno, questo perché i due combattenti tendono a sprecare molte energie e lo spazio di fuga quasi inesistente non permette riposo. Un calo di tensione d'altronde, culminerebbe con un K.O. o persino con



un Tapout. Il Tapout è l'altra caratteristica che, oltre a dare il nome al gioco in questione, rende l'UFC uno sport per veri duri, un incontro può finire in maniere diverse, ma la più spettacolare è sicuramente quando uno dei due sfidanti si ritrova in una posizione dalla quale non può più uscire, un arto al limite della frattura, prese al collo o alle gambe, basta un piccolo cenno e l'arbitro darà fine alla sofferenza. È inutile negare la bellezza di questo sport, la spettacolarità e il carisma dei suoi protagonisti.

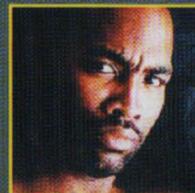
LOTTATORI NATI

Forti e cattivi si nasce o si diventa?

Per entrare meglio nello spirito del gioco, ecco a voi alcune delle facce che potrete massacrare o impersonare durante gli incontri di UFC: Tapout.



NOME: Mark "The Hammer" Coleman
ANNI: 37
NATO A: USA - Columbus, Oh
STILE: Freestyle Wrestling, Shootfighting, Kickboxing



NOME: Maurice "Mo" Smith
ANNI: 40
NATO A: USA - Seattle, Washington
STILE: Muay Thai Kickboxing, American Kickboxing, Pancras

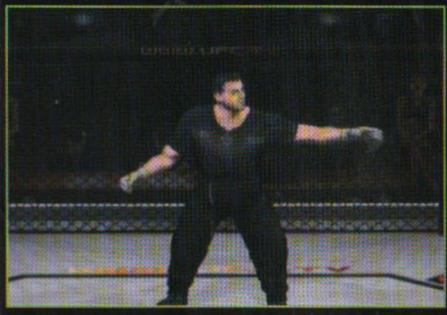
▲ GENTIL SESSO: Questa signorina tanto dolce ogni tanto vi sfiderà in emozionanti corpo a corpo, non emozionatemi però, picchia come una faina!



5 VS 1: Mc.Fly, c'è nessuno in casa?



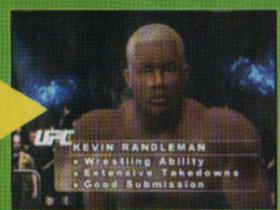
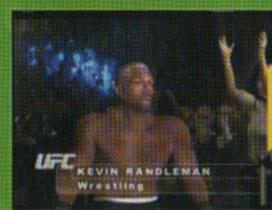
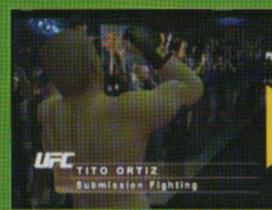
AMORE?: Alzati che mi fai pena!



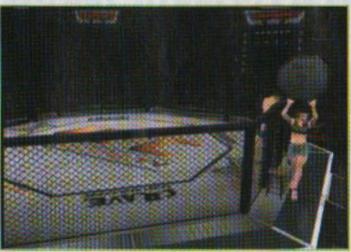
FOLLA IN DELIRIO

Provate a dare un'occhiata a queste foto e dicitci cosa ne pensate!

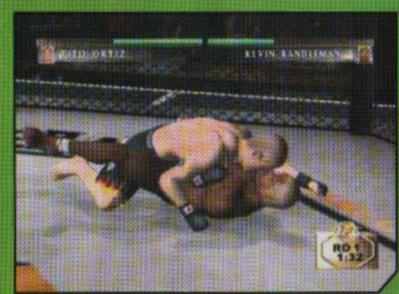
Potevano limitarsi agli squallidi annunci del presentatore di turno ma non lo hanno fatto, questo perché i lottatori della UFC meritano di più, molto di più! Luci stroboscopiche, fumogeni ed esplosioni, chitarre distorte e battene indiate, questi sono gli ingredienti di ogni ingresso sul ring. Perfetto per gasare il nostro alter ego, insostituibili per tirare su il morale al giocatore.



"IL SOGNO DI OGNI AMANTE DEI PICCHIADURO, UNA MOSSA COMMERCIALE O UN NOIOSO SIMULATORE DI SCHIAFFI?"



▲ CRACKI: Stiamo per avvitare il braccio al povero Tito Ortiz, riuscirà a liberarsi?



▲ LIP TO LIP: No, non state sfogliando una rivista pornografica, al contrario di quello che pensate questi due se le stanno dando di santa ragione...

sti più famosi: questa è roba che scotta, una miscela di ingredienti che di certo non stonerebbero in un videogioco, come ha dimostrato qualche anno fa la Anchor con il suo UFC per Dreamcast, picchiaduro che non è mai riuscito a raggiungere la popolarità di un *Soul Calibur* o di un *Virtua Fighter*, ma che non ha mancato di stupire, divertire ed emozionare coloro che non si sono lasciati influenzare da una resa grafica e da un realismo che lascia pochi spazi all'immaginazione. L'obiettivo era il realismo e il risultato non poteva essere migliore. Ora la Anchor sta febbrilmente lavorando a un gioco per PlayStation2 e la Crave, distributrice del primo gioco, non ha intenzione di lasciarsi sfuggire un simile brand e assoldata la Dream Factory, ha dato subito inizio ai lavori su questo UFC: Tapout, esclusiva per il nostro "piccolo" Xbox! Oltre al realismo più assoluto, una delle caratteristiche più particolari di questo gioco è la presenza di una seconda barra, oltre a quella dell'energia, che andrà a

visualizzare il livello di stanchezza del nostro lottatore (la cosiddetta Stamina). Sapete questo cosa vuol dire? Che se inizierete a menare fendenti inutilmente, ben presto vi ritroverete senza forze e alla mercé del vostro avversario! Dalle informazioni in nostro possesso sembra che rispetto alla versione Dreamcast, questo UFC: Tapout non aggiunga poi così tante novità: sono state confermate tutte le modalità presenti nel prequel, compresa la divertentissima modalità Carriera dove avrete la possibilità di creare il vostro lottatore da zero, scegliendo divisa, statura e, cosa più importante, lo stile di combattimento, meglio un maestro di Ju Jitsu o un esperto Karateka?

Dal punto di vista grafico i miglioramenti sono davvero molti, tutti piccoli accorgimenti che donano a questo Tapout un aspetto decisamente all'avanguardia, i modelli poligonali dei vari combattenti sono ben fatti e le texture, come oramai sarete abituati a sentire, pulite e di grande qualità. Di certo non mancheranno all'appello delle novità nuove fantastiche mosse, tra cui decine e decine di prese che renderanno ogni combattimento ancora più avvincente, ricordiamo a tutti che proprio quando entrambi i lottatori saranno a terra questo gioco darà il meglio di sé, con prese e controprese, tentativi di ribaltamento e spettacolari urla. Il sogno di ogni amante dei picchiaduro, una mossa commerciale o un noioso simulatore di schiaffi? Tra qualche mese lo scoprirete sulle nostre pagine...



NOME: Codi "Uno Shoten" Uno
ANNI: 26
NATO A: Yokosuka pref., Kanagawa, Giappone
STILE: Wajutsu e Wrestling



PRODOTTO	EIDOS
SVILUPPO	PYRO STUDIOS
GIOCATORI	1
GENERE	STRATEGIA

COMMANDOS 2 MEN OF COURAGE

QUANDO NON BASTA UN INTERO ESERCITO, QUESTA È LA SQUADRA DA CHIAMARE!



Questo gioco è uscito già da qualche tempo su PC, e nel caso ve lo siate lasciato sfuggire vi consigliamo di rimediare immediatamente perché altrimenti vi perdereste uno dei migliori titoli di strategia degli ultimi anni. Inquadrare *Commandos 2* all'interno di una categoria precisa è un'impresa praticamente impossibile, visto che si tratta di un'efficacissimo mix di strategia, azione e sotterfugio.

Come siano riusciti gli sviluppatori a calibrare alla perfezione questi tre elementi è un vero mistero, ma il risultato è un gioco molto appassionante e tecnicamente ineccepibile. La storia vi mette al comando di un gruppo di commandos (da qui il nome del gioco) iper-addestrati e pronti a tutto, impegnati in una serie di rischiose missioni in territorio nemico durante la Seconda Guerra Mondiale. Gli appassionati di film

di guerra non potranno che amare alla follia le ambientazioni e le situazioni di *Commandos 2*, mutate direttamente da veri e propri cult come "Il Ponte sul Fiume Kwai" o "I Cannoni di Navarone". Il totale di 12 missioni potrebbe sembrare un po' scarsino, ma sappiate che non è affatto così. Nella maggior parte dei titoli arcade 12 quadri potrebbero anche significare non più di un'oretta di gioco, ma con *Commandos 2* le cose sono molto differenti. La vastità e la completezza delle ambientazioni rendono ogni missione una vera sfida, e la profondità del gameplay è garantita dalla possibilità di andare ovunque si vuole, di fare qualsiasi cosa e di finire il livello in qualunque modo. Tutte frasi che abbiamo sentito anche troppo spesso, ma stavolta si tratta della pura e semplice verità. Potrete nuotare sott'acqua, entrare in ogni edificio, guidare tutti i veicoli, arrampicarvi sui pali, scalare i muri, raccogliere le pietre e poi lanciale per distrarre le guardie e così via. Tanto per farvi un'

ARCHITETTURA ELETTRONICA

QUANDO LA CURA PER I DETTAGLI DIVENTA MANIACALE...

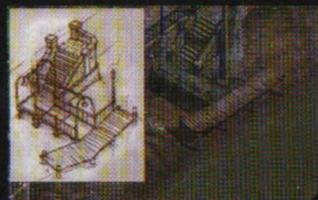
Quando uno sviluppatore si dedica anima e corpo alla realizzazione di un prodotto gli effetti, prima o poi, si vedono.

Con *Commandos 2* la Pyro sembra aver fatto questo e altro. Ogni singolo edificio presente nel gioco è stato modellato all'esterno su quattro lati e all'interno da tutte le angolazioni possibili ed immaginabili.

Basterà una semplice zoomata all'interno dei livelli più dettagliati per rendersi immediatamente conto dell'immane lavoro svolto da questa instancabile software house!



▲ **Un gioco artistico:** Riuscite a immaginare quanto tempo ci sia voluto per creare qualcosa del genere?



▲ **Dettagli:** Tanto per dimostrare che neppure le parti più piccole sono state create in maniera approssimativa, ecco uno schizzo di questa semplicissima scala.

▲ **COLLABORAZIONE:** Non tutti i membri della squadra sono umani: questo compagno a quattro zampe sarà molto utile per trasferire l'equipaggiamento e distrarre le guardie.

USCITE

PRIMAVERA



PRIMAVERA

WWW.EIDOS.COM

COMMANDOS 2 MEN OF COURAGE

▼ **TEMPO DA LUPI:** Statevene per troppo tempo in mezzo alla neve senza dei vestiti abbastanza pesanti e il vostro personaggio comincerà a congelarsi...



▲ **PASSO:** Cosa daremmo per avere una granata da tirare a quei marina!



▲ **GIÒIA PER GLI OCCHI:** Le ambientazioni sono incredibilmente dettagliate e ricche di tocchi di classe.



▲ **PASSO FELPATO:** Usando la spia è possibile aggirarsi comodamente di fronte alle guardie senza essere notati.

"IL GIOCO È IN LINEA CON LA TECNOLOGIA DI NUOVA GENERAZIONE, VOGLIAMO PORTARE COMMANDOS 2 VERSO UN PUBBLICO SEMPRE MAGGIORE"

Ignacio Perez, CEO Pyro Studios

dea, sappiate che potrete usare a vostro vantaggio anche un semplice pacchetto di sigarette – lanciatelo per terra e nascondetevi, quando arriverà la guardia di ronda probabilmente si fermerà a raccogliero per farsi una fumata... e in quel momento potrete uscire dal vostro nascondiglio per aggredirlo prima che possa fare una mossa! Nonostante quest'incredibile libertà d'azione, *Commandos 2* è comunque uno dei titoli più difficili che ci siano mai capitati sotto mano. Non tanto difficile da risultare paradossale, intendiamoci, semplicemente quanto basta per essere realistico. In fondo potrete benissimo immaginare da voi quanto sia "facile" nella realtà espugnare una fortezza nemica con solo un manipolo di pochi uomini. Per giungere alla fine delle missioni sono necessarie parecchie ore di gioco... ammesso che sappiate esattamente cosa fare e che riusciate a farlo al primo tentativo senza compiere errori. Il miglior modo per superare tutte le missioni è la prudenza.

Usando coltelli ed altre armi silenziose potrete uccidere qualsiasi nemico senza produrre il minimo rumore, e in pieno stile *Metal Gear Solid* dovrete nascondere i corpi delle vostre vittime per evitare di destare sospetti... e mentre lo state facendo potrete ovviamente spogliarli di tutti i loro averi! Tra i vari tocchi di classe c'è anche la possibilità di indossare i vestiti dei nemici uccisi, che però la metà delle volte vi andranno troppo stretti o troppo larghi, con un effetto assurdo sull'animazione del personaggio! Insomma, *Commandos 2* era già un vero splendore su PC, e per questa versione Xbox gli sviluppatori della Pyro hanno promesso una qualità ancora maggiore. Indossate i vostri elmetti, è tempo di sabotare qualche base nemica!



MODELLI DI VITA

Su schermo saranno pure piccolissimi, ma per realizzarli...

Il gioco può vantare una complessità di ambientazioni senza precedenti, e questa attenzione per il dettaglio si riflette anche sui modelli dei personaggi. Partendo da una base comune, ogni modello è stato arricchito di texture e particolari differenti, e l'animazione è così realistica da far gridare al miracolo. Un modo intelligente per ridurre i tempi di lavoro senza sacrificare il risultato finale.



XBOX 360

DA VICINO



Il Bronze nightclub è uno dei posti più famosi e frequentati della serie TV e su Xbox torna nello splendore della grafica poligonale a 128 bit. Finalmente potrete distruggerlo!

DA VICINO

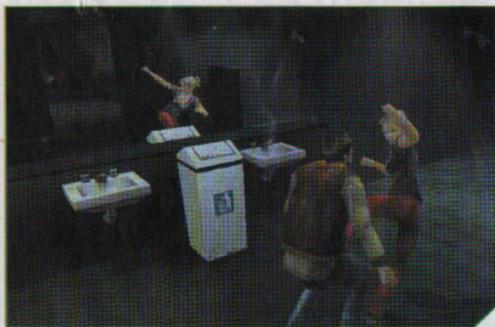


Spike non sembra gradire molto questo calcio di Buffy. Noi non possiamo far altro che fare i complimenti ai Collective Studios per la qualità dei modelli poligonali e delle texture.

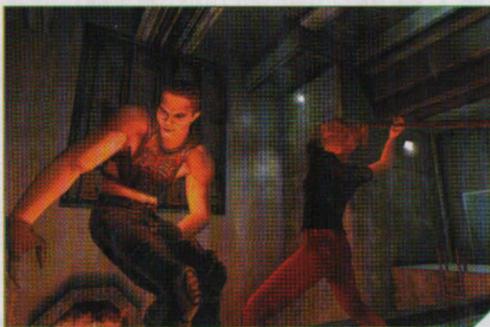
PRODOTTO	ELECTRONIC ARTS
SVILUPPO	THE COLLECTIVE
GIOCATORI	1
GENERE	AUVENTURA

BUFFY L'AMMAZZAVAMPIRI

LA PRESCelta FINALMENTE ARRIVA SU XBOX!



▲ **SPECCHIO DELLE MIE BRAME:** Rimarrete impressionati dal modo in cui la console Microsoft riesce a gestire le superfici riflettenti.



▲ **IRON FIST:** Il numero di mosse e combo a disposizione dovrebbe far impallidire qualsiasi picchiaduro... o quasi...



▲ **Bye bye baby:** Piantare un paletto nel cuore dei vampiri è l'unico modo per levarsi definitivamente dai paraggi. Attenzione a farlo al momento giusto, però...



Molti di voi potrebbero non essere fan di Buffy. Potreste semplicemente considerare "la piccola teenager ammazzavampiri" come un bel pezzo di ragazza, niente di più di una distrazione giovanile all'angoscia dell'acne e a un amore liceale non corrisposto. Ma Buffy, che piaccia o meno, è stato un successo enorme, soprattutto negli Stati Uniti, dove da tempo una serie TV non registrava ascolti così elevati.

Buffy è considerato da molti il miglior programma televisivo uscito in America negli ultimi anni, e questo gioco ci offre un'ennesima incarnazione della più grande creazione di Joss Whedon: Buffy è stata eroe di un fumetto, stella del cinema,

stella della TV e ora arriva finalmente su Xbox piena di poligoni e texture ad alta definizione. Il primo livello vede Buffy fare il suo ingresso nel riconoscibile cimitero di Sunnydale per scoprire non solo un enorme demone che evoca i morti dalle loro tombe, ma anche Spike (prima della sua trasformazione in insignificante amante disperato nella sesta serie) e Drusilla che fanno prigioniero Willow. E così comincia il combattimento: Buffy ha a sua disposizione pugni, calci e salti, che possono essere usati in combinazione per eseguire alcune delle sue mosse più famose, e ogni nemico deve essere affrontato in modo diverso. Dovete lottare con i vampiri fino a sconfiggerli e poi piantargli un paletto nel cuore, mentre gli zombi e altre



DA VICINO



Il viso di Buffy è stato realizzato prendendo la stessa Sarah Michelle Gellar come modello, mentre per il motion capture delle animazioni la Collective si è dovuta rivolgere alla sua controparte... il risultato comunque è eccezionale!



È NATA UNA STELLA

Il viaggio dalla tv al cinema fino ai videogiochi è molto lungo...



Nata il 14 Aprile del 1977, debutta in televisione già nel 1983, in *An Invasion of Privacy*. Da allora la carriera di Sarah Michelle Gellar è decollata molto velocemente. Oltre a *Buffy*, la serie che l'ha portata al successo in tutto il mondo, Sarah si è anche data al grande schermo con parti di un certo rilievo in *Scream 2*, *Cruel Intentions* e ora nel remake cinematografico del mitico *Scooby Doo*, dove fa la parte di Daphne e che vedremo nei cinema italiani entro il prossimo Natale. Una stella già di prim'ordine, Sarah, che adesso può vantarsi di avere anche un videogiochi a lei dedicato. Wow...

IL MOSTRO DELLA PALLIDE:

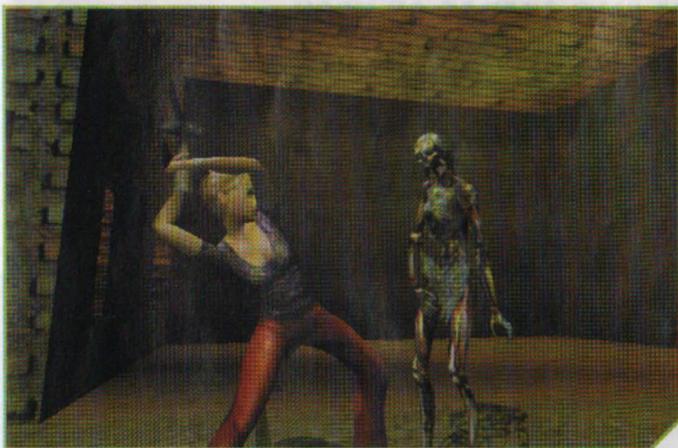
Buffy non dovrà vedersela solo contro i normali vampiri, non mancheranno infatti i classici boss di fine livello e alcuni avversari decisamente più ostici come questa o mostro...



SEQUEL:

Sembra che la Electronic Arts stia già iniziando i lavori per un seguito. Bah...

"IN BUFFY RITROVERETE TUTTE LE AMBIENTAZIONI PIÙ FAMOSE DEL FILM, COME LA SCUOLA O IL NIGHTCLUB BRONZE"



creature della notte soccombono a colpi diretti o alle armi pesanti. Staccando a calci le teste agli zombi e uccidendo vampiri teenager in puro stile "prescelti", raccoglierete piccole sfere di luce rosso porpora che ricaricheranno la vostra barra di energia: più energia avrete e migliori saranno la vostra forza e le vostre combo. La prima arma che troverete sarà il vostro fido palette, ma acqua santa, crocifissi, incantesimi, balestre e ogni genere di armamentario per la lotta ai vampiri salterà fuori mentre procedete per i vari livelli.

Nell'avanzare lungo l'avventura sarete aiutati dall'interazione con i membri della Scooby gang, tutti interpretati dal cast originale. Willow fornisce gli elementi per lanciare gli incantesimi del gioco, mentre Giles offre le sue armi e l'addestramento. Non

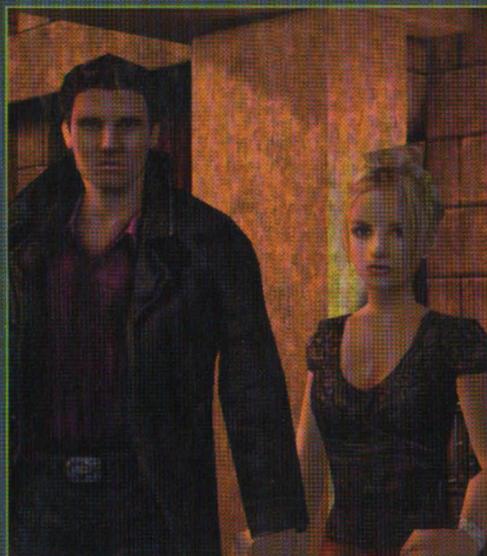
mancheranno poi incontri con altri personaggi che hanno reso famosa la serie, come Cordy, Xander e Angel. La trama del gioco, che riprende a grandi linee gli eventi della prima serie, è arricchita da numerosi filmati che aiuteranno il giocatore a calarsi ulteriormente nella tetra atmosfera. Non si tratta di filmati in computer grafica, ma di scene calcolate in tempo reale dal motore grafico del gioco e, vista la qualità di quest'ultimo, state tranquilli che l'effetto finale sarà più che soddisfacente. A proposito di grafica, in *Buffy* ritroverete tutte le ambientazioni più famose del film, come la scuola o il nightclub Bronze, ricreate con grande attenzione ai particolari e ricche di dettagli. Abbiamo avuto modo di provare una versione

preliminare di *Buffy* e la cosa che più ci ha impressionato è l'elevatissima qualità delle texture, alcune (soprattutto quelle di Buffy) davvero eccezionali. Discreto sembra anche il sonoro, con tutte le voci originali della serie inglese. Quello che lascia un po' perplessi è la longevità di un titolo che, al momento, sembra un'interessante variante del genere "beat 'em up" ma che non presenta modalità e opzioni extra per aumentare la longevità. Si tratta comunque di un difetto che non dovrebbe creare troppi problemi ai fan della serie, che troveranno in *Buffy* per Xbox tutto quello che hanno sempre sognato. La notte dei vampiri si avvicina, già sul prossimo numero di XBM dovrete trovare la recensione completa dell'ammazzavampiri più sexy d'America...

BAD ANGEL

Perché i tipi belli e cattivi si prendono sempre le ragazze migliori?

Eccoli, la squadra dei sogni dei vampiri: un Angel dark e la bella cacciatrice Buffy. Questo screenshot non è riuscito a catturare bene l'espressione "da cane bastonato" con la quale Angel va solitamente in giro, ma forse è meglio così.





- PRODOTTO UNIVERSAL INTERACTIVE
- SVILUPPO COMPUTER ARTWORKS
- GIOCATORI 1
- GENERE SURVIVAL HORROR



THE THING

UNO DEI MIGLIORI FILM HORROR DI SEMPRE SI PREPARA ALLO SBARCO SU XBOX...

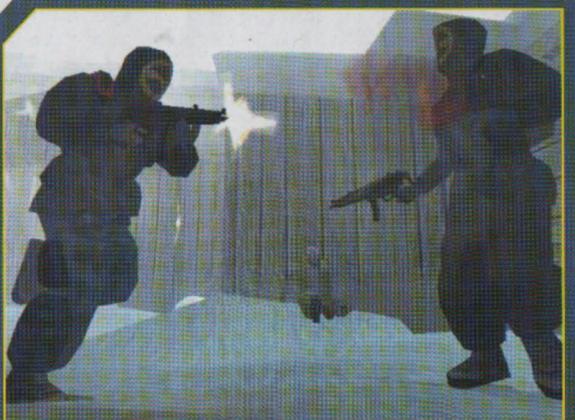
Fino a non molto tempo fa, l'unico nome di rilievo relativo all'ambito del survival horror era la Capcom. Ora non sappiamo come la pensiate voi, ma andarsene in giro per case diroccate abbattendo zombi e bestie mutanti non è più spaventoso come un tempo. Divertente sì, ma spaventoso no. Ed è qui che entra in gioco *The Thing*, un titolo che vi trasmetterà tali brividi lungo la spina dorsale che vi domanderete se il vibracall del vostro cellulare non stia suonando!

Il motivo per il quale nessuna casa abbia pensato finora di produrre una versione videoludica di questo capolavoro dell'horror è e resterà un mistero, visto che il copione de *La Cosa* sembra nato appositamente per essere tramutato in videogame. Diretto dal maestro del genere John Carpenter, il film narra la storia di un

gruppo di persone abbandonate in condizioni di sopravvivenza estreme e alle prese con un terribile alieno in grado di prendere la forma degli esseri che uccide. Questo fenomeno introduceva un elevatissimo "fattore diffidenza" tra i vari personaggi, un elemento perfetto per un survival horror! Basato sul film, questo gioco racconta una storia completamente nuova. Fortunatamente la Universal non è stata tanto stupida da tentare l'improponibile impresa di tramutare in videogame la stessa trama del film, cosa che avrebbe

PIÙ UMANO DEGLI UMANI

Con un nemico come questo avere qualcuno di cui fidarsi è impossibile! Come il buon agente Mulder insegna praticamente in tutti gli episodi di X-Files, quando si ha a che fare con creature sconosciute e misteriose non bisogna fidarsi di nessuno. E sarà bene che impariate ad applicare questa massima alla perfezione se volete sopravvivere a *The Thing*. Pur essendo il gioco sostanzialmente un'avventura horror ci sono delle splendide sequenze di azione, una storia incredibilmente profonda e una serie di enigmi veramente impegnativi. Sfortunatamente per superare questi enigmi dovrete nella maggior parte dei casi cooperare con il resto della vostra squadra, un vero problema quando fidarsi eccessivamente di qualcuno potrebbe portare a un prematuro game over...



AMICI NEMICI: Quando avete qualche dubbio, prima sparate e poi domandate. E nel caso il tizio sia ancora in piedi e in grado di rispondervi... beh, avete fatto bene a sparargli!



▲ CORAGGIO O STUPIDITÀ?: Speriamo per voi che quel misero fuocle basti a tenere a bada quella... cosa!

● COSA FARE E COSA NO...

Non avete mai visto il film? Ecco cosa vi siete persi!

Basato su un'idea tutt'altro che originale per un film horror, *La Cosa* è tratto da un breve racconto di John Campbell intitolato *Who Goes There?* ed è il remake di un film del 1951. Nonostante queste scarse premesse, John Carpenter ha trasformato questo film in uno dei più grandi classici horror di sempre. Si narra la storia di un gruppo di ricercatori intrappolati nel mezzo dell'Antartide con una forma di vita aliena che

ama alla follia introdursi nei corpi delle proprie vittime. Un'inquietante slogan al tempo dell'uscita nelle sale cinematografiche diceva più o meno: "l'uomo è il posto più sicuro in cui nascondersi". Entro la fine del film tutti i personaggi principali saranno morti, e il male resterà intrappolato dalla distesa ghiacciata lontana migliaia di chilometri dalla civiltà. Ecco una breve guida alle scene imperdibili...



Dopo un breve tafferuglio con alcuni norvegesi agitati il team di ricerca scientifica si inoltra nel laboratorio... per trovarvi dei resti tutt'altro che rassicuranti.



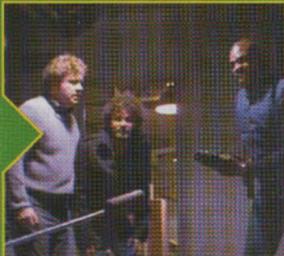
Il cagnolino dei norvegesi viene messo nel recinto insieme agli altri cani e, date le sue scarse doti sociali, si trasforma in una bestia raccapricciante!



Tentando di apprendere qualche nozione sul suo terribile nemico, il team di scienziati scopre un enorme cratere poco distante dal campo, con tanto di nave aliena.



Realizzando che le probabilità di infezione sono molto elevate, ogni possibile rischio viene dato alle fiamme... incluso un membro del team fortemente contrario!



In un crescendo di tensione, diffidenza e paranoia, i membri della squadra cominciano ad avere qualche diverbio interno. Pessima idea...



In quella che probabilmente è la scena migliore del film, il dottore tenta di riportare in vita un membro del team con un defibrillatore, il quale però gli sfonda il torace!



La diffidenza è ormai totale, e viene presa la decisione di effettuare un test del calore sul sangue di ogni membro della squadra. Signori, arrotolatevi le maniche...



Avendo ormai scoperto *La Cosa*, i pochi superstiti decidono di distruggere completamente l'accampamento nel tentativo di uccidere anche il male che vi risiede.



L'alieno è morto ma ancora gli unici due sopravvissuti non riescono a fidarsi l'uno dell'altro. Cosa succederà ora? Giocate questo seguito videoludico per scoprirlo!

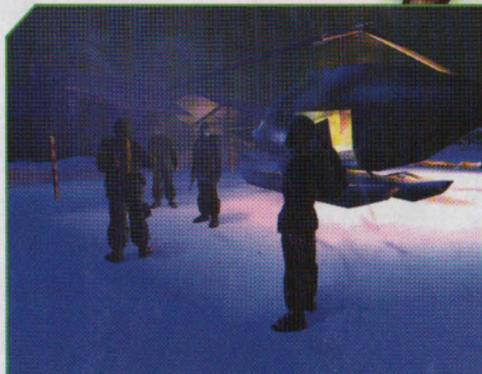
"THE THING SARÀ SENZA DUBBIO UNA VERA GIOIA DA GIOCARE... SEMPRE CHE VI PIACCIA ESSERE SPAVENTATI"

finito inevitabilmente col deludere milioni di fan. Il gioco è ambientato invece subito dopo le vicende narrate nella pellicola, e vi cala nei panni di un team di soccorso militare inviato per investigare sulle morti degli scienziati narrate nella prima storia (il solito cliché, ma in fondo funziona...). Ovviamente qualcosa del piano non andrà a dovere e presto vi ritroverete in guai seri... L'elemento più inquietante di tutta la situazione è che "la cosa" non ha una forma, si limita ad assumere quella degli esseri viventi che uccide o semplicemente qualsiasi altra forma voglia. Sfruttando questo fattore, la versione cinematografica poteva vantare alcune delle creature più fantasiose e raccapriccianti che si fossero mai viste, delle vere e proprie composizioni di arti e carne. Le stesse che ora potrete ammirare in questo terrificante videogame, accompagnate da alcune nuove creazioni tutt'altro che rassicuranti. Il gioco è veramente in grado di spa-

ventare anche i giocatori con i nervi più saldi, grazie a un'atmosfera senza precedenti. Il fatto che "la Cosa" possa cambiare forma significa che non saprete mai di chi fidarvi e a chi dare la caccia. E questa non è una cosa buona, soprattutto considerato il fatto che dovrete affrontare il gioco stando spalla a spalla con il resto della vostra squadra, all'interno della quale potrebbe anche nascondersi l'alieno! Tanto per complicare le cose, anche i membri della squadra nutriranno dei sospetti nei vostri confronti, del resto



▲ **HASTA LA VISTA, BABY!** Un lanciafiamme e un mitra insieme potranno sembrare un'esagerazione, ma se servono a salvarvi la pellaccia...



▲ **NO EASY WAY OUT:** Un elicottero, l'ideale per fuggire da questo inferno! Peccato che stia bruciando...



ATMOS-FEAR

Non si può fare un'avventura horror decente senza delle buone ambientazioni

Gli sviluppatori della Computer Artworks hanno speso molto tempo guardando e studiando il film, visto che il campo da loro ricreato è assolutamente identico a quello visto al cinema. L'area di gioco non sarà immensa se paragonata a tante altre, ma questo significa un maggiore livello di dettaglio!



▲ **VOLANDO:** Questa visuale aerea potrà darvi un'idea delle dimensioni del campo. Potrà sembrarvi un po' piccolo, ma non vi preoccupate - dovrete dedicare molte ore della vostra vita a questo gioco per finirlo.



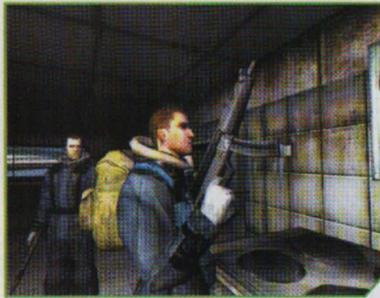
▲ **OSSERVANDO:** Potrete anche avere intorno a voi una distesa desolata di migliaia di chilometri, ma durante il gioco non potrete non sentire il peso della claustrofobia.



▲ **ESPLORANDO:** Ricordate il cane del film? Beh, questo è l'artwork originale delle gabbie dei cani nel gioco. Poveri cuccioli...



"LA COSA SEMBRA NATO APPOSITAMENTE PER ESSERE TRAMUTATO IN VIDEOGAME"



neanche loro possono sapere se il mostro si annida in voi o meno! Certo, voi sapete perfettamente che finché il personaggio è sotto il vostro controllo non può essere l'alieno, ma questo particolare è totalmente ignaro ai vostri compagni. Per sviluppare al meglio questo fattore paranoia il gioco include quello che dagli sviluppatori viene definito "un avanzato sistema di gestione della fiducia e del sospetto". Il che significa che dovrete tenere costantemente sotto osservazione lo stato psicologico dei vostri compagni di squadra, che potrebbero essere infetti o semplicemente spaventati quanto voi. Poter contare sulla fiducia dei personaggi controllati dal computer è una parte essenziale del gioco, visto che altrimenti potrebbero rivoltarsi contro di voi a ogni occasione, con le conseguenze che potrete ben immaginare. Ad aggiungere ancora suspense ed atmosfera ci sono delle spettacolari ambientazioni disegnate intorno al campo base presente nel film.

Quando vi ritroverete a vagare nel gioco avrete veramente la sensazione di essere isolati nel bel mezzo del nulla all'interno di edifici privi di ogni comodità e sicurezza. Il vento soffierà costantemente sollevando sbuffi di neve, e potrete persino vedere le nuvolette di fumo che escono dalla bocca dei personaggi. Il gioco comprende inoltre alcuni effetti luce davvero impressionanti - in una scena abbiamo notato un personaggio che camminava in un corridoio illuminandosi alla strada con un flare, e il bagliore rossastro guizzava alla perfezione sui muri. Insomma, questo *The Thing* sarà senza dubbio una vera gioia da giocare... sempre che vi piaccia essere spaventati a morte, ovvio! Forse la sua caratteristica più interessante consiste nel fatto che non si tratterà dell'ennesima avventura lineare. Certo, ci sono eventi ed enigmi prestabiliti che dovrete affrontare comunque, ma gli sviluppatori della Computer Artworks hanno garantito che le soluzioni saranno sempre più di una. Ancora non sappiamo quanto si possa sviluppare una caratteristica come questa ma una cosa è certa: quando *The Thing* farà la sua comparsa nei negozi tra qualche mese, la lunga attesa dei suoi fan sarà ben ricompensata.

DEAD OR ALIVE?

Paul Verhoeven, roditi il fegato!

Uno dei momenti più famosi del film è quello in cui una testa mozzata si fa crescere un paio di gambe e comincia ad andarsene in giro.

Gli sviluppatori della Computer Artworks sono stati talmente puntigliosi da includere anche questa creatura nel gioco. Il risultato finale somiglia incredibilmente all'ED209 di *Robocop*... peccato che *La Cosa* sia uscito ben cinque anni prima!



PLAYSTATION - NINTENDO - DREAMCAST - XBOX - ARCADE

Game Republic

NEXT GEN GAZINE



KINGDOM HEARTS

TOPOLINO
RESUSCITA AERIS?



TEKKI

SU XBOX IL
SIMULATORE
DI MECH DEFINITIVO?

ONIMUSHA 2

I DEMONI RITORNANO SU PS2

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

DAI CREATORI DI BALDUR'S GATE
IL PRIMO GRANDE GDR
PER XBOX

SOLDIER OF FORTUNE



STARFOX ADVENTURES



SPIDER-MAN THE MOVIE



APRILE 2002 N. 29

€ 4,10



3 771129 045005

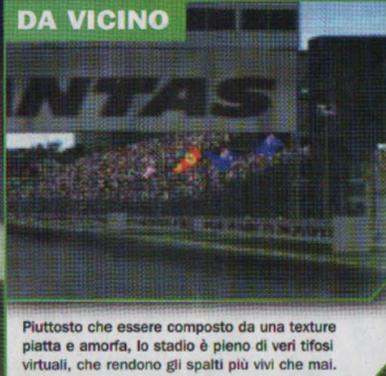
NEWS DAL MONDO DEI VIDEOGIOCHI, ANIME, MENTAI.
CONSOLE PORTATILI, CURIOSITÀ DAL GIAPPONE, CODICI, CONSIGLI PER GIOCARE IN RETE

- NEWS
- ANTEPRIME
- RECENSIONI
- JAPAN REPUBLIC
- MENTAI REPUBLIC
- ARCADIA
- CODICI

IN TUTTE LE EDICOLE A SOLI €4,10

TUTTE LE MANIE HANNO TROVATO UNA PATRIA

DA VICINO



Piuttosto che essere composto da una texture piatta e amorfa, lo stadio è pieno di veri tifosi virtuali, che rendono gli spalti più vivi che mai.

DA VICINO



Ogni elemento è stato migliorato rispetto ai precedenti episodi della serie. Dalle inquadrature più ravvicinate sarà possibile anche vedere gli interni degli abitacoli delle vetture...

DA VICINO



I danni sono ormai una caratteristica comune in questo genere di giochi, ma gli incidenti di F1 2002 sono comunque più realistici della media, con una festa di parti metalliche che schizzano come impazite nell'aria.

- PRODOTTO EA
- SVILUPPO INTERNO
- GIOCATORI 1-2
- GENERE GUIDA

F1 2002

LA ELECTRONIC ARTS LANCIA LA SFIDA A GRAND PRIX 4!



O si amano o si odiano, i giochi di guida non sono per le vie di mezzo. Per alcuni non c'è niente di più noioso che ripetere giri e giri sulla stessa identica striscia di gripio asfalto, magari senza vedere un avversario per secondi. Ci sono altri invece capaci di allenarsi per ore su di un singolo tracciato in modo da perfezionare il loro stile di guida e guadagnare quel decimo di secondo indispensabile per la vittoria finale.

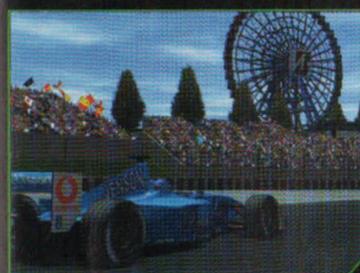
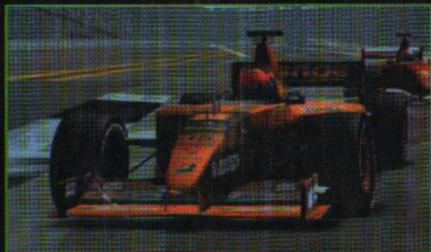
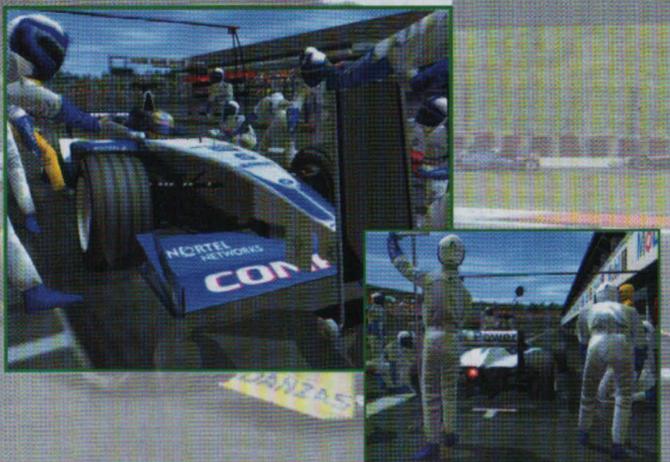
Dopo l'anteprima esclusiva di *Grand Prix 4*, che vi abbiamo presentato sullo scorso numero, ecco arrivare l'attesa e prevedibile risposta della Electronic Arts, che si prepara a invadere la console Microsoft con una completissima serie di simulazioni sportive con il brand EA Sports. E tra queste, naturalmente non poteva mancare la serie *F1*, da sempre uno dei maggiori successi della casa americana, soprattutto qui in Europa. La domanda è: cosa c'è in questa nuova incarnazione che non si sia già

visto in precedenza e che, soprattutto, possa rivaleggiare con le eccezionali premesse di *Grand Prix 4*? Tanto per cominciare, il gioco comprende tutti i piloti, tutte le statistiche e tutte le gare dell'edizione 2002 del mondiale, per la gioia degli amanti delle statistiche e dei fan più sfegatati (noi compresi...) di questo sport. Una freccia importante all'arco della EA Sports, soprattutto considerando il fatto che *GP4* potrà fregiarsi solo della licenza ufficiale dello scorso campionato (per esempio, la Toyota sarà presente solo nel titolo Electronic Arts). I percorsi reali sono tutti presenti, e grazie alla potenza dell'Xbox hanno un aspetto perfettamente realistico e convincente. Gli spalti saranno affollati di tifosi con tanto di bandiere e striscioni al seguito, le ombre si distenderanno sulle piste in maniera verosimile e il tutto si muoverà a 60 fotogrammi fissi al secondo. Anche le vetture sono notevolmente migliori di quelle viste in qualsiasi altro titolo di Formula 1, *GP4* escluso, grazie a un maggior numero di poligoni, splendide texture degli sponsor, loghi vari e caschi dei piloti che brillano al sole.

PIT STOP

Meccanici animati? Detto fatto!

Non c'è cosa peggiore in un gioco di F1 che entrare al box e trovarli completamente deserti, tanto da farvi chiedere chi diavolo stia effettuando il rifornimento e il cambio gomme. Beh, fortunatamente la EA ha risolto questo problema inserendo nel suo gioco il team di meccanici più realistico che si sia mai visto. Non solo sono ottimamente animati, ma si comportano anche in base alla vostra prestazione. Se fino a quel momento la vostra gara sarà stata sofferta, il pit stop richiederà molto più tempo a causa dello stress subito dai vostri compagni di squadra! Un'altra caratteristica che pone *F1 2002* in diretta concorrenza con l'atteso *Grand Prix 4!*



FOLLA IN VISIBILE: Lo scenario a bordo pista è estremamente dettagliato e il pubblico è finalmente composto di texture individuali per un effetto finale decisamente gradevole.



DISTANZE SIDERALI: *F1 2002* offre un ottimo senso di prospettiva. Ogni cosa sembra più grande grazie all'enorme numero di poligoni impiegati.



IL BELLO DELLA DIRETTA: Le numerose inquadrature televisive rendono i replay di *F1 2002* davvero eccezionali.



ACQUA A CATINELLE: Le condizioni atmosferiche possono ribaltare le sorti di una gara. Anche i piloti controllati dalla CPU ne risentiranno.

"L'ASPETTO SU CUI IL TEAM DI SVILUPPO SI È PIÙ IMPEGNATO È IL COMPORTAMENTO E L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE DEGLI AVVERSARI"

Persino gli specchietti riflettono realisticamente quello che c'è dietro l'auto. Le condizioni meteo variabili possono aggiungere molto all'atmosfera di un gioco di guida "serio", ed *F1 2002* eccelle anche in questo campo. Durante una gara potrete trovarvi di fronte a un sole splendente che si riflette e guizza sulla carena delle auto, per poi incontrare nella successiva una tempesta di lupi. Gli stessi livelli di pioggia sono variabili: si passa dalla lieve pioggerellina che non richiede particolari accorgimenti all'acquazzone che vi costringerà invece a effettuare una sosta per montare gomme da asfalto bagnato. Per non parlare dell'intensità della nebbia di acqua sollevata dai piloti che vi precedono, che a seconda dei casi potrà ridurre la visibilità in modo più o meno drastico. Ovviamente tutto questo non significherebbe niente senza un comportamento realistico da parte degli avversari, vero perno di ogni gioco di guida, e anche in questo settore *F1*

2002 non delude le aspettative. L'Intelligenza Artificiale, a detta dei programmatori, non è seconda a nessuno, con dei piloti rivali che faranno manovre azzardate e commetteranno errori esattamente come se fossero controllati da un umano. La Electronic Arts ci tiene a precisare che l'aspetto su cui il team di sviluppo si è più impegnato non è tanto la grafica, comunque già a questo punto piuttosto promettente, ma proprio il comportamento e l'Intelligenza Artificiale degli avversari. Gli incidenti sul bagnato promettono di essere qualcosa di veramente spettacolare, con schizzi d'acqua ovunque e frammenti di carrozzeria a invadere la pista. Tutte caratteristiche in grado di mandare in estasi qualsiasi fan di Formula 1, non c'è che da aspettare l'uscita del gioco definitivo per verificare se anche la giocabilità rispetterà gli stessi standard. Al prossimo numero per una recensione completa!



PIOVE SUL BAGNATO: Tutte le auto sono condizionate dalle condizioni atmosferiche, che andranno a influenzare notevolmente il loro comportamento su pista.



STACCAIA: Ogni frenata o escursione fuori pista verrà accompagnata da buoni effetti particolari...



DA VICINO



La trama di *Silent Hill 2* è molto presente nel gioco, grazie anche a dei personaggi molto credibili e perfettamente caratterizzati. Unitevi a James Sunderland e aiutatelo a cercare sua... "moglie".

DA VICINO



L'attenzione al dettaglio è incredibile. Non toccate troppe cose in giro o rischierete di prendervi il tetano, tanto è sporco questo bagno pubblico!

DA VICINO



Gli indizi per svelare il mistero si trovano ovunque, quindi farete bene a tenere gli occhi aperti. Quello che all'apparenza è un banale graffito potrebbe celare ben altro...

PRODOTTO	KONAMI
SVILUPPO	INTERNO
GIOCATORI	1
GENERE	AVENTURA HORROR

SILENT HILL 2 RESTLESS DREAMS

L'ORRORE, LA TRISTEZZA, IL PASSATO, LA KONAMI VI ESORTA IN UN VIAGGIO TRA LE PAURE UMANE...



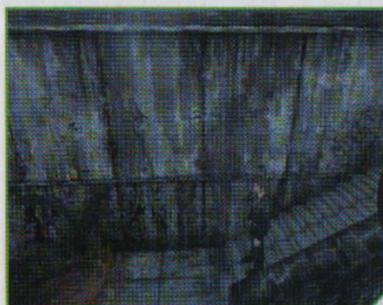
La Konami fece uscire il primo *Silent Hill* su PlayStation poco dopo l'enorme successo di *Metal Gear Solid*, e ovviamente i videogiocatori di tutto il mondo erano ansiosi di vedere in cosa consistesse il prossimo progetto della famosa software house.

Il gioco fu accolto molto bene, ma a guardarla adesso, a distanza di diverso tempo e con il giusto distacco, ci si rende conto che i consensi raccolti da quel titolo furono per la maggior parte merito dell'ottimo lavoro pubblicitario svolto dalla Konami e dell'erronea convinzione che dopo un titolo acclamato come *Metal Gear Solid* la casa giapponese non potesse più fallire un colpo. Persino per quei tempi la grafica era qualcosa di risibi-

le: bassa risoluzione, colori scialbi e una fortissima presenza di nebbia a nascondere qualsiasi cosa si trovasse a più di dieci centimetri dal naso del protagonista. E nonostante questo non si riuscì a evitare un pesantissimo pop-up, affiancato da animazioni scarse e da creature che svolazzavano per i livelli pur essendo ferme e fredde come blocchi di marmo. Anche il gameplay non era nulla di trascendentale, con un controllo penalizzato dal mediocre frame rate e una visibilità talmente limitata da costringere i giocatori a stare sempre con gli occhi fissi sulla mappa per capire dove stessero andando. Nonostante questa valanga di difetti e imperfezioni, il gioco sembrava comunque avere quel qualcosa che mancava a un sacco di altre avventure horror, era in qualche modo "reale". Dopo i doppiaggi da film di serie Z visti in *Resident Evil*, la Konami sviluppò per il suo *Silent Hill* un approccio del tutto differente: i personaggi erano credibili e la trama era più un thriller psicologico che un horror. Esseri umani in preda alla pazzia, grotteschi mutanti e ogni sorta di inquietanti creature tormentavano il nostro



▲ **STRADE INSANGUINATE:** Seguite le chiazze di sangue sull'asfalto e troverete una sorpresa poco piacevole.



▲ **TANTO PER COMINCIARE:** Il primo posto in cui dovrete andare quando arriverete a Silent Hill sarà giù per le scale e dentro un bosco...





LA MIA PRIMA VOLTA:

Al momento del vostro primo incontro con uno zombi sarete armati solo di un bastone!

SETTIMANA ENIGMISTICA:

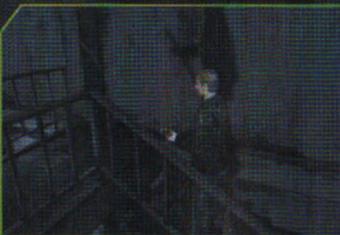
La risoluzione degli enigmi è parte integrante del gioco, ed è sviluppata tanto quanto nel primo *Silent Hill*.

Three needles stand of three different heights.
The fat, the tall and the thin.
From slow to fast they move to the right.
Scott resists not on three, but fifteen.

● E LUCE FU

Quando si parla di effetti speciali, *Silent Hill 2* è anni luce avanti...

Oltre alla nebbia volumetrica, *Silent Hill 2* comprende anche alcuni dei migliori effetti luce che si possano vedere in un videogioco. Avvicinate la vostra torcia a un oggetto e, oltre a illuminarsi, questo proietterà sulle superfici circostanti un'ombra impeccabile. E vedere l'ombra di uno zombi che si allunga sulle pareti alle vostre spalle è un'esperienza da far venire i brividi!



"L'ATMOSFERA CUPA E DENSA CHE HA RESO FAMOSO L'ORIGINALE È STATA RICREATA CON LA MEDESIMA MAESTRIA"

eroe dall'inizio alla fine della sua avventura. Ed era tutto incredibilmente vivido e inaspettato. In *Silent Hill 2* si può notare esattamente lo stesso tipo di approccio. I giocatori prenderanno il controllo di James Sunderland, un ragazzo che ha raggiunto Silent Hill dopo aver ricevuto una strana lettera da sua moglie... morta tre anni prima! Nella lettera la donna gli chiede di incontrarla al santuario delle memorie a Silent Hill. Ma sarà veramente una lettera della sua defunta moglie, oppure è semplicemente uno scherzo di cattivo gusto? In entrambi i casi si tratta di un ottimo spunto per la trama di un videogioco. L'inizio dell'avventura coincide con l'arrivo di James a Silent Hill. Gran parte dell'esplorazione si svolge comunque all'interno della spettrale cittadina, sia nelle strade che si diramano nella campagna circostante, sia in determinati edifici, come il terrificante ospedale che sicuramente non dimenticherete facilmente.

L'atmosfera cupa e densa che ha reso famoso l'originale è stata ricreata con la medesima maestria, e stesso discorso vale per la nebbia, che però stavolta riveste un ruolo semplicemente estetico e non serve a nascondere i difetti del motore 3D. I livelli interni hanno subito un restyling completo e ora possono vantare alcuni dei migliori effetti d'illuminazione che si

siano mai visti. Avvicinandovi a un cancello con in mano una torcia potrete notare che le ombre proiettate dallo stesso sul terreno sono più realistiche che mai. Ancora non abbiamo riscontrato un uso particolarmente innovativo o creativo di questi effetti, ma sicuramente aiutano a tenere alta l'atmosfera e il feeling generale del gioco. Ovviamente tutto questo non significherebbe nulla senza l'aggiunta di cadaveri in decomposizione e terrificanti creature venute da chissà dove. In *Silent Hill 2* i vostri più grandi nemici saranno il buio e dei mostri dall'aspetto femminile, simili a delle infermiere fatte di uno strano materiale organico, viscido e molle, e vi assicuriamo che intravedere questi esseri, immobili, nascosti in un fatiscente corridoio vi farà gelare il sangue.

Gli effetti di morphing usati sulla pelle di queste creature sono veramente spettacolari, a tratti sembra quasi che qualcosa stia tentando di uscirgli fuori dal torso. Insomma, tutti gli elementi a nostra disposizione farebbero pensare a delle buone prospettive per questo *Silent Hill 2*.

Avendo giocato la versione PlayStation2 sappiamo già della grande qualità che la Konami ha riversato in questa sua ultima produzione, i miglioramenti ci sono e colpiscono più che altro gli effetti di luce, ora più realistici che mai, naturalmente è presente un nuovo episodio chiamato per l'appunto *Restless Dreams* che andremo a sviscerare in sede di recensione. Non perdetevi i prossimi numeri per avere la conferma definitiva della qualità di questo attesissimo gioco!

LUCI, CAMERA, AZIONE!

I ragazzi della Konami sono famosi per la qualità dei loro filmati. Date un'occhiata a questi...

Metal Gear Solid è stato acclamato per la sua trama da film oscar e per la sua azione.

Proseguendo la tradizione, *Silent Hill* include scene d'intermezzo sia in tempo reale che precalcolate, con alcune delle migliori animazioni facciali che abbiamo mai potuto ammirare. Se la qualità dei filmati in grafica 3D continuerà a migliorare con lo stesso ritmo degli ultimi due anni, presto non avremo più bisogno di attori in carne ed ossa!

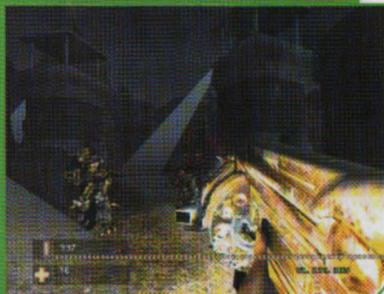




PRODOTTO ACCLAIM
SVILUPPO ACCLAIM STUDIOS
GIOCATORI 1-4
GENERE AZIONE

TUROK EVOLUTION

PORTÒ LA VIOLENZA E GLI FPS SU NINTENDO64, ORA SI PREPARA PER L'EVOLUZIONE...



INGREDIENTI: Armi giganti, nemici indiovolati, torrette... Wow, non manca davvero nulla!

Nel 1996 la Acclaim rilanciava la sua immagine con una serie di giochi e scelte commerciali pianificate alla perfezione, tutta la compagnia, storica sia per la data di fondazione che per i gloriosi titoli sviluppati nel corso di questi anni, recuperava fondi ovunque, vedendo i propri conti tornare in attivo dopo un lungo periodo di transito. In quello stesso periodo la divisione Comics dell'Acclaim (che da decenni si occupa di pubblicare e distribuire fumetti in tutta l'America) puntava al grande rilancio di uno dei suoi eroi più famosi, un certo cacciatore di dinosauri chiamato per l'appunto Turok, l'idea venne

naturale e al fumetto venne subito affiancato un nuovo progetto, un videogioco per Nintendo64 sviluppato dall'allora semi sconosciuta Iguana Entertainment, oggi divenuta parte indivisibile degli Acclaim Studios.

Turok: The Dinosaur Hunter dimostrò per la prima volta che gli FPS, genere relegato da sempre al mondo dei PC compatibili, potevano funzionare perfettamente su una console. Il colpaccio venne comunque aiutato dall'allora ottima tecnologia nascosta all'interno della console Nintendo, capace di visualizzare texture di un realismo mai visto ed effetti grafici di sicuro impatto. La violenza e l'atipicità del progetto Turok decretarono il successo della Nintendo, che vide la propria console divenire oggetto di desiderio da parte di moltissime persone, della Acclaim, che guadagnò moltissimo dalle ven-

UOMINI DI UN TEMPO

Un rettilario d'attori

Il grande cast di Turok può contare su dei personaggi davvero ben caratterizzati, in mezzo a così tanti amici e nemici è meglio che imparate fin da subito a riconoscerli, almeno i più importanti!



TOBIAS BRUCKNER: Assetato di sangue, dagli occhi spiritati e dal coraggio impareggiabile, questa è in breve la descrizione del capitano Tobias Bruckner, il più grande cacciatore di indiani di sempre. Il suo grande carisma gli ha permesso di organizzare e tenere al comando un folto gruppo di volontari, pronti a tutto per seguirlo. Bruckner

organizzerà una perfetta imboscata per sterminare gli ultimi Saquin in fuga verso il Messico, imboscata che lo metterà davanti al grande combattente Taf Set.



TYRANNUS: Tra questo personaggio e il capitano Bruckner c'è una sorta di legame, entrambi mirano a sterminare un'intera razza, il secondo sulla terra e il primo nelle Lost Land, dove la sua guerra è giustificata da una pseudo religione da lui stesso inventata. Questa creatura, metà rettile e metà essere umano, crede

solo nella forza e nel potere, ma non mancherà (quando in pericolo) di chiedere aiuto a qualche dio da lui adorato.



TARKEEN: Il personaggio più misterioso di tutto il gioco, Tarkeen, l'essere senza sesso che per primo troverà il povero Taf Set e gli restituirà la vita. Tarkeen è legato da un patto al "Dio Pietra", entrambi sono alla ricerca di Turok, l'uomo che restituirà equilibrio in tutte le Lost Land. Tarkeen è protetto dai Six Points, sei terrificanti

creature in grado di uccidere con lo sguardo, creature che vivono sempre al fianco del proprio maestro.

UN MONDO IN UN DVD

Come creare un luogo immaginario pensando sia reale

L'obiettivo della Acclaim è quello di creare un gioco che fa dell'ambientazione uno dei suoi maggiori punti di forza. Le Lost Land saranno in *Turok Evolution* dei luoghi magnifici, dove interminabili valli si alterneranno a fitte giungle tropicali, naturalmente tutto sarà gestito in tempo reale dall'eccellente motore grafico, in grado di farvi sentire dannatamente piccoli a confronto con gli alberi secolari e i fiumi impetuosi che coloreranno questi luoghi fantastici. Oltre alle dimensioni è stata prestata moltissima attenzione all'uso dei colori, indispensabili per creare un'atmosfera che si sposasse perfettamente con il tipo di sceneggiatura, epica e misteriosa di *Turok*, date un'occhiata qua!



"GLI ULTIMI SOPRAVVISSUTI DELLA TRIBÙ SAQUIN SONO IN FUGA, PER LORO NON SEMBRA ESSERCI PIÙ NESSUNA POSSIBILITÀ DI SALVEZZA"

dite del gioco e della stessa Iguana, che finalmente poteva contare su un nome riconoscibile ovunque, del successo insomma che non aveva mai assaporato. La storia di *Turok* proseguì con un seguito ancora più bello e divertente, un terzo capitolo sotto tono sia nelle idee che nei limiti oramai oggettivi della macchina su cui girava, e con *Rage Wars*, uno spin-off dedicato interamente al Multiplayer, ottimamente realizzato. *Turok* è assente dalla scena da due anni oramai, molti sembrano averlo dimenticato, altri parlano malinconicamente di quei pomeriggi passati sparando raffiche di mitra a velocità, ma intanto, in Texas qualcuno lavora giorno e notte per donare il giusto successore a quel gioco che alberga nei nostri ricordi, un successore che giorno dopo giorno si fa sempre più vicino. *Turok Evolution* è vicino, l'uscita sembra essere stata confermata per i primi giorni d'agosto e in un'estate così calda per quanto riguarda le uscite, la Acclaim

dovrà davvero darsi da fare per sgomitare tra le vetrine dei negozi. Nel frattempo possiamo raccontarvi una storia...



THE STORY MODE

Ci troviamo in Texas, precisamente il 10 novembre del 1886, un anno macchiato dal sangue di centinaia di indiani, sterminati dal feroce Capitano Tobias Bruckner e dai suoi uomini. Gli ultimi sopravvissuti della tribù Saquin sono oramai in fuga, per loro non sembra esserci più nessuna possibilità di salvezza, sanno bene che "Serpente Rosso", il nome che gli indiani hanno affibbiato al loro carnefice Bruckner, non li risparmierà, ne è certo anche Tal'Set, il più valoroso guerriero pellerossa. E queste sensazioni diventano ben presto realtà, visto che Tobias Bruckner è pronto per l'assalto finale. Ucciso il grande capo dei Saquin, Gufo Grigio, la battaglia imperversa. Mossa dal dolore e da un odio soprannaturale Tal'Set si getta al collo del capitano Bruckner, alle loro spalle la carneficina con-



▲ **VOLARE!** Ed ecco la famosa sequenza a "bordo" di un pterodattilo... Si possono persino sparare missili!!!



DJUNN:

Il grande e forzuto guerriero Djunn, un uomo costantemente affamato e leader incontrastato delle truppe con base nel River Villane, quest'uomo vede in Tal'Set un compagno di dolore, quasi un

fratello... e nel corso della nostra epica avventura avremo modo di conoscere molti altri aspetti di questo uomo così strano.



ORSO GRIGIO:

Questo carismatico leader è, o sarebbe meglio dire era, il grande e rispettato capo degli indiani Saquin. Il destino vuole che Orso Grigio venga colpito da un proiettile sparato da un cechino di

Bruckner, un evento che ha segnato la fine della tribù Saquin ma l'inizio della saga di *Turok*!



MAYANA:

Questa ragazza è arrivata da poco nel River Village, ma questo non gli ha impedito di farsi subito un nome. Mayana è apprezzata soprattutto per le sue incredibili doti da guaritrice nonché per la sua

grande abilità nella caccia.

INTERVISTA NELLA GIUNGLA

Creare un gioco di queste dimensioni è davvero un compito immenso, quasi come portare al guinzaglio un mammoth. Per fare ancora più chiarezza sull'argomento Turok abbiamo deciso di intervistare Dave Dienstbier, l'uomo dal cognome impronunciabile e responsabile del progetto *Evolution*.

XBM: Con tre giochi della serie all'attivo, cosa dobbiamo aspettarci da questo nuovo *Turok*?

David Dienstbier: Siamo tutti molto contenti dei risultati riscossi da *Turok*, specialmente dell'immenso successo che abbiamo avuto sul Nintendo64, ma finito il terzo capitolo della serie ci siamo ritrovati con un personaggio un po' in crisi di identità. Ognuno dei tre giochi si può definire eccellente sotto diversi punti di vista, ma effettivamente, malgrado i complimenti della stampa e del pubblico, volevamo tornare a un *Turok* più classico, quello delle infinite jungle e dei preistorici robot del primo gioco.

XBM: Cosa state facendo per creare un mondo così strano e fantasioso? Oltretutto popolato da dinosauri?

DD: Le Lost Land sono un luogo che si potrebbe definire a grandi linee come una discarica spaziale. Camminando per questo fantastico posto troverete testimonianze di antiche civiltà provenienti da ogni parte del cosmo, proprio perché le Lost Land sono soggette a una sorta di disturbo spaziale. Noi stiamo cercando di costruire un posto surreal-naturale che sta cercando di evolversi nonostante questo caos. I dinosauri sono una grande parte delle Lost Land, ma non la sola!

XBM: I vecchi *Turok* sono stati tacciati di avere pochi dinosauri, almeno rispetto alle attese del pubblico. Una scelta? Problemi per i limiti tecnici delle vecchie macchine da gioco?

DD: Qualcuno ci accusa di questo? E perché nessuno mi ha informato? Seramente, non penso che qualcuno sentirà la mancanza dei dinosauri dopo aver giocato a *Turok Evolution*. Questo gioco è infarcito di centinaia di forme di vita preistoriche, pericolose e non, senza dimenticare di bestioni davvero, ma davvero immensi.

XBM: Quale tipo di armi avremo modo di impugnare giocando a *Turok Evolution*?

DD: L'arsenale creato per *Evolution* è semplicemente fantastico. Abbiamo mantenuto moltissime delle armi presenti nei giochi passati... sì, avrete la famosa Mini-Gun. Ma sarà completamente nuova e dannatamente divertente da usare. Sì, avrete la Nuke. Sì ci sarà anche il Tek-Bow. Stiamo pensando anche di inserire una versione super potente della nostra arma più infame, il Cerebral Bore, capace però di sparare ben cinque "Swarm Bores", proiettili che una volta entrati in contatto con il corpo del malcapitato di turno, si



faranno strada fino a raggiungere i cinque punti vitali del corpo umano... inutile parlare del risultato finale!

XBM: Quanto importante sarà la sezione Multiplayer?

DD: Una piccola parte del nostro team si sta occupando a tempo pieno del Multiplayer, questo succede da più di un anno ormai. Siamo puntando al classico gioco a quattro tramite split screen, semplicemente perché allo stato attuale questa è la scelta più comune per chi vuole provare questa esperienza sulla propria console.

XBM: E si potrà anche giocare nei panni di un dinosauro e sbranare i nostri amici/mali?

DD: Non vi resta che aspettare e vedere...

XBM: Per finire ci puoi dire qual è la cosa di cui vai più fiero riguardo questo nuovo progetto?

DD: Vedere un team composto da più di 35 persone dedicare tutto il loro incredibile talento, il cuore, l'anima e il tempo libero a un gioco che probabilmente diventerà il più bel *Turok* di sempre.

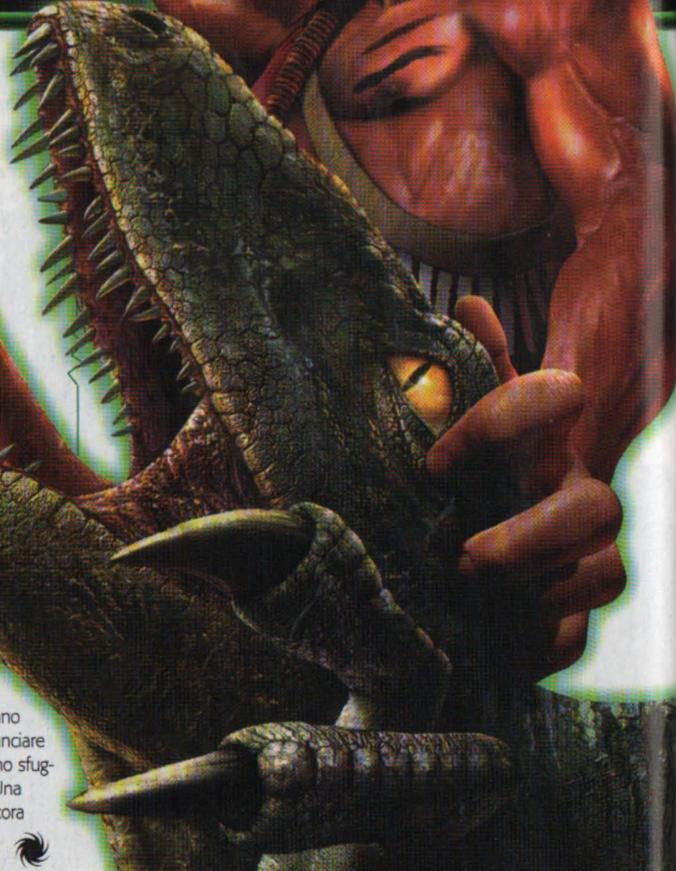


▲ **COMPAGNI DI VIAGGIO:** In *Turok Evolution* avremo, in determinate occasioni, dei simpatici ribelli come amici...

▼ **FACE TO FACE:** Di norma non è consigliabile fare avvicinare i nemici così tanto!

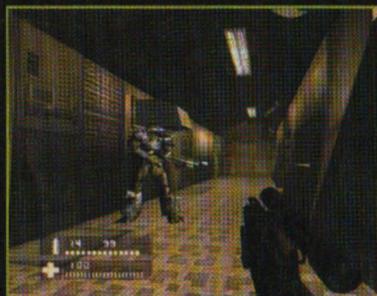


tinua senza badare a loro. Lo scontro sembra non avere mai fine, i corpi dei due combattenti continuano a colpirsi a vicenda finché non cadono entrambi in una strana caverna sotterranea, rivestita di strani simboli magici. Tal'Set è ferito mortalmente ma questo non impedisce alla sua rabbia di continuare a sgorgare forza; la caverna sembra risplendere al rosso del sangue dell'indiano, sì, il sangue, l'elemento che attiverà un portale magico e trasporterà Tal'Set nelle Lost Land, le terre perdute. Salvato per un soffio dalla veggente TarKeen, il povero guerriero viene trasportato da un gruppo di cacciatori nella fortezza dei River People, dove viene curato e, cosa che gli cambierà per sempre la vita, incontrerà il "Grande Guerriero" Djunn e il "Saggio Padre", colui che insieme a TarKeen illuminerà il vero destino di Tal'Set. Lo sterminio dei Saquin infatti è stato solo un espediente per far morire Tal'Set e farlo rinascere come Turok, il Figlio della Pietra, colui che salverà le Lost Lands dall'imminente guerra, ma che dovrà ancor prima salvare lui stesso dai suoi demoni interni. *Turok Evolution* è un'avventura senza confini che vi trasporterà nel bel mezzo di un'incredibile battaglia contro le forze del male, la complessa trama prevede decine e decine di colpi di scena e sebbene alcune sequenze non ci abbiano completamente convinto (vedere per esempio uno pterodattilo lanciare missili fa male al cuore) siamo certi che alla Acclaim non si faranno sfuggire l'occasione di tornare re incontrastati del genere su console. Una minaccia per *Halo*? Per avere una risposta dovremo aspettare ancora qualche mese, per ora è certo che *Turok Evolution* ha dalla sua parte parecchi assi nella manica.



THE LOST WORLD?

Se Turok Evolution sarà all'altezza delle vostre aspettative ecco quali facce dovrete ringraziare...



PRECISIONE: Tra le armi preferite degli FPS troviamo l'immacabile fucile da cechino.

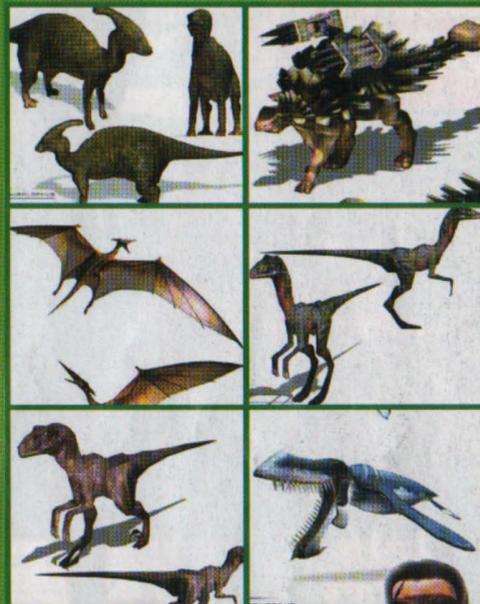
DISTRAZIONI: Meglio non perdere troppo tempo a osservare il paesaggio... Il nemico potrebbe approfittarne!



ANIMALI DI RAZZA

Mai dimenticare che Turok è un cacciatore di dinosauri!

In Turok Evolution sarete chiamati a fare luce su molti misteri, dovrete combattere contro armate di ogni genere, nascondervi in foreste pluviali e attendere il momento opportuno per attaccare soldati di guardia. Ma c'è una piccola caratteristica delle Lost Land che forse ancora non vi è chiara: questi luoghi sono abitati da immensi e famelici dinosauri, alcuni di essi vi aiuteranno nella vostra missione, potrete cavalcarli per esempio, altri invece vorranno solo trasformarvi in una gustosa colazione. Qui di seguito potete vedere alcuni sauri che potrete incontrare in questo gioco.



7 CARATTERISTICHE D'ORO

Sono proprio sette le caratteristiche che rendono questo nuovo lavoro della Acclaim davvero interessante. Eccole qui descritte:

SQUAD DYNAMICS SYSTEM: Con questo sistema, chiamato affettuosamente SDS, i nemici saranno dotati di un'Intelligenza Artificiale davvero elevata, saranno in grado di cooperare tra di loro come nemmeno in Halo era capitato.

ARMI E GRILLETTI: Se c'è una cosa che nella serie di Turok non ha mai deluso sono le armi, fantasiose, immense, piene di arcane funzioni e capaci, almeno quelle finali, di spazzare via eserciti interi!

IL PIACERE DI VOLARE: Grazie al nuovo engine poligonale, sviluppato appositamente per questo gioco, sarà possibile salire in groppa a uno pterodattilo e svolazzare per le Lost Land.

SES: Gli Script programmati dalla Acclaim vi permetteranno di assistere a eventi sempre nuovi, capaci di immergervi ancora di più nel mondo alternativo di Turok.

NEMICI: Tribù indigene, guerrieri e maghi, senza dimenticare gli immancabili dinosauri, qui presenti in ogni forma e grandezza, in totale i nemici da eliminare saranno ben 32 tipi!

PHISICA: Cominciare una sparatoria a cannonate laser nel bel mezzo di una foresta implica tante cose, come la possibilità di far cadere gli alberi; grazie alla flessibilità del motore grafico sarà possibile anche distruggere rocce e creare frane.

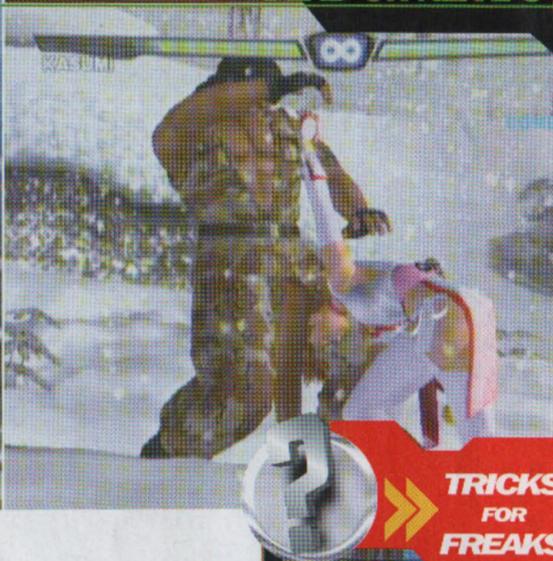
AMICI! Avete portato a termine il gioco ma avete ancora un'incredibile voglia di combattere nel bel mezzo di una foresta pluviale? O parlate ai vostri genitori e andate a fare i mercenari, oppure organizzate una bella serata a base di Multiplayer e Turok.



ATTENZIONE
Questa strategia è stata realizzata sulla base di *Dead Or Alive 3* versione americana. Come avrete letto nella recensione su questo stesso numero, la versione europea ha degli extra inediti, tra cui alcuni costumi che non abbiamo potuto inserire in questa strategia. Ma le mosse sono assolutamente le stesse e sono valide per tutte le versioni di DOA3, anche quella giapponese.

DEAD or ALIVE 3

NEL TORNEO DELLA TECMO CI PUÒ ESSERE UN SOLO VINCITORE. XBM VI AIUTA A DIVENTARLO CON LA LISTA COMPLETA DELLE MOSSE DI TUTTI I PERSONAGGI, ANCHE QUELLE SEGRETE, TUTTI I SEGRETI E IL MODO PER OTTENERE OGNI COSTUMÉ ALTERNATIVO DISPONIBILE. GET READY... FIGHT!



KASUMI

Stile di combattimento: Ninjutsu

Nazionalità: giapponese

Professione: shinobi in fuga

Compleanno: 23 febbraio

Gruppo Sanguigno: A

Descrizione:

Kasumi è una scelta eccellente per i principianti soprattutto perché le sue numerose combinazioni di pugni e calci sono molto facili da eseguire. Possiede anche una buona selezione di prese e proiezioni, che causano danni leggermente maggiori rispetto ai suoi attacchi regolari e che la rendono un avversario formidabile.

ATTACCHI

Tenshu	↗ B
Hiryu	↑ B
Getsurin	↖ B
Futenjin	↑ Y
Hitenjin	← Y
Renzuki-Hakuro	Y Y B B
Renzuki-Hakurosen	Y Y B ↓ B
Ren-Kaio-Enbu	Y Y Y B
Ren-Kaio-Sentotsu	Y Y Y Y
Ren-Getsusai	Y Y ↖ B
Renko-Rekkuga	Y Y → Y Y
Renko-Rishu	Y Y → Y B B
Renko-Kyoshu	Y Y → Y B ↓ B
Renko-Tenshu	Y Y → Y → B
Renko-Genraku	Y Y → Y ↓ B
Ren-Engetsu	Y Y → B B
Ren-Enbu	Y Y Tenere premuto
	→ B B
Ren-Getsuro	Y Y → B ↓ B
Renzuki-Fukasen	Y Y ↓ B
Tenjin, Rengo	Y B ↓ B
Tenjin, Renjin	Y B ↘ B
Tenjin, Renchu	Y B ↓ B
Senko-Rekkuga	→ Y Y
Senko-Rishi	→ Y B B
Senko-Kyoshu	→ Y B ↓ B
Senko-Tenshu	→ Y → B
Senko-Genraku	→ Y ↓ B
Kaio-Sentotsu	↓ Y Y
Kaio-Enbu	↓ Y B
Kaio-Genraku	Tenere premuto
	↓ Y Y
Rengo-Kyaku	B B B
Renjin-Kyaku	B ↓ B
Renchi-Kyaku	B ↓ B
Muei-Hangetsu	→ → Y B

Muei-Chishu	→ → Y ↓ B
Engetsu-Shu	→ B B
Enbu-Shu	Tenere premuto → B B
Getsuro-Shu	→ B ↓ B
Roga	→ → B
Tsumuji	Y + B
Shitten-Kyaku	↓ → → B B
Shitsuro-Kyaku	↓ → → B ↓ B
Fukasen	↙ B
Sen-Kasumi	↓ X + B
Mugen-To	↓ → Y
Hakuro-Kyaku	X + B B
Hakurosen	X + B ↓ B
Nagi	← X + B
Ura-Renton	B B
Mai-Ogi	↓ ↓ B
Shiranami	← B B
Tenbu-shu	↗ Y B
Rekkuga	→ Y + B
Oboro-Giri	← Y
Getsuei-Kyaku	↑ B
Kiren-Kyaku	B → B
Kogetsu-Kyaku	X + B

PROIEZIONI

Kasumi-Gaeshi	X + Y (di fronte)
Kegon-Enbu	→ X + Y (di fronte)
Oboro-Gake	X + Y (durante la corsa)
Tenro-Kyaku	← X + Y (di fronte)
Adachi-Shizuka	← X + Y (di fronte)
Hien-Saka-Otoshi	↑ X + Y X + Y
	(di fronte)
Ibara-Otoshi	→ → X + Y ↓ X + Y
	(di fronte)
Oboro	↓ ↓ X + Y (di fronte)
Rogaku-Shu	↓ ↓ ← X + Y
	(di fronte)
Tsuzumi-Garuma	↓ ↓ → X + Y
	(di fronte)

Byakko	X + Y (avversario di spalle)
Ura-Hien	↑ X + Y
	(avversario di spalle)
Hishu-Enbu	→ X + Y
	(avversario di spalle)
Niji-Shibuki	↓ X + Y
	(avversario accucciato)
Hien-Shu	↙ X + Y
	(avversario accucciato)

PRESE

Kasumi-Kyoka	↖ X
	(al pugno alto dell'avversario)
Kakinomi-Gari	↖ X
	(al calcio alto dell'avversario)
Mugen-Shiraha	← X
	(al pugno medio dell'avversario)
Shigure-Mai	← X
	(al calcio medio dell'avversario)
Momiji-Otoshi	↙ X
	(al pugno basso dell'avversario)
Soken-Gari	↙ X
	(al calcio basso dell'avversario)
Sakura-Madoi	← ↗ X (a distanza)
Sakura-Mayoi	← ↘ X (a distanza)
Mai-Goromo	← X
	(al pugno volante dell'avversario)
Hagoromo	← X
	(al pugno volante dell'avversario)

ATTACCHI BASSI

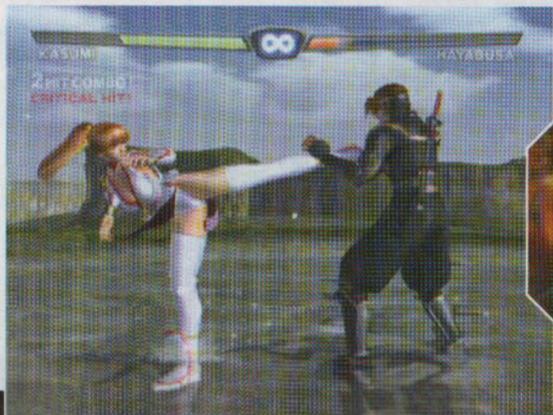
Takazume	↑ Y + B
Kawara-Kudaki	↓ Y

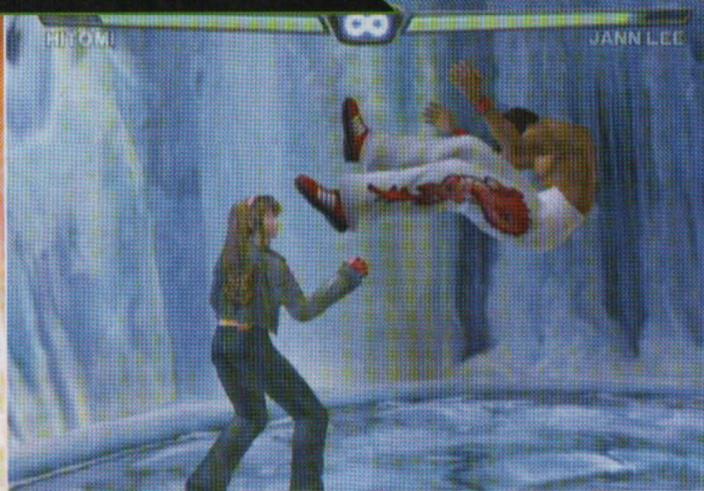
MOSSE SPECIALI

Uragake	↖ Y
Tenbu	↗ Y
Appeal: Akura-Matoi	← → ←
	X + Y + B

DURA LA VITA DEL GUERRIERO...

Se entrate nella modalità Sparring e selezionate "esercitazione", avrete l'opportunità di provare tutte le mosse dei personaggi contro un sacco a vostra scelta. Serve per fare pratica e vi insegnerà tutte le mosse e anche la tempistica delle combo, rendendole più semplici da usare durante il combattimento.





HITOMI

Stile di combattimento: Karate

Nazionalità: tedesca

Professione: studente liceale

Compleanno: 25 maggio

Gruppo Sanguigno: O

Descrizione:

Lo stile di karate usato da Hitomi è molto simile a quello del personaggio segreto Ein. Hitomi è estremamente veloce, ma non è troppo brava a schivare e bloccare. Quando usate Hitomi, continuate ad attaccare con le sue devastanti combo di calci per mandare a tappeto il vostro avversario.

ATTACCHI

Tsubauchi	↑	Y
Azuma	←	Y
Morote-Zuki	→	Y+B
Fujin	↘	Y
Shotei-Da	→	Y Y Y
Kamui	→	Y Y Tenere premuto
Enpi, Gyosho	↖	Y Y Y
Enpi, Mawashi-Kakato-Nagi	↖	Y Y B
Enpi-Henka-Geri	↖	Y B B
Enpi-Kakato-Nagi	↖	Y B ↓ B
Kama-Gaeshi	↗	Y B B
Ren-Fujin		Y Y Y
Musho	↘	Y Y → Y
Shinonome	↘	Y Y → Y ↓ B
Renzuki-Harai		Y Y B
Suzaku	↘	Y Y ↓ B B

Ryubi	Y Y	Tenere premuto	↓	B B
Hakage, Gyosho	Y	→	Y Y Y	
Hakage, Kakato-Nagi	Y	→	Y Y B	
Tsuki, Ren-Geri			Y B B	
Ren-Tenro	→	→	Y Y Y	
Kagite, Yoko-Geri	→	→	Y B	
Kagite, Kakato-Nagi	→	→	Y ↓ B	
Tengai		←	Y B Y	
Shien		←	Y Y Y	
Kunpu		←	Y Y B	
Tenro		↘	↘ Y	
Kusanagi		↑	↑ Y	
Akatoki-Yami		↑	↑ B	
Mawashi, Ushiro-Geri			B B	
Mawashi, Yoko-Geri			B ↓ B	
Hangetsu			← B	
Zangetsu	→	→	B B B	
Kakato-Otoshi			↑ B	
Jodan-Harai-Geri			↑ B	
Tobi-Ushiro-Geri			↓ ↘ → B	
Ushiro-Mawashi-Geri			X+B	
Kakato-Nagi			↓ X+B	
Koro, Hane-Geri	→	X+B	B	
Koro, Kakato-Nagi	→	X+B	↓ B	
Korin			← X+B	
Shingetsu			↑ X+B	
Domawashi-Geri			← B	
Gyosho			Y+B Y	
Mawashi-Kakato-Nag			Y+B B	
Fudo-Fujin			← Y+B	
Hiza-Ate-Henka			→ B B	
Hiza-Ate-Kakato	→	B	↓ B	
Ressei		Tenere premuto	→ B B B	
Ten-Ro		Tenere premuto	→ B B	
		Tenere premuto	→ B	
Ginro			↓ B B	
Hamon			↓ B Y	
Raigyū	←	B	→ Y Y	
Tenrai	←	B	→ Y B	
Kairai	←	B	→ Y ↓ B	
Gengetsu			↓ B B	

Hyobi		Tenere premuto	↓	B B
Shorin			↗	B B
Mawashi-Renzuki			↘	B Y
Nami-Gashira			↘	B B B
Kaeshi-Hiji, Gyosho			↓	Y Y
Tobi-Ushiro-Geri			↑	B

PROIEZIONI

Koto-Guruma		X+Y	(di fronte)
Shuso	←	X+Y	(di fronte)
Moka	↘	↘	X+Y (di fronte)
Hasai	→	X+Y	(di fronte)
Azusa-Yumi	↓	←	X+Y (di fronte)
Kogetsu		X+Y	(avversario di spalle)
Kobore-Zuki		↓	X+Y (avversario accucciato)
Sasame-Yuki		↓	X+Y (avversario di spalle e accucciato)

PRESE

Hagun	↖	X	(al pugno alto dell'avversario)
Ryusui		↖	X (al calcio medio dell'avversario)
Komon		←	X (al pugno medio dell'avversario)
Fugaku		←	X (al calcio medio dell'avversario)
Makikaze		↘	X (al pugno basso dell'avversario)
Hakuji		↘	X (al calcio basso dell'avversario)
Ryusetsu		←	X (al calcio volante dell'avversario)

ATTACCHI BASSI

Hagane-Kudaki	↑	Y+B
Kaho-Zuki		↓ Y

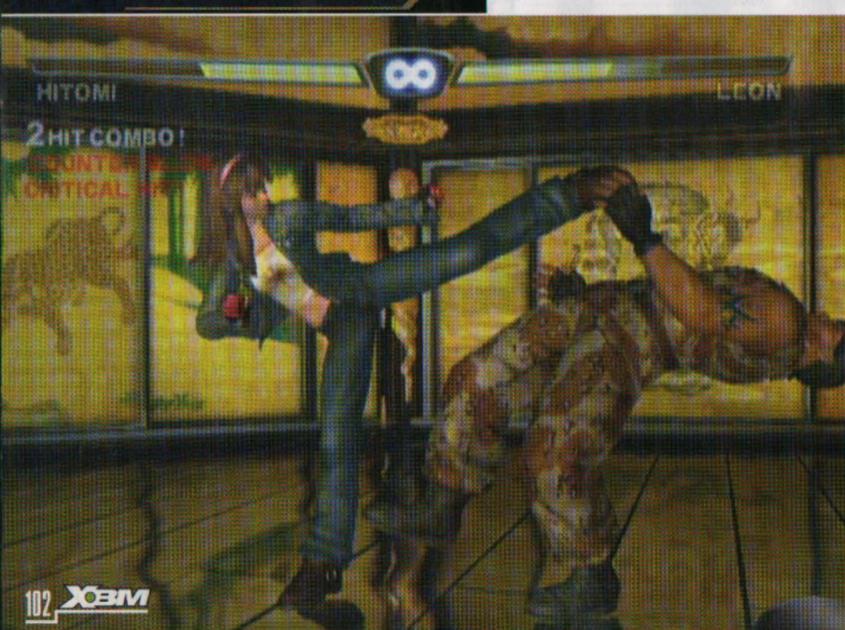
MOSSE SPECIALI

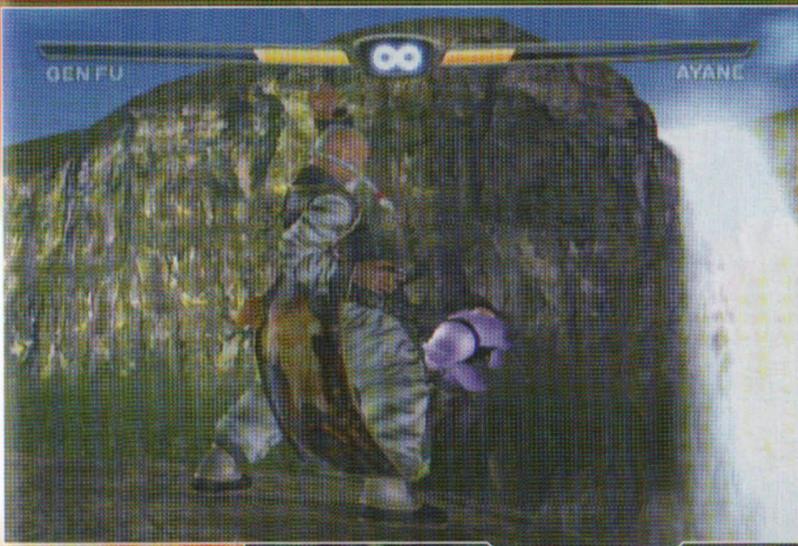
Appeal: Seiya	←	→	←	X+Y+B
---------------	---	---	---	-------

TRICKS FOR FREAKS

COME ESEGUIRE LE PROIEZIONI

Capire quando è il momento giusto di tentare una contromossa, e quindi una proiezione, è davvero difficile. Il trucco consiste nell'iniziare la sequenza pochi attimi prima di venire colpiti, quando l'arto dell'avversario non è ancora del tutto esteso.





GEN FU

Stile di combattimento: Xinyi Like
Quan

Nazionalità: cinese

Professione: libraio

Compleanno: 5 gennaio

Gruppo Sanguigno: A

Descrizione:

La sua età lo rende un po' lento, ma Gen Fu pratica le arti marziali da moltissimo tempo. Ha molte buone combo estremamente difficili da bloccare, dal momento che attacca da altezze casuali con colpi e jab rapidissimi.

ATTACCHI

- To-Sho ↑ Y
- Rensui-Tanpa Y Y Y
- Hakuja-Rensui Y Y ↓ Y
- Rensui-Zenzo Y Y ↓ B
- Tanho, Kosozan ↓ Y Y
- Kohoto ↑ Y
- Banchu, Tanho, Kosozan → Y Y Y
- Ban-Ho-Yokei → Y Y Y + B
- Kaiho, Yosoku ← Y Y
- Kaiho, Sosui, Soha ← Y → Y Y
- Choryo Tenere premuto ↓ Y
- Tanpa → → Y
- Kosozan ↓ ↓ Y
- Sen-Shippo ↓ ↓ → X Y
- Oshu-Kosoha ↓ ↓ → Y Y
- Rokugo-Rihosui ← ← Y
- Kobokuha ↓ ← ← Y
- Yosokuha → ← Y
- Ugyu-Haito ← → Y
- Yokei ↑ ↑ Y
- Hakuja-Honsui ← Y
- Jatoshin Y + B Y Y
- Ryukei-Kakuo Y + B → Y
- Soha → Y + B
- Yoshi-Saiken ↓ Y + B Y
- Yuhō-Chosho ↓ Y + B
- Toha ← Y + B
- Byakko-Soha ← Y + B
- Senryu-Ha ↓ B Y Y
- Keitai, Han-Senpu Tenere premuto → B B
- Shichisun, Ugyu ← B Y
- Shichisun, Zenso-Tai Tenere premuto ← B B
- Han-Senpu ↑ B
- Senpu-Zenzo-Tai ↑ B B

- Tenshin-Koshu-Tai ↖ B
- Sokutan-Kyaku → B
- Sohi-Kyaku X + B
- Zenzo-Tai ↓ X + B

PROIEZIONI

- Juji-Kao X + Y (di fronte)
- Shin-I-Ha ← X + Y (di fronte)
- Shutai → X + Y (di fronte)
- Kokei → → X + Y X + Y (di fronte)
- Kokai-San-Osa ↓ ↓ ← X + Y (di fronte)
- Unpei-Nichigetsu-Ha ↓ ↓ → X + Y (di fronte)
- Unpei-Rakuho X + Y (dopo Unpei-Nichigetsu-Ha)
- Chuku-Rakuho X + Y (all'avversario a mezz'aria)
- Kohaibi X + Y (avversario di spalle)
- Sokujin → X + Y (avversario di spalle)
- Batetto ↓ X + Y (avversario accucciato)
- Ribyo Joju ↓ X + Y (avversario accucciato)
- Juji-Daiheki ↓ X + Y (avversario di spalle e accucciato)

PRESE

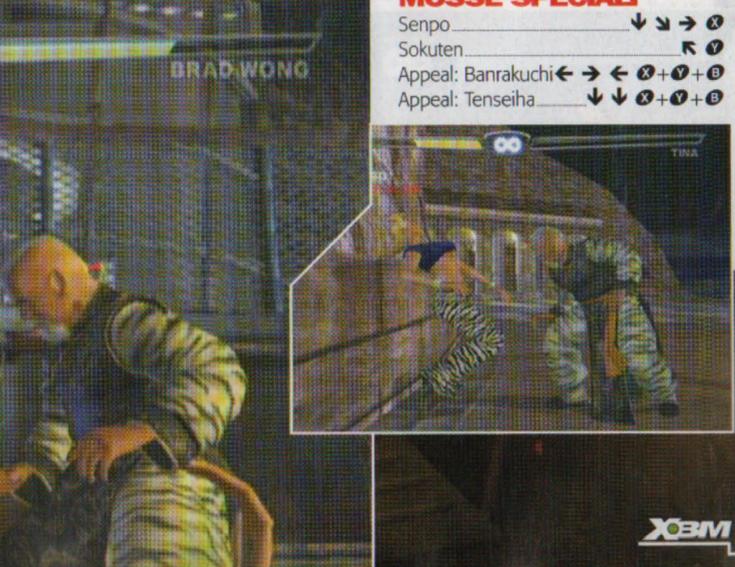
- Taizan Hosui ↖ X (al pugno alto dell'avversario)
- Yosoku-Tenha ↖ X (al calcio alto dell'avversario)
- Ryukei ← X (al pugno medio dell'avversario)
- Ryuchobo ← X (al calcio medio dell'avversario)
- Tenzan-Hosui ← X (al pugno basso dell'avversario)
- Daiso ← X (al calcio basso dell'avversario)
- Saishu / Roshu ← ↖ X (a distanza)
- Kashu ← ↓ X (al pugno dell'avversario, a distanza)
- Koka ← ↓ X (al calcio dell'avversario, a distanza)
- Yoshi-Honshin ← X (all'attacco volante dell'avversario)

ATTACCHI BASSI

- Rakushu-Geki ↑ Y + B
- Chito-Sho ↓ Y

MOSSE SPECIALI

- Senpo ↓ ↓ → X
- Sokuten ↖ Y
- Appeal: Banrakuchi ← → ← X + Y + B
- Appeal: Tenseiha ↓ ↓ X + Y + B





TINA

Stile di combattimento: Pro Wrestling

Nazionalità: americana

Professione: Wrestler professionista

Compleanno: 6 dicembre

Gruppo Sanguigno: 0

Descrizione:

Questa lottatrice di wrestling possiede un gran numero di proiezioni estremamente efficaci che possono causare danni molto seri. Non è molto veloce, ma i suoi pesanti colpi possono ridurre a brandelli qualsiasi avversario. Il suo rotolamento in avanti è ottimo per avvicinarsi ed eseguire subito dopo una proiezione.

ATTACCHI

Jab, High Kick	Y B
Machine Gun Middle	Y Y B
Machine Gun Elbow Knee	Y Y Y B
Dolphin Spike	Y Y Y B
Knuckle Arrow	Y
Blazing Chop	Y
Back Elbow Knee	Y B
Triple Elbow	Y Y B
Double Hammer	Y
Low Spin Knuckle	Y
Infinity Combo	Y Y Y
Ultimate Combo	Y Y B
Spin Knuckle Combo	Y Y Y B
Low Drop Combo	Y Y Y B
Turn Uppercut	Y
Triple Uppercut	Y Y Y

Combo Drop Kick	Y Y B
Jumping Hip Attack	Y+B
Vertical Hammer	Tenere premuto

Dolphin Uppercut	Y
Rolling Elbow	Y
Leg Lariat	B
Ankle Spin Kick	B B
Double Middle Kick	B B
Step Kick	B
Neck Cut Kick	B
Drop Kick	B
Front Step Kick	B
Knee Hammer	B Y
Double Submarine	Tenere premuto

Crash Knee	B
Dancing Doll Kick	X+B
Shoulder Tackle	Y
Short Range Lariat	Y+B
Elbow Suicide	Y+B
Rolling Sobat	B
Front Roll Kick	X+B
Low Drop Kick	X+B
Moonsault Press	Y+B
Flying Body Attack	Y+B
Front Roll Elbow	Y+B Y
Leg Cut	B
Harlem Side Kick	X+B
Turn Low Drop	X+B
Moonsault Attack	Y+B

PROIEZIONI

Death Valley Bomb	X+Y
Texas Driver	X+Y X+Y
Frankensteiner	X+Y
Hammer Throw - J.O.S.	X+Y X+Y
Burst - J.O.S.	X+Y
Giant Swing	X+Y
Sky Twister Press	X+Y
J.O.S.	X+Y
Fisherman's Buster	X+Y
J.O.Cyclone	X+Y
Double Break	X+Y X+Y
German Suplex Whip	X+Y
Dragon Suplex	X+Y X+Y
Trans Four Leg Lock	X+Y
Tiger Driver	X+Y X+Y
Japanese Ocean Bomb	X+Y
Neck Crasher	X+Y

Cross Spiral Bomb	X+Y
Diamond Cutter	X+Y
Shining Wizard	X+Y
Ground Throw	X+Y

PRESE

Locking Hammer	X
Spring Leg Lock	X
Arm Whip	X
Figure Four Leg Lock	X X
Rolling Triangle Lock	X X
Leg Split	X
Air Whip	X

ATTACCHI BASSI

Hip Drop	Y+B
Elbow Drop	Y

MOSSE SPECIALI

Rolling Forward	Y+B
Appeal: Come On!	X+Y+B
Appeal: Guts Pose	X+Y+B

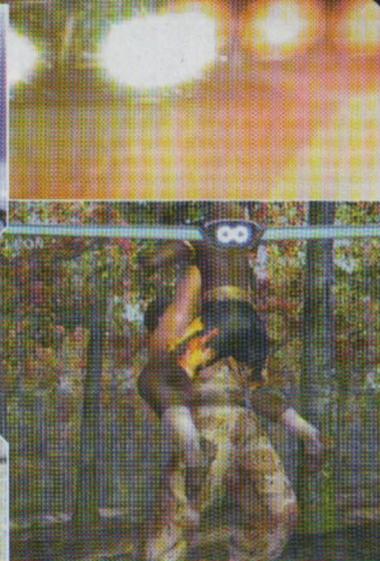
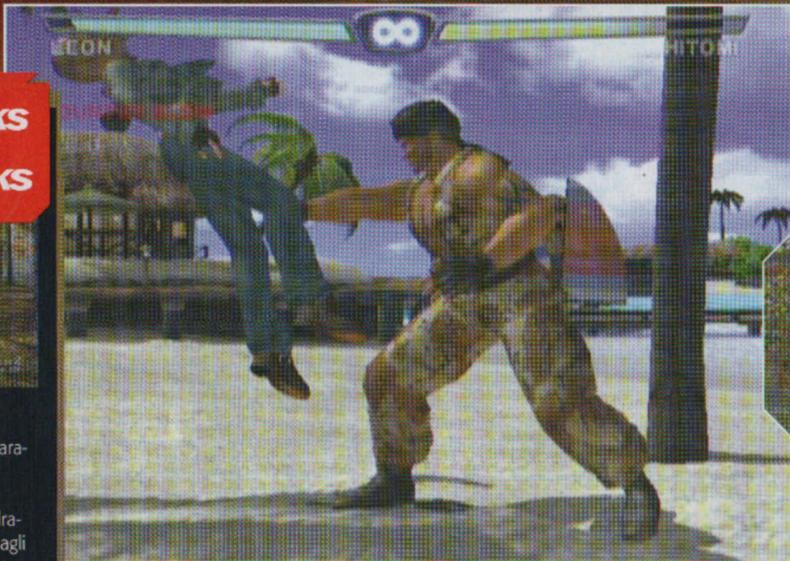




TRICKS FOR FREAKS

COME BLOCCARE

La tattica più importante da imparare è la parata. Tenete premuto il tasto X per rimanere immobili e bloccare, tale posizione ridurrà drasticamente il danno provocato dagli attacchi dei vostri nemici. Sappiate che alcuni attacchi sono impossibili da bloccare e alcune mosse speciali tramortiscono gli avversari se cercano di bloccare.



LEON

Stile di combattimento:

Arti marziali russe

Nazionalità: italiana

Professione: mercenario

Compleanno: 14 marzo

Gruppo Sanguigno: B

Descrizione:

Quest'uomo gigantesco e potente può fare veramente male ed è dotato dell'attacco più potente del gioco. I suoi attacchi di pugno causano parecchi danni, ma le sue mosse più pericolose arrivano dal basso, grazie alle sue potenti gambe. L'unico modo per batterlo è essere veloci e questo vale anche quando usate Leon. Cercate di attaccare voi per primi o potreste passare una brutta giornata...

ATTACCHI

- Rush Sobat Y → Y B
- Rush Leg Spike Y → Y ↓ B
- Jab, High Kick Y B
- Storm Hook Y Y Y
- Storm Hammer Y Y ← Y
- Rush Tomahawk Y Y B
- Storm Uppercut Y Y ↓ Y
- Fist Bomb R Y
- War Hammer ↑ Y
- Smash Giant Uppercut ↑ Y Y Y
- Blast Trass ← Y B
- Blast Drive Knee ← Y → B
- Pierce Fist ↓ Y Y
- Flame Fist → → Y Y Y
- Shoulder Tackle ← → Y
- Solid Cannon ↓ ↓ → Y
- Giant Uppercut ↓ ↓ ← Y
- Smash Tenere premuto ↓ Y
- Solid Crush → Y Y Y
- Crush Leg Spike → Y Y B
- Stomach Break → Y B
- Trass Kick B
- Rising Tomahawk ↑ B
- Leg Spike ↓ B
- Javelin Kick ↑ B
- Knee Lift → B
- Heel Hammer ← B
- Double Spike... Tenere premuto ↓ B B
- Scimitar Lock Heel → → B B
- Trap Heel Hammer B B

- Trap Reverse Hammer B Y Y
- Head Butt Y + B
- Flame Hammer ↓ Y + B
- Arm Grenade → Y + B
- Reverse Double Hammer ← Y + B Y
- Body Sobat X + B
- Turn Low Javelin ↓ X + B



PROIEZIONI

- Front Suplex X + Y (di fronte)
- Wall Back Suplex X + Y (di fronte)
- Neck Hanging Tree ← X + Y (di fronte)
- Mount Punch ↓ ↓ X + Y Y (di fronte)
- Desert Arm Bar ↓ ↓ X + Y ↓ X + Y (di fronte)
- Neck Hanging Blow ← X + Y (di fronte)
- Shoulder Breaker → X + Y (di fronte)
- Half Boston Crab ← → X + Y ← X + Y ↓ X + Y (di fronte)
- Mount Punch ↓ ↓ ← X + Y ← X + Y ↓ X + Y Y (di fronte)
- Desert Arm Bar ↓ ↓ ← X + Y ← X + Y ↓ X + Y ↓ X + Y (di fronte)
- Desert Falcon ← ↓ ↓ ↓ → X + Y (di fronte)
- Catching Arm Bar X + Y (avversario di spalle)
- Hell Hazard Lock → X + Y (avversario di spalle)
- Swing Neck Hold ← → X + Y ← X + Y (avversario di spalle)

- Crazy Crash ↓ X + Y ↓ X + Y (avversario accucciato)
- Reverse Arm Lock ↓ X + Y ↓ X + Y (avversario accucciato)
- Ground Submission ↓ X + Y (all'avversario a terra)
- Catapult Throw X + Y (all'avversario a mezz'aria)

PRESE

- Head Hunting Cross Lock R X (al pugno alto dell'avversario)
- Reverse Achilles Heel Lock R X (al calcio alto dell'avversario)
- Death Trap ← X (al pugno medio dell'avversario)
- Snake Bites ← X (al calcio medio dell'avversario)
- Catching Cross Hold ← X (quando l'avversario è a mezz'aria)
- Rolling Cross Hold ↓ X (al pugno basso dell'avversario)
- Cobra Death Lock ↓ X (al calcio basso dell'avversario)
- Catching Arm Lock ← X (al calcio volante dell'avversario)
- Heel Hold ← X (al calcio volante dell'avversario)

ATTACCHI BASSI

- Knee Drop ↑ Y + B
- Stomping ↓ Y

MOSSE SPECIALI

- Appeal: Go to Hell! ← → ← X + Y + B



JANN LEE

Stile di combattimento: Jeet Kune Do
Nazionalità: cinese
Professione: buttafuori
Compleanno: 27 novembre
Gruppo Sanguigno: AB
Descrizione:

Jann Lee dispone di veloci raffiche di pugni e potenti calci in grado di stendere rapidamente qualsiasi nemico. Può eseguire molte semplici combo, che però possono essere facilmente bloccabili. Il Dragon Kick è un attacco eccezionale, che vi aiuterà a vincere parecchie battaglie.



ATTACCHI

- Upper Knuckle..... ↗ Y B
- Upper Blow..... ↑ Y Y
- High Shin-Knee Kick..... ↖ B B
- Rear High Kick..... ↑ B B
- Double Upper Kick..... ↗ B B
- Sekkan Chop..... ↖ Y
- Sway Jab..... ↖ Y
- Jab, High Kick..... ↖ Y B
- Sonic Spin Kick..... Y → Y B
- Sonic Low Spin Kick..... Y → Y ↓ B
- Sonic Uppercut..... Y ↓ Y Y
- Sonic Step Middle..... Y ↓ Y B
- Combo Low Spin Kick..... Y
- Tenere premuto ↓ Y B
- Dragon Cannon..... Y Y Y Y
- Dragon Rush..... Y Y Y Y
- Dragon Slicer..... Y Y Y ↓ B
- Combo Knuckle Uppercut..... Y Y → Y
- Dragon Fist..... Y Y ← Y Y
- Combo High Kick..... Y Y B B
- Dragon Storm..... Y Y ↓ B B
- Combo Thrust Low Spin..... Y Y
- Tenere premuto ↓ B B
- Body Uppercut..... → Y Y
- Body Step Middle..... → Y B
- Body Low Spin Kick..... → Y ↓ B
- Flash Spin Kick..... → → Y B
- Flash Low Spin Kick..... → → Y ↓ B
- Low Dragon Hammer..... ↖ Y
- Dragon Hammer..... ← → Y
- Shin-Knee High Kick..... X+B B B
- Double Hook Kick..... ← B B
- Thrust Spike Kick..... ↓ B B
- Thrust Spin Kick..... Tenere premuto ↓ B B



- Side Master Kick..... ↘ B B
- Dragon Strike..... ↘ B Y
- Side Back Kick..... ↘ B ← B
- Snap Spin Kick..... → B B
- Snap Spike Kick..... → B ← B
- Dragon Low Kick..... ↖ B
- Low Spin Kick..... ↓ X+B
- Dragon Blow..... ↓ ↘ → Y
- Dragon Elbow..... Y+B B
- Dragon Knuckle..... ← → Y
- (mentre è accucciato)
- Dragon Kick..... ↓ ↘ → B
- Dragon Spike..... ← → B
- Flash Turn..... ← ← Y
- Triple High..... B B B
- Dragon Flare..... ← X+B
- Dragon Step High..... → X+B
- Dragon Step Middle..... → → B
- Spinning Dragon..... ↑ ↑ Y
- Dragon Sweep..... ↑ ↑ B
- Blind Knuckle..... ← Y
- Blind Elbow..... Y+B

- Side Buster..... ↖ X+Y
- (avversario accucciato)
- Punish Punch..... ↓ X+Y
- (avversario di spalle e accucciato)

PRESE

- Godless Short Knee..... ↖ X
- (al pugno alto dell'avversario)
- Trace Gunner..... ↖ X
- (al calcio alto dell'avversario)
- Double Bind..... ← X
- (al pugno medio dell'avversario)
- Sweep Spike..... ← X
- (al calcio medio dell'avversario)
- Deep the Dragon..... ↖ X
- (al pugno basso dell'avversario)
- Dragon Twist..... ↖ X
- (al calcio basso dell'avversario)
- Dragon's Roar..... ← X
- (all'attacco volante dell'avversario)

ATTACCHI BASSI

- Trample..... ↑ Y+B
- Enter the Dragon..... ↑ X+Y+B
- Low Snap Kick..... ↓ Y

MOSSE SPECIALI

- Step Out..... ← Y+B
- Switch Step..... ↓ Y+B
- Appeal: Dragon Pressure..... ← → ← X+Y+B
- Appeal: Dragon Counter..... ↓ ↓ X+Y+B (all'attacco dell'avversario)

PROIEZIONI

- Hell Drive..... X+Y (di fronte)
- Dragon Gunner..... → X+Y (di fronte)
- Fireman's Carry..... ← X+Y (di fronte)
- The Way Of The Dragon..... ↓ ↖ ← X+Y (di fronte)
- Fall Of The Dragon..... ↓ ↖ ← X+Y (di fronte avversario a mezz'aria)
- Bulldogging Head Lock..... ↓ ↘ → X+Y X+Y (di fronte)
- Dragon Rave..... X+Y
- (avversario di spalle)
- Sekkan Punch..... ↓ ↘ → X+Y
- (avversario di spalle)
- Front Face Look..... ↓ X+Y
- (avversario accucciato)

COSTUMI EXTRA

Molti personaggi hanno dei costumi extra nascosti, che potrete sbloccare completando alcuni compiti. Per ottenerli tutti avrete bisogno di molto esercizio e anche di un bel po' di fortuna. Potete anche provare a selezionare i personaggi usando tasti diversi per avere divise colorate diversamente e altre pettinature.

Terzo costume per Kasumi

Completeate la modalità Exercise con Kasumi

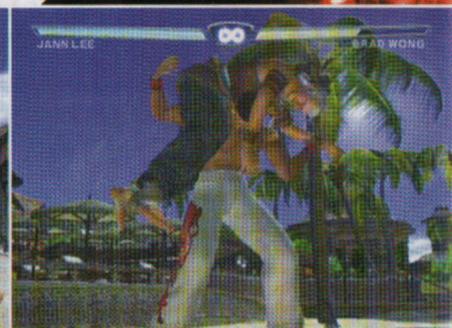
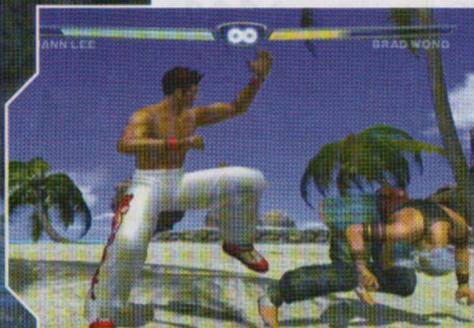
Terzo costume per Zack

Sconfiggete 20 avversari in modalità Survival con Zack

Terzo costume per Ein

Completeate la modalità Time Attack in meno di 6 minuti con Ein.

SEGRETI





CHRISTIE

Stile di combattimento: She Quan

Nazionalità: inglese

Professione: assassina

Compleanno: 18 dicembre

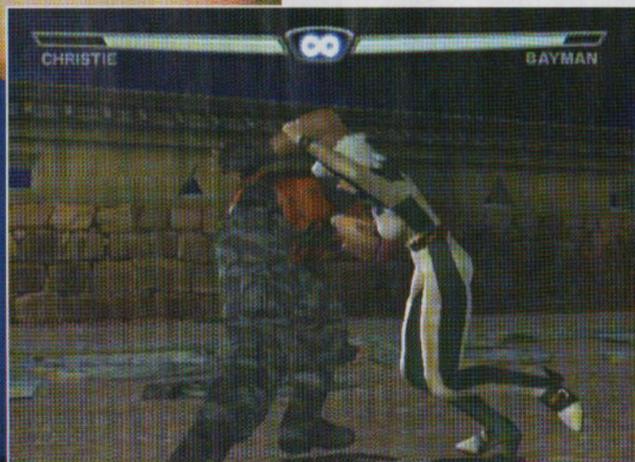
Gruppo Sanguigno: B

Descrizione:

Christie è una splendida bionda dotata di abilità micidiali nella lotta. Le sue mani velocissime colpiranno fino a costringere l'avversario alla resa nel giro di pochi secondi. Dispone anche di un discreto assortimento di calci per rendere più interessante lo scontro. Le sue semplici combo la rendono un personaggio ideale per i principianti e poi, ragazzi, impazzirete per il suo filmato finale!

ATTACCHI

- Dokuja-Bunsho ← → Y
- (mentre è accucciato)
- Jakei-Renbu Y Y Y Y Y
- Ren-Keppo-Soshu Y Y Y Y ↓ Y
- Ren-Dokuja-Monro Y Y ↓ Y Y
- Jakei, Ren-Kosen Y B B B
- Jakei, Ren-Koso Y B B ↓ B
- Rentotsu-Rensen Y Y B B
- Ren-Yakuho-Sohi Y Y ↓ B B
- Rentotsu-Rasen Y Y ↓ B → B



- Ren-Renso-Tai Y Y
- Tenere premuto ↓ B B
- Ren-Soja-Dako → Y Y Y Y
- Dokuja-Hangeki → → Y Y
- Dokuja-Tsuifu ← Y B Y
- Dokuja-Koso-Tai ← Y ↓ B
- Dokuja-Sho-Hentotsu ↓ Y Y
- Tenshin-Jashin ↓ ↓ → Y
- Dokuja-Koto ↓ ↓ → Y
- Dokuritsu-Sen-Jakei ↗ Y
- Dokuja Hisho ↑ Y
- Gansai-Ga ↖ Y
- Dokuja-Jinshoku ← Y
- (in piedi)
- Dokuja-Koshu Tenere premuto ↓ Y
- Keppo-Tokyaku ↙ Y B
- Soja-Dako ← → Y Y
- Kaishin-Jako-Shu ↓ ↙ ← Y
- Ren-Kosen B B B
- Ren-Koso B B ↓ B
- Zenteki-Senpu ← B B
- Zenteki-Dokujav ← B ↓ B Y Y
- Niki-Kyaku ↗ B
- Teishitsu-To → B
- Dokuja-Chobi ↖ B
- Dokuja-Shussui Tenere premuto ↓ B Y Y
- Sokushu-Tai ↑ B
- Yakuho-Sohi ↓ X+B
- Toku-So-Soku ↓ ↓ → B B
- Kaso-Rengeki ↙ B Y
- Soja- Shugan Y+B
- San-To-Ja → Y+B
- Dokuja-Hiten → → Y+B
- Kakku-Ja ↙ Y+B
- Soja-Tensho ← Y+B
- Zenten-Dokuja ↓ Y+B Y
- Senkyu-Tai ↓ Y+B B
- Koshu-Tai ← X+B
- Ren-Ken-Kyaku → X+B
- So-Hien → → B
- Ren-Sen-Kyaku X+B B
- Zenso-Yakuho-Sohi ↓ X+B B
- Dokuja-Rasen ↓ X+B → B
- Ren-Sotai Tenere premuto ↓ X+B B
- Jakei-Sototsu ↓ Y+B Y Y
- Jashu-Renso-Gekiso ↓ Y+B Y B Y
- Jashu-Rengeki-Sasso ↓ Y+B Y B ↓ Y

- Kacchi-Shu Hold ↓ B (durante la corsa)
- Dokuja-Ren-Sensho ↓ Y Y
- Haisei-Dokuja...Tenere premuto ↓ Y Y
- Dokuja-Shin-yo Y+B
- Sochi-Kyaku X+B

PROIEZIONI

- Dokuja-Rakuko X+Y (di fronte)
- Koshu-Senten ← X+Y (di fronte)
- Dokuja-Senraku → X+Y (di fronte)
- Dokuja-Miko → X+Y (di fronte)
- Kenpo-Jako-Shu → → X+Y (di fronte)
- Dokuja-Shutai ↓ ↓ X+Y (di fronte)
- Sanja-Haishu X+Y (avversario di spalle)
- Ren-Chositsu ↓ X+Y (avversario accucciato)
- Koshu-Ren-Sengeki ↓ X+Y (avversario di spalle e accucciato)

PRESE

- Koshu-To ↖ X (al pugno alto dell'avversario)
- Honshin-Tentai ↖ X (al calcio alto dell'avversario)
- Shoten-Honka ← X (al pugno medio dell'avversario)
- Ryutsui-Ren-Kyaku ← X (al calcio medio dell'avversario)
- Dokuja-Tenyo ↓ X (al pugno basso dell'avversario)
- Dokuja-Gakuko ↙ X (al calcio basso dell'avversario)
- Tengyo-Rakutai ← X (al pugno volante dell'avversario)
- Suisha-Rakushu ← X (al calcio volante dell'avversario)

ATTACCHI BASSI

- Toku-Jasen ↑ Y+B
- Sacchi-Shu ↓ B

MOSSE SPECIALI

- Zenten-Shin ↓ Y+B
- Jakeiho ↑ Y+B
- Appeal: Farewell ← → ← B ↓ Y X+Y+B



HAYATE

Stile di combattimento: Ninjutsu

Nazionalità: giapponese

Professione: Ninja

Compleanno: 3 luglio

Gruppo Sanguigno: A

Descrizione:

Hayate è un buon combattente, completo, dotato di alcune combo di calci veramente potenti. Il modo migliore per usarlo è aprirvi un varco nella difesa del nemico usando le braccia, per poi attaccarlo sul serio con le micidiali combo di gambe di cui disponete. Una perfetta combinazione di velocità e potenza: state attenti!

ATTACCHI

- Kaza-Oni → → Y
- Ara-Oni → Tenere premuto → Y
- Oni-Kairetsu → → Y Y
- Onikage → → Y ↓ B
- Renzuki-Kairetsu Y Y Y Y
- Renzuki-Mizukage Y Y Y ↓ B
- Renzuki-Getsurin Y Y → Y B
- Renzuki-Juji-Kyaku Y Y B B
- Chiryu-Mizukage Y Y
- Tenere premuto ↓ Y B
- Renzuki-Hamon Y Y ↓ B Y
- Renzuki-Retsukage Y Y
- Tenere premuto ↓ B B
- Reppu-Geri Y B B
- Sen-Getsurin → Y B
- Mugen-Rento Tenere premuto ↓ Y Y
- Kirikage Tenere premuto ↓ Y B
- Zanshin ↑ Y Y

- Ama-Aogi ← Y
- Hekiku-Tensho ← ← Y Y
- Aokage ← ← Y ↓ B
- Sho-Hatotsu → Y
- Burai ↖ Y B
- Rai-Getsurin Tenere premuto ↖ Y B
- Chiryu-Shu Tenere premuto ← Y B
- Nagare-Zuki ↓ ↓ Y
- Mawashi, Ushiro-Geri B B
- Shorin → B B
- Getsurin ↖ B
- Maizuru ↑ B
- Goma-Hiza-Geri → B
- Shiranami ← B B
- Zansei → → B B B
- Tenko-Kyaku ↓ ↓ B B
- Hamon ← B Y
- Retsukage.....Tenere premuto ↖ B B
- Fuun → ← B
- Shippu-Tenshu ↑ ↑ B
- Shiku ↓ ↓ → B
- Yoroi-Nuki Y + B
- Kairetsu → Y + B
- Kasane-Ate ← Y + B
- Tenshin-Shosho ↓ Y + B
- Juji-Kyaku X + B B
- Hien-Sho-Kyaku → X + B
- Kofu ← X + B
- Mizukage ↓ X + B
- Sharin-Gasane ↓ X + B
- Ei-Getsurin ↖ B

PROIEZIONI

- Rasetsu-Sho X + Y (di fronte)
- Kagero-Mawari → X + Y (di fronte)

- Naraku ← X + Y (di fronte)
- Kegon-Nobori ← X + Y (di fronte)
- Hokage ↓ ↓ X + Y (di fronte)
- Mugen-Raimei-Kyaku → → X + Y (di fronte)
- Kagero ← → X + Y (di fronte)
- Kagetsu X + Y (avversario accucciato)
- So-Getsurin ↓ X + Y (avversario accucciato)
- Kurogane ↓ X + Y (avversario di spalle e accucciato)

PRESE

- Ryugaku-Ko ↖ X (al pugno alto dell'avversario)
- Raijin-Kyaku ↖ X (al calcio alto dell'avversario)
- Homura ← X (al pugno medio dell'avversario)
- Subaru ← X (al calcio medio dell'avversario)
- Ho-O-Sen ↓ X (al pugno basso dell'avversario)
- Kaimon-Sen ↓ X (al calcio basso dell'avversario)
- Ogoroshi ← X (all'attacco volante dell'avversario)

ATTACCHI BASSI

- Oni-Fumi ↑ Y + B
- Jiwari ↓ Y

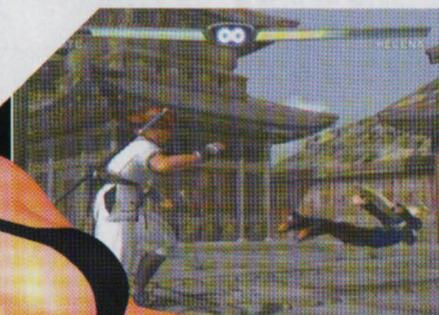
MOSSE SPECIALI

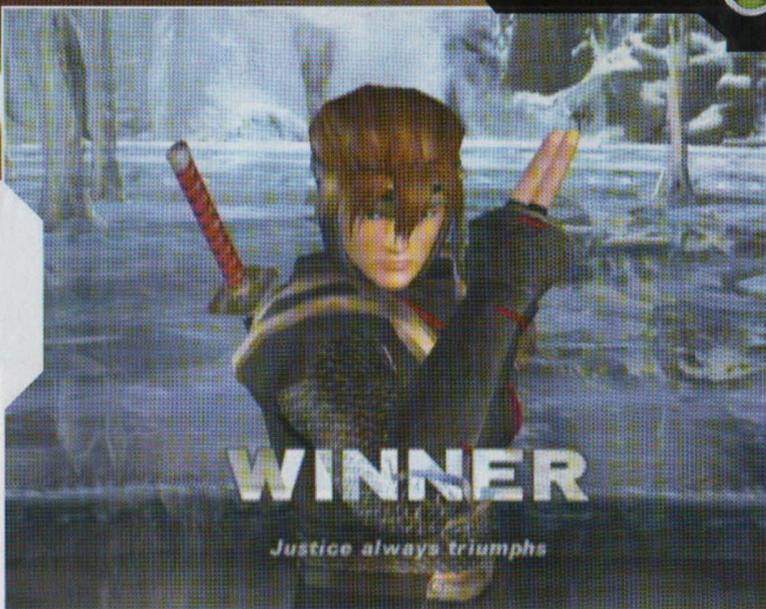
- Shippu-Ten ↑ Y + B
- Appeal: Koku-Ubu ← → ← X + Y + B
- Appeal: Kakugo ↓ ↓ X + Y + B



CONTRATTACCO

La tecnica di bloccaggio è importante, ma è parimenti essenziale andare al contrattacco. Osservate attentamente a quale altezza l'avversario sta per attaccarvi ed eseguite la contromossa al momento giusto per volgere lo scontro a vostro favore.





HAYABUSA

Stile di combattimento: Ninjutsu
Nazionalità: giapponese
Professione: proprietario di un negozio di oggetti rari
Compleanno: 15 giugno
Gruppo Sanguigno: A

Descrizione:
 Hayabusa è un personaggio molto forte che può muoversi in maniera estremamente veloce. I suoi pugni possono mettere KO l'avversario in pochi secondi e le sue potenti combo di calci getteranno nel panico i vostri avversari. Può inoltre eseguire alcune incredibili proiezioni, incluso un Piledriver che provoca considerevoli danni.

ATTACCHI

- Ren-Jaki-Barai **Y Y Y Y**
- Kusen-Zangeki **Y Y ← Y Y**
- Ren-Yami-Barai **Y Y ← Y ↓ Y**
- Mekki-Tatumaki **Y Y ← Y B**
- Ren-Kikoku-Shintei **Y Y B B B**
- Jinpu-Ren-Kyaku **Y Y ↓ B**
- Hato-Geri **Y B B**
- Hatotsu-Rensho **→ Y B B**
- Raishin-Geki **→ → Y**
- Amatsuki **↑ Y**
- Kushin-Geki **← Y Y**
- Nayo-Nagi-Geri **← Y B**
- Yami-Barai **← Y ↓ Y**
- Akki-Barai **↑ Y Y**
- Shinso-Zuki **↓ Y Y Y**
- Chisen-Kyaku...Tenere premuto **← Y B**
- Garyo-Sen **↓ ↓ → Y**
- Jaki-Barai **B Y**
- Hazumi-Guruma **B B**
- Nichirin-Kyaku **↑ B**
- Hagen-Koryu-Kyaku **↑ B B**
- Tearin-Kyaku **↑ B**
- Onibishi **B (in piedi)**

- Ura-Chiso-Kyaku **↓ B B**
- Haja-Rensho **→ B B**
- Jisuberi **→ → B**
- Chiso-Shoryu-Kyaku **↓ B B**
- Jinpu-Geki...Tenere premuto **← B B**
- Jinpu-Ren-Geki **↓ B**
- ...Tenere premuto **← B B**
- Riei-Shusen-Kyaku **→ ← B**
- Korin-Kyaku **→ ← B**
- Mai-Kiri **↓ ↓ → B**
- Shoryu-Kyaku **← B (in piedi)**
- Soku-Rento **Y + B Y**
- Tenma-Meido-Ha **→ Y + B**
- Gao-Sho **← Y + B**
- Rekku-Rakushin-Ga **↓ Y + B B**
- Kikoku-Shintei-Kyaku **X + B B B**
- Chiisho-Kyaku **← X + B**
- Jinpu-Kyaku **↓ X + B**
- Zanma-Geri **↓ X + B**
- Furetsu **← Y + B**
- Rakushin - Ga **↑ B**
- Koten-Seiken-Zuki **Y**
- ... (in verticale)
- Koten-Sokuto-Geri **↓ B**
- ... (in verticale)
- Senjin-Kyaku **B B (in verticale)**
- Tenho-Kyaku **Y + B (in verticale)**
- Muso-Geri **X + B (in verticale)**

- Rakuryu-Sho **→ X + Y**
(avversario di spalle)
- Kirimomi-Nage **X + Y**
(avversario accucciato)
- Kabuto-Gari **← X + Y**
(avversario accucciato)
- Zanshu-Sen **↓ X + Y**
(avversario accucciato)
- Hane-Karakuri **↓ X + Y**
(avversario accucciato)
- Takitsubo-Watari **↓ X + Y**
(avversario di spalle e accucciato)

PRESE

- Senko-Izuna **← X ↓ ↓ ← R ↑ X**
360° in senso antiorario **X**
(al pugno alto dell'avversario)
- Kage-Toro **← X**
(al calcio alto dell'avversario)
- Rekko-Izuna **← X ↓ ↓ ← R ↑ X**
360° in senso antiorario
(al pugno medio dell'avversario)
- Orochi-Gari **← X**
(al calcio medio dell'avversario)
- Yoko-Izuna **↓ X ↓ ↓ ← R ↑ X**
360° in senso antiorario
(al pugno basso dell'avversario)
- Koken-Giri **↓ X**
(al calcio basso dell'avversario)
- Gasei **← X**
(all'attacco volante dell'avversario)

PROIEZIONI

- Juji-Garami **X + Y (di fronte)**
- Kubikiri-Nage **↑ X + Y (di fronte)**
- Shoro-Uchi **↑ X + Y**
- Shiho-Nage **↓ X + Y (di fronte)**
- Yama-Arashi **← X + Y (di fronte)**
- Hayabusa-Geri **→ → X + Y**
(di fronte)
- Gen-ei **→ X + Y**
(di fronte)
- Rakurai-Sho **↓ ↓ ← X + Y**
(di fronte)
- Izuna-Otoshi **↓ ↓ → X + Y ↓ ↓ →**
↑ ↑ X + Y 360° in senso antiorario
X + Y (di fronte)
- Ura-Nage **X + Y (avversario di spalle)**
- Kandachi-Otoshi **← X + Y**
(avversario di spalle)

ATTACCHI BASSI

- Naraku-Zuki **↑ Y + B**
- Toraga-Sodan **↓ Y**

MOSSE SPECIALI

- Tenchi-Gaeshi **↓ Y + B**
- Koten **↓**
- Urakaze **↑ Y**
- Ko-Ten **← ←**
- Asuka-Gaeshi **← ←**
- Appeal: Nin **← → ← X + Y + B**
- Appeal: Zetsu **→ → → X + Y + B**
- Appeal: Rei **↓ ↓ X + Y + B**





ZACK

Stile di combattimento: Thai Box
Nazionalità: americana
Professione: DJ
Compleanno: 3 aprile
Gruppo Sanguigno: O
Descrizione:

Non esiste nessun altro personaggio che possa attaccare come Zack. Le sue combo di calci e pugni sono tutte estremamente veloci e possono essere utilizzate con effetti devastanti, rendendolo un avversario letale. L'unico punto debole di Zack sono le prese e le proiezioni, ma se riesce a sferrare il primo attacco sarà a un passo dall'ottenere una vittoria schiacciante.

ATTACCHI

- Hell Needle \uparrow Y
- Strike Knuckle \leftarrow Y Y
- Fake Strike Knuckle \leftarrow Y B
- Down Elbow \downarrow Y
- Elbow Rush \rightarrow Y Y
- Devil's Elbow \rightarrow Y Y
- Triple Impact \downarrow Y Y Y
- Spinning Heel Kick \downarrow Y
- Double Elbow \rightarrow Y B
- Inferno Rush \rightarrow Y B
- Rising Heel Kick \nearrow B
- Reverse Heel \uparrow B
- Half Spin Rolling Elbow \leftarrow B Y
- Half Spin Heel Kick \leftarrow B B
- Gatling Knee \rightarrow B B
- Spring Kick \nearrow B B
- Rising Knee \rightarrow B
- Overhead Kick \searrow B B
- Zack Hurricane \leftarrow B
- Tumbling Heel \leftarrow B B
- Zack Cyclone \downarrow B B
- Slide Body Blow \uparrow Y



- Slide Spin Kick \uparrow B
- Sway Blow \nearrow Y
- Boost Rush \downarrow B B B
- Mobius Rush \downarrow Y Y Y B
- Mad Beast \downarrow Y Y B B B B
- Beast Shift \downarrow Y Y B B B B
- Mad Hound \downarrow Y Y
- Tenere premuto \downarrow B B B B
- Hound Shift \downarrow Y Y
- Tenere premuto \downarrow B B B B
- Vulcan Cyclone \downarrow Y Y B B
- Vulcan Knee Kick \downarrow Y Y B
- Genocide Rush \downarrow Y Y B
- Devil's Tornado \downarrow Y Y B
- Devil's Rush \downarrow Y Y B



- Fake Bazooka \downarrow Y Y B
- Fake Spinning Heel \downarrow Y Y B
- Heaven Smash \downarrow Y Y Y
- Mephisto Rush \downarrow B B B B
- Demon Rush \downarrow B B B B B
- Demon Shift \downarrow B B B B B
- Belial Rush \downarrow B B B B B
- Belial Shift \downarrow B B B B
- Tricky Beast \downarrow B Y B B B B
- Fury Beast \downarrow B Y B B B B
- Tricky Hound \downarrow B Y Tenere premuto
- Fury Hound \downarrow B Y Tenere premuto
- Cosaque Kick \downarrow Y+B
- Boomerang Heel Kick \downarrow X+B
- Zack Tornado \downarrow X+B
- Spinning Middle Kick \rightarrow X+B
- Vertical Axe \leftarrow X+B
- Ducking Smash \downarrow Y+B Y

- Flying Knee Kick \rightarrow Y+B
- Windup Bazooka \leftarrow Y+B
- Twister Uppercut \downarrow Y+B
- Airwalk \rightarrow Y+B
- Long Bazooka \downarrow X Y
- Spring Heel \leftarrow X+B B
- Turn Rolling Elbow \leftarrow Y
- Turn Spinning Heel Kick \leftarrow B

PROIEZIONI

- Wild Throw \rightarrow X+Y (di fronte)
- Stunner \leftarrow X+Y (di fronte)
- Knee Storm \leftarrow X+Y (di fronte)
- Hard Rush \searrow X+Y (di fronte)
- Splash Dunk \downarrow X+Y (di fronte)
- Neck Hunting \leftarrow X+Y (avversario di spalle)
- Violence Beat \leftarrow X+Y (avversario di spalle)
- Beast Fang \downarrow X+Y (avversario accucciato)
- Heart Breaker \leftarrow X+Y (avversario accucciato)
- Reverse Beast Fang \downarrow X+Y (avversario di spalle e accucciato)

PRESE

- Octopus Blow \nearrow X (al pugno alto dell'avversario)
- Slash Elbow \nearrow X (al calcio alto dell'avversario)
- Cross Bazooka \leftarrow X (al pugno medio dell'avversario)
- Heel Edge \leftarrow X (al calcio medio dell'avversario)
- Funky Elbow \leftarrow X (al pugno basso dell'avversario)
- Dust Stamp \leftarrow X (al calcio basso dell'avversario)
- Air Dunk \leftarrow X (all'attacco volante dell'avversario)

ATTACCHI BASSI

- Stepping Wave \uparrow Y+B \leftarrow Y+B
- Wild Heel \downarrow Y

MOSSE SPECIALI

- Fake Roll \downarrow X
- Ducking \downarrow Y+B
- Appeal: Wave \leftarrow X+Y+B
- Appeal: Oh My God! \downarrow X+Y+B



BRAD WONG

Stile di combattimento: Zui Ba Xian Quan

Nazionalità: cinese

Professione: artista

Compleanno: 10 settembre

Gruppo Sanguigno: O

Descrizione:

Brad beve così tanto che non è mai saldo sui piedi. Nonostante questo, è un eccellente combattente e possiede una vasta gamma di pugni aggressivi e splendidi calci. Brad riesce ad attaccare anche quando è di spalle o si trova sdraiato a terra di schiena, quindi mai abbassare la guardia!



ATTACCHI

- Tenshin-Chu → Y Y Y
- Ren-Senpu → Y Y B
- Ren-Dokuritsu Y Y Tenere premuto →
- Tenshin-Senpu Y Y Tenere premuto ←
- Ren-Toshin → Y Y ← B
- Tessa → Y Y ↓ B
- Katsumen-Tai → Y B
- Senshin-Getsuga → Y Y
- Soko-Shu, Suiho → → Y ← Y
- Suiho-Chogeki → ↑ Y
- Koshu → Y + B
- Ren-Chowan → ↓ Y Y
- Kasenko, Yogeki ← → Y Y Y
- Kasenko, Tantai-Son ← → Y Y B
- Gyoin-Chowan → ← Y Y
- Gyoin-Zenku-Hontetsu ← ← Y B B
- Sohaku → → Y Y Y
- Kyuhu-Toda... Tenere premuto ↓ Y Y
- Koso → → Y + B
- Honshin-Jokaku-Zengeki ↓ ↓ → Y
- Senshin-Choto ↓ ↓ ← Y
- Taiho-Getsuga ← ← Y + B
- Keppo-Sokuto ↓ Y B
- Keppo-Honshin-Dantai... Tenere premuto ↓ Y B
- Req-Sokuto ↓ Y Y B
- Ren-Honshin-Dantai... Tenere premuto ← Y Y B
- Sokusen-Getsuga ↑ ↑ Y
- Ren-Koshutai → B B B
- Ren-Sentai-Zachi → B B ↓ B
- Zenjo-Tai... Tenere premuto ← B B B
- Ren-Kohontai → B B B
- Renkan-Bokko ← B B ↓ B
- Renkan-Sohi → X + B B B
- Zenteki, Senpu-Kyaku... ↓ B B
- Zenteki, Ren-Chowan... ↓ B Y Y
- Kocho-Soteki, Kohon... ↓ ↓ B B
- Kocho-Soteki, Bokko ↓ ↓ B ↓ B
- Senpu, Zenku → B B
- Zenku-Hontetsu → B
- Taishin-Zenku-Hontetsu → B B
- Toshin-Dantai ← ← B
- Hcho-Sohi → ↑ B
- Tantai, Senpu ↓ ↓ B B
- Konsen-Tai... Tenere premuto ↓ B B
- Tantai, Shoshi-Suiteki ↓ ↓ B Y
- Kosotai ↓ X + B
- Sentai-Zachi → → B
- Yakuho-Choda → Y Y
- Dokuritsu, Koso → Y
- Senpu-Choda → B Y
- Soteki → B B
- Teppo-Zenteki → ← B



- Dokuritsu-Kosutai ↓ B
- Tachi → X

ATTACCHI DI SPALLE

- Koshu-Getsuga → Y Y Y
- Renkan-Yogeki → Y Y → Y Y
- Renkan-Kaso → Y Y → Y ↓ Y
- Rengeki, Honshin-Dantai → Y Y ↓ B
- Getsuga, Koshutai → Y B
- Rensen-Sogeki ↓ Y Y
- Haisei-Sokuto... Tenere premuto ↓ Y B
- Haisei-Honshin-Dantai... Tenere premuto ↓ B
- Y Tenere premuto ↓ B
- Zenkon-Hon → B Tenere premuto ←
- Kokon, Uron → B Tenere premuto → B
- Kokon, Bokko → B Tenere premuto ↓ B
- Haisei-Sohaku → → Y Y
- Shoshi-Suiteki → Y + B
- Kohontai → ↑ B
- Tohon-Kishin → X + B

ATTACCHI DA TERRA

- Zenten →
- Koten ←
- Oten ↑
- Rigyo, Zenku → X + B
- Rigyo, Getsuga → Y
- (gambe verso l'avversario)
- Fukushin-Haitai → B
- (gambe verso l'avversario)
- Zenkon-Soteki → B
- (gambe verso l'avversario)
- Fukushin-Bokko → X + B
- (gambe verso l'avversario)
- Kinkosen → X (testa verso l'avversario)
- Kokon, Gyoshin-Getsuga → Y
- (testa verso l'avversario)
- Uron-Kochu → B
- (testa verso l'avversario)
- Kokon-Soteki → B
- (testa verso l'avversario)
- Rigyoen → X + B
- (testa verso l'avversario)

PROIEZIONI

- Ro-Dohin → X + Y (di fronte)
- Tetsu-Kairi ← X + Y (di fronte)
- Senshi → X + Y (di fronte)
- Tenshin-Soko → → X + Y (di fronte)
- Kan-Shori → X + Y (avversario di spalle)

- So-Kokukyu ← X + Y (avversario di spalle)
- Suiho-Unshin-Haiho → X + Y Y (di fronte)
- Hashitsu-Gyosen ↓ X + Y (avversario accucciato)
- Ran-Saiwa → X + Y (avversario accucciato)
- Kan-Shoshi ↓ X + Y (avversario di spalle e accucciato)
- Juji-Senraku ↓ X + Y (avversario di spalle e accucciato)
- Konsentai → X + Y (sdraiato con le gambe all'avversario)

PRESE

- Yoki-Chochu → X (al pugno alto dell'avversario)
- Hoto-Choshitsu → X (al calcio alto dell'avversario)
- Suimi-Hateki ← X (al pugno medio dell'avversario)
- Hotai-Gyoso ← X (al calcio medio dell'avversario)
- Senri-Goan → X (al pugno basso dell'avversario)
- Ryuso-Senkyaku → X (al calcio basso dell'avversario)
- Ryusui-Rakuro ← X (all'attacco volante dell'avversario)

ATTACCHI BASSI

- Zaban-Tetsu → ↑ Y + B
- Zenku-Hon → ↑ X + Y + B
- Toshu-Richu ↓ Y

MOSSE SPECIALI

- Dokuritsu-Ho → ← B
- Haisei → ← Y
- Back Dash → →
- Hekika-Kuhon → ← Y + B
- Kuchu-Hon → ↑ Y
- Taishin-Hon → ↑ Y
- Kozento ↓ Y + B
- Kokoto ↓ Y + B
- Nehan-Tenshin → Y + B
- Appeal: Gyoshin-Inshu → ← → ← X + Y + B
- Appeal: Shogo-Koko ↓ ↓ X + Y + B



SEGRETI

MODALITÀ "TEATHER"

Terminate la modalità "Story" con un personaggio a vostra scelta e la modalità "Theater" sarà selezionabile sul menu principale. Questa modalità vi permette di rivedere i filmati finali, che raccontano le singole storie di ogni personaggio.





BASS

Stile di combattimento: Wrestling
Nazionalità: americana
Professione: wrestler
Compleanno: 4 luglio
Gruppo Sanguigno: O
Descrizione:

Bass è il personaggio più grande e più lento del gioco, ma possiede alcuni attacchi molto potenti. Affidatevi alle sue proiezioni per i combattimenti più duri e fate in modo di bloccare le veloci raffiche di pugni dei vostri avversari. Buona fortuna!

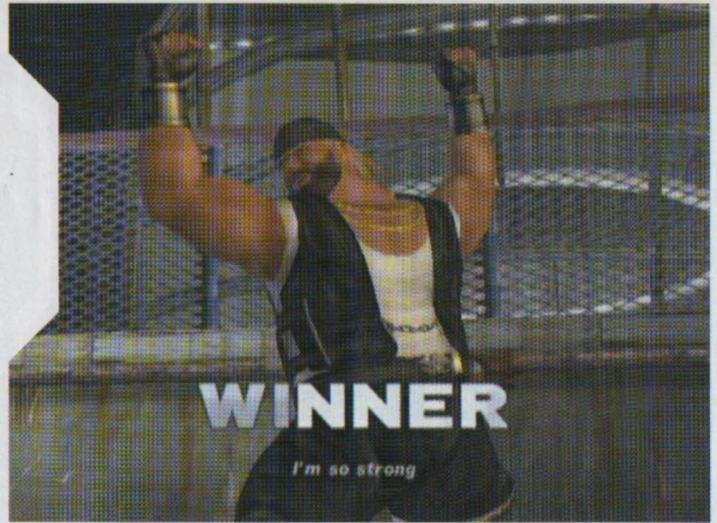
ATTACCHI

Combo Gong.....	Y Y Y
Combo Hammer.....	Y Y ↓ Y
Combo High Kick.....	Y Y B
Combo Kick Rush.....	Y B B
Wild Swing.....	→ Y Y
Elbow Rush.....	↗ Y Y
Elbow Gong.....	↗ Y B Y
Elbow Hammer.....	↗ Y B ↓ Y
Elbow Jumping High...Tenere premuto	↗ Y B
Stun Gun Chop.....	← Y Y Y
Power Gong.....	← Y Y
Hell Scissors.....	↖ Y Y
One Hand Hammer.....	↑ Y
Rising Palm.....	↓ ↘ ↘ Y
Buffalo Crush.....	↓ ↘ Y
Smash Gong.....	→ ↘ Y
Rolling Axe.....	↓ ↖ ← Y
Diving Hammer.....	→ ↖ ← Y
Knee Hammer.....	→ B Y
Jumping Knee.....	↑ B
Jumping High Kick.....	↗ B
Kick Rush.....	↓ ↘ B
Leg Break.....	← B
Kenka Kick.....	→ ↘ B
Flying Body Press...Y (durante la corsa)	
Drop Kick.....	X+B
Front Roll Kick.....	→ X+B
Low Drop Kick.....	↓ X+B
Hell Stab.....	Y+B
Bear Scissors.....	↓ Y+B Y
Bass Lariat.....	→ Y+B
Flying Cross Chop.....	→ Y+B
Muscle Elbow.....	← Y+B
Buffalo Train.....	↓ Y+B Y



SBLOCCARE EIN

Completate la modalità Story con tutti i 16 personaggi, poi tentate la modalità Survival o Time Attack e inserite il vostro punteggio nella classifica dei migliori. Inserite Ein come nick e Ein diventerà un personaggio giocabile.



Trass Kick.....	← B	(avversario accucciato)
Round Lariat.....	Y+B	
Round Muscle Elbow.....	← Y+B	(avversario accucciato)
Rising Low Drop Kick.Tenere premuto	↓ X+B	
Double Arm Driver.....	↓ ↘ X+Y	(avversario accucciato)
Calf Branding.....	↓ X+Y	(avversario di spalle e accucciato)
Catching Hammer Throw.....	X+Y	
Lift Up.....	↓ X+Y	(avversario a mezz'aria)
		(avversario a terra)

PROIEZIONI

Falcon Arrow.....	X+Y (di fronte)	
One Leg Standing Head Butt.....	→ X+Y (di fronte)	
Water Mill Drop.....	← X+Y (di fronte)	
Bass Tornado.....	↓ ↘ X+Y (di fronte)	
Flying Body Scissors.....	↑ ↘ X+Y (di fronte)	
Dynamite Lariat.....	← → X+Y (di fronte)	
Oklahoma Stampede.....	→ → X+Y (di fronte)	
Manhattan Driver.....	↓ ↖ ← X+Y ↓ X+Y ↑ X+Y (di fronte)	
Super Freak.....	← ↖ ↓ ↘ → X+Y (di fronte)	
T.F.B.B.....Hold ↓ →	← X+Y (di fronte)	
Dangerous Back Drop.....	X+Y (avversario di spalle)	
Argentine Back Breaker.....	← X+Y (avversario di spalle)	
Reverse Power Bomb.....	↑ X+Y (avversario di spalle)	
Face Crasher.....	→ → X+Y X+Y (avversario di spalle)	
Grizzly Launcher.....	← ↓ ↓ X+Y ↓ X+Y (avversario di spalle)	
Bass Bomb.....	↓ X+Y (avversario accucciato)	
Spiral Bomb.....	↖ X+Y	

PRESE

Half Lock Suplex.....	↖ X	(al pugno alto dell'avversario)
Rolling Press.....	↖ X	(al calcio alto dell'avversario)
Power Pressure.....	← X	(al pugno medio dell'avversario)
Blast Through.....	← X	(al calcio medio dell'avversario)
Jurassic Trailer.....	← X ← X	(a distanza)
Guillotine Drop.....	↖ X	(al pugno basso dell'avversario)
Giant Hammer Throw.....	↖ X	(al calcio basso dell'avversario)
Iron Hammer Press.....	← X	(al pugno volante dell'avversario)
Buzz Crush.....	← X	(al calcio volante dell'avversario)

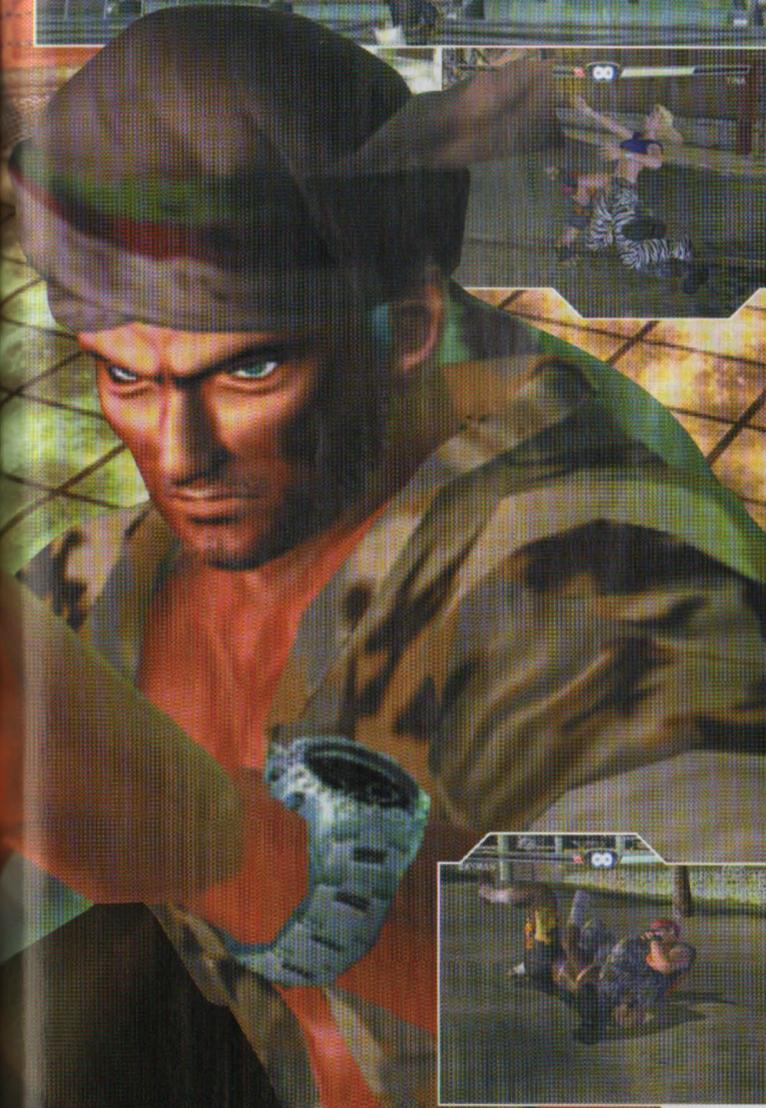
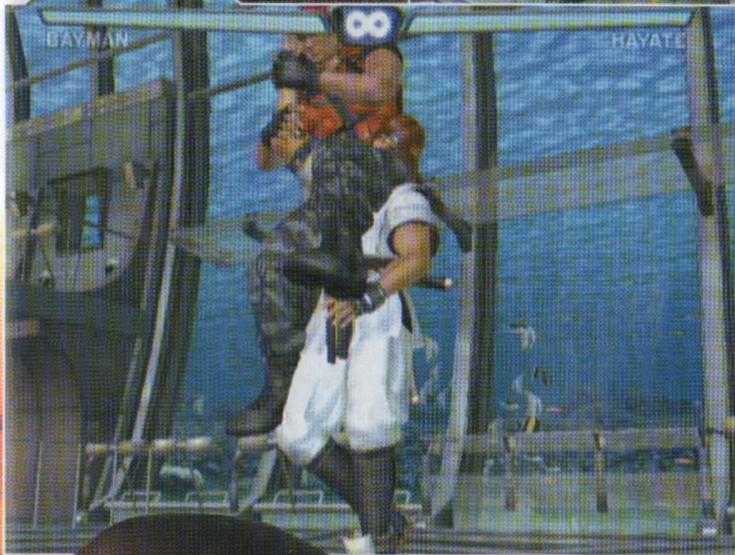
ATTACCHI BASSI

Double Knee Drop.....	↑ Y+B
Stomping.....	↓ B

MOSSE SPECIALI

Appeal: I love Tina.....	← → ← X+Y+B
Appeal: Come on!.....	↓ ↓ X+Y+B





BAYMAN

Stile di combattimento: Arti marziali russe

Nazionalità: russa

Professione: assassino

Compleanno: 10 ottobre

Gruppo Sanguigno: B

Descrizione:

Bayman usa lo stesso stile di combattimento di Leon, con micidiali colpi veloci e potenti proiezioni. Anche se è un po' più giovane di Leon, Bayman è il più veloce dei due e un osso duro per tutti gli avversari. Da tenere in considerazione...

ATTACCHI

- Palm Arrow ↖ Y
- Tomahawk Elbow ↗ Y
- Smash Uppercut ↑ Y Y
- Break Shot ↓ ↓ → B
- Rising Tomahawk ↗ B
- Javelin Kick ↑ B
- Rolling Sobat → X+B
- Turn Low Javelin ↓ X+B
- Sidewinder X+B
- Fire Bullet ← Y+B
- Charging Bolt ↖ Y Y
- Blast Trass ← Y B
- Blast Stinger ← Y → B Y
- Blast Low Javelin ← Y ↓ B
- Flame Stinger → B Y
- Smash Tenere premuto ↓ Y
- Bulk Uppercut ↓ ↓ → Y
- Heel Axe ← B
- Side Edge Trass Y+B Y B
- Side Edge Javelin Y+B Y ↓ B
- Flame Knuckle → Y
- Spike Shoulder → ↓ Y
- Cannonball Shot → Y+B
- Spike Sobat ↖ B B
- Solid Crash → Y Y Y
- Crash Leg Spike → Y Y B
- Stomach Break → Y B
- Rush Sobat Y → Y B
- Rush Leg Spike Y → Y ↓ B
- Combo Heel Hammer Y B B
- Knuckle Shot Y Y Y
- Storm Sobat Y Y B
- Storm Blast Trass Y Y ← Y B
- Storm Blast Javelin Y Y ← Y ↓ B
- Charging Tiger Y Y ↓ Y Y
- Trap Heel Hammer B B Y
- Trap Reverse Hammer B Y Y
- Turn Blade ↓ ↓ ← Y
- Sliding Kick → → B
- Double Spike Tenere premuto ↓ B B
- Smash Uppercut Y Y Y

PROIEZIONI

- Desert Cross Hold X+Y
(di fronte)
- Neck Hold Swing ← X+Y
(di fronte)
- S. T. F. ↓ ↓ X+Y ↓ X+Y
(di fronte)
- Jail Lock Knee → → X+Y
(di fronte)
- Shoulder Breaker → X+Y
(di fronte)
- Fire Storm Knee → X+Y



- Scorpion Death Lock ← → X+Y ↓
(di fronte)
- Half Boston Crab ← → X+Y ←
X+Y ↓ X+Y (di fronte)
- Dangerous Driver ↓ ↓ ← X+Y ←
X+Y ↓ X+Y (di fronte)
- Quebradora Congiro ← ↓ ↓ →
X+Y (di fronte)
- Catching Arm Bar X+Y
(avversario di spalle)
- Hell Hazard Lock → X+Y
(avversario di spalle)
- Swing Neck Hold ← → X+Y ←
X+Y (avversario di spalle)
- Crazy Crash ↓ X+Y ↓ X+Y
↓ ↓ X+Y (avversario accucciato)
- Reverse Arm Lock ↖ X+Y ↓ X+Y
(avversario accucciato)
- Ground Submission ↓ X+Y
(avversario a terra)

PRESE

- Head Hunting Cross Lock ↖ X
(al pugno alto dell'avversario)
- Reverse Achilles Heel Lock ↖ X
(al calcio alto dell'avversario)
- Death Trap ← X
(al pugno medio dell'avversario)
- Snake Bites ← X
(al calcio medio dell'avversario)
- Catching Cross Hold ← X
(quando l'avversario è in aria)
- Rolling Cross Hold ↖ X
(al pugno basso dell'avversario)
- Cobra Death Lock ↖ X
(al calcio basso dell'avversario)
- Catching Arm Lock ← X
(al pugno volante dell'avversario)
- Heel Hold ← X
(al calcio volante dell'avversario)
- Guillotine Choke → ↖ X
(al pugno alto dell'avversario)
- Leg Cut Cross Hold → ↖ X
(al calcio alto dell'avversario)
- Hell Suplex → ← X
(al pugno medio dell'avversario)
- Knee Death Lock ← → X
(al calcio alto dell'avversario)
- Arm Lock Swing → ↖ X
(al pugno basso dell'avversario)
- Rolling Leg Lock → ↖ X
(al calcio alto dell'avversario)

ATTACCHI BASSI

- Knee Drop ↑ Y+B
- Knee Press ↓ B

MOSSE SPECIALI

- Tank Wheel ↑ Y+B
- Appeal: You'll Regret This! ← → ←
X+Y+B
- Appeal: Useless! ↓ ↓ X+Y+B



LEIFANG

Stile di combattimento: T'ai Chi Quan
Nazionalità: cinese
Professione: studentessa universitaria
Compleanno: 23 aprile
Gruppo Sanguigno: B
Descrizione:

Leifang pratica un'arte marziale molto fluida e tuttavia potente e possiede una deliziosa serie di combo. Prendere il tempo dei suoi attacchi è importante per ottenere i risultati migliori. Per diventare davvero forti con Leifang bisogna essere fluidi, sapere collegare diverse combo tra loro, bloccando quando necessario i colpi nemici. In questo modo Leifang diventa uno dei personaggi più forti del gioco, in grado di far fuori un avversario con due o tre combo di fila senza che questi possa neanche provare la parata.

ATTACCHI

Zensho	↗ Y
Shahi-Chugeki	↑ Y
Sanren-Kyaku	↗ B B B
Tenshin-Hairen	↖ B
Soan	→ Y Y
Sofu-Kanji	→ ← Y
Shichi-Sun-Ko	← → Y
Choshitsu-Hotsui	Y + B Y
Tessa	↓ ↓ B
Choshitsu-Hoshin-Geki	→ Y B Y
Enshu-Sui	← ← Y
Hoto-Suisan, Zensho	← Y Y
Joho-Shichi-Sei	↙ Y Y
Sho-Kinda	↓ ↘ → Y
Hoto-Shu	↓ ↘ ← Y
Gekichi-Sanren-Kyaku	↘ ↘ Y
Gekichi-Haisetsu-Ko	↘ ↘ Y Y
Sokutan-Kyaku	→ B
Bun-Kyaku	→ → B
Haikyaku, Senpu-Kyaku	↑ B B
Senkyu-Ren-Tai	← B B B
Fujin-Tessa Tenere premuto	↙ B B B
Tokyaku, Haisetsu-Ko	↘ B Y
Hoko-Kisan	→ Y + B
Honshin-Tanben	↖ Y
Renkan-Sho-Kinda	Y Y Y
Renkan-Soan	Y Y → Y Y
Renkan-Kinkei-Dokuritsu	Y Y
Renkan-Zensho	Y Y ← Y Y
Renkan-Hoto-Shu	Y Y ↓ Y
Renkan-Renshu-Kyaku	Y Y B B
Renkan-Senkyu-Tai	Y Y B ↓ B
Renkan-Senpu-Kyaku	Y Y → B B
Renkan-Tessa	Y Y ↓ B
Seiryu-Soan	T ↘ Y Y
Seiryu-Haisetsu-Ko	Y ↘ Y Y + B
Tanben, Senkyu-Ren-Tai	Y B B B

Renshu-Kyaku	B B
Shu-Kyaku, Senkyu-Tai	B ↓ B
Hakkaku-Kyoshu	← Y + B
To-To-Ho	↙ Y + B
Haisetsu-Ko	↓ Y + B
Senpu-Kyaku	X + B
Sentsu-Hai	Y + B

PROIEZIONI

Toden-Ko	X + Y (di fronte)
Noba-Bunso	← X + Y (di fronte)
Token-Ko	↘ X + Y (di fronte)
Heishin-Sui	→ X + Y (di fronte)
Roshitsu-Yoho	→ → X + Y (di fronte)
Ren-Taiko-Chogyo	↓ ↘ → X + Y ← X + Y → → X + Y (di fronte)
Takachu-Ken-Ko	↓ ↘ → X + Y ← X + Y ← → X + Y (di fronte)
Rinei-Hisui	↓ ↙ ← X + Y (di fronte)
Takuchu-Haisui	X + Y (avversario di spalle)
Joho-Ko	→ → X + Y (avversario di spalle)
Shitsucho-Kohai-Kyaku	↓ ↘ → X + Y (avversario di spalle)
Toitsu-Kon	↓ X + Y (avversario accucciato)
Kinkei-Dokuritsu	↙ X + Y (avversario accucciato)
Teishu-Josei	↓ X + Y (avversario di spalle e accucciato)

Heishin-Haisetsu-Ko	← X (al calcio medio dell'avversario)
Kaisei	← X (quando l'avversario è a mezz'aria)
Sohai-Kyaku	↙ X (al pugno basso dell'avversario)
Hotai-Sokyaku	↙ X (al calcio basso dell'avversario)
Sairetsu / Hosei	← ↗ X (al pugno medio dell'avversario)
Risei / Kasui	← ↘ X (al calcio medio dell'avversario)
Taishu-Oto	← X (al pugno volante dell'avversario)
Senshin-Hotai	← X (al calcio volante dell'avversario)
Honshin-Kato-Haisetsu	→ ↖ X (al pugno alto dell'avversario)
Tenshin-Ryugeki-Heiraku	→ ↖ X (al calcio alto dell'avversario)
Honko-Yoshin-Geki	→ ← X (al pugno medio dell'avversario)
Kongo-Fujin-Kyaku	← → X (al calcio medio dell'avversario)
Ranjakubi	→ ↙ X (al pugno basso dell'avversario)
Moko-Odato	→ ↙ X (al calcio basso dell'avversario)

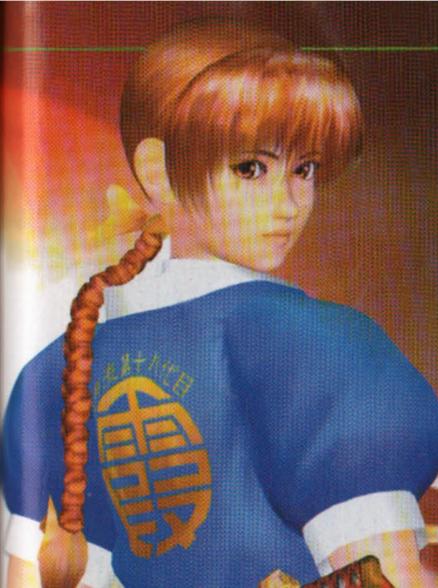
ATTACCHI BASSI

Rakuso-Suigeki	↑ Y + B
Shinkyaku	↓ Y

MOSSE SPECIALI

Appeal: Geishin-Sei	← → ← X + Y + B
Appeal: No, No!	↓ ↓ X + Y + B
Appeal: Bingo!	→ ← → X + Y + B
Appeal: Try Again?	← ← X + Y + B
Tensen-Sotai	↖ X (al pugno alto dell'avversario)
Rotai-Toto	↖ X (al calcio alto dell'avversario)
Heishin-Geki	← X (al pugno medio dell'avversario)





HELENA

Stile di combattimento: Pi Qua Quan

Nazionalità: francese

Professione: cantante d'opera

Compleanno: 30 gennaio

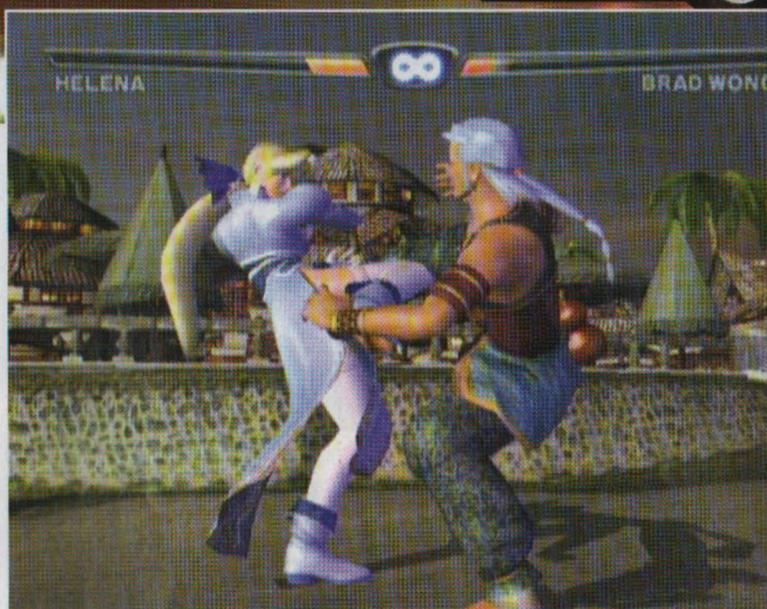
Gruppo Sanguigno: AB

Descrizione:

Questa ragazza francese dietro il suo aspetto ingenuo nasconde uno stile di lotta letale e completo. Combina infatti veloci raffiche di calci a lenti pugni ruotanti che infliggono danni lievi, ma che sono molto difficili da bloccare. È una combattente brava e completa e possiede una serie di tecniche davvero splendide da vedere.

ATTACCHI

- Kasai-Sho ← → Y
- Geimen-Ittai-Kataku-Sho → → Y B Y
- Renkan-Kasai-Sho Y Y Y
- Renkan-Kosen-Tai Y Y B
- Renkan-Sen-Kyaku Y Y ↓ Y
- Hekiro-Kasai-Sho Y Y
- Tenere premuto ← Y Y
- Sensho-Rekkai-Kyaku Y B B B
- Teishitsu-Johai-Sho ↑ Y
- Ryoin-Koshu-Tai ↖ Y B B
- Dokuritsu-Kaheki ↓ Y Y
- Tenshin-Kasai-Sho ← Y Y Y
- Tanheki-Kasai-Sho ↗ Y Y
- Tanheki-Kosen-Tai ↗ Y B
- Tanheki-Sen-Kyaku ↗ Y ↓ B
- Saho-Soheki-Sho ← ← Y Y ↓ Y
- Renkan-Hoto-Ken ← ← Y Y ↓ Y
- Kasetsu-Sho → Y Y
- Senpo-Token ↙ Y
- Soheki-Sho Y + B Y
- Rekkai-Kyaku B B B
- Shin-Kyaku-Kasen-Kyaku → B B
- Shin-Kyaku-Ryoin-Sho → B Y



- Rigo-Tai ← B B
- Shashu-Ki Kyaku ↑ B
- Toku-Gaihai-Ren ↖ B
- Hoken-Soto → → B Y Y
- Senten-Soto ↘ B Y Y
- Senten-Koshu-Tai ↓ B B
- Niki-Kyaku ↗ B
- Enbu-Kyaku X + B
- Bokuho-Sen-Kyaku ↓ X + B
- Choda-Karen Tenere premuto ↓ Y Y
- Uryu-Banda ↓ ↘ Y
- Rinpi-Ryokasei ← Y + B
- Zenheki-Soheki-Sho ↓ ↘ ← Y Y
- Zenheki-Koso-Tai ↓ ↘ ← Y B
- Dakai → Y + B

- Shohen-Takusho-Gekiken → X + Y (di fronte)
- Yoshi-Nyurin ↓ ↘ ← X + Y (di fronte)
- Yoto - Haibi ↓ ↘ → X + Y (di fronte)
- Tenbu-Heki-Sho X + Y (avversario di spalle)
- Shosen ↓ X + Y (avversario accucciato)
- Fukenbu ↘ X + Y (avversario accucciato)
- Zenheki-Kao ↓ X + Y (avversario di spalle e accucciato)

ATTACCHI DI SPALLE

- Renkan-Kasetsu-Sho Y Y Y Y
- Renkan-Tenshin-Kasai-Sho Y Y Y
- Haisei-Ren-Setsugeki Y Y ↓ Y
- Kaishin-Kasen-Kyaku → B B
- Kaishin-Ryoin-Sho → B Y
- Tenshin-Tosho → Y
- Seiryu-Kasho Y + B
- Koso-Tai → → B

PRESE

- Kosen-Danpi ↖ X (al pugno alto dell'avversario)
- Geimen-Ryugeki ↖ X (al calcio alto dell'avversario)
- Tenshin-Bansa ← X (al pugno medio dell'avversario)
- Ishitsu-Choshitsu ← X (al calcio medio dell'avversario)
- Hekizan ↘ X (al pugno basso dell'avversario)
- Koran ↘ X (al calcio basso dell'avversario)
- Tenshin-Nawan ← X (all'attacco volante dell'avversario)

ATTACCHI BOKUHO

- (Dopo ↓ Y + B)
- Han-Maho-Renkan-Sho Y Y Y
 - Sensho-Niki-Kyaku Y Y B
 - Sensho-Koso-Tai Y Y ↓ B
 - Kyoda-Shoken → Y Y Y
 - Renken-Kikyaku → Y Y B
 - Haisei-Kasen-Kyaku ← Y B B
 - Haisei-Ryoin-Sho ← Y B Y
 - Banchu-Sen-Kyaku ↓ B B
 - Kasei-Kasai-Sho → → Y
 - Kasei-Tokyaku B
 - Kasei-Kikyaku → B
 - Zenso-Tai ↓ X + B
 - Sotaku-Sho ↓ Y + B
 - Junho-Shosho Y + B

ATTACCHI BASSI

- Roho-Kasai-Ken ↑ Y + B
- Koben-Sho ↓ Y

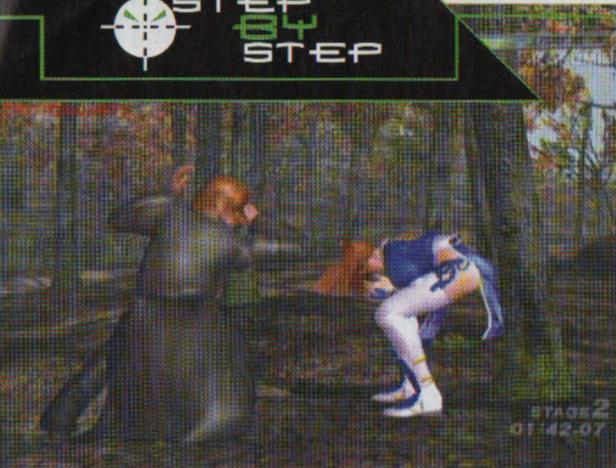
MOSSE SPECIALI

- Bokuho ↓ Y + B
- Forward →
- Back ←
- Stand ↑
- Turn ↖
- Dash Forward →
- Dash Backward ←
- Teishitsu ↓
- Back Dash →
- Appeal: Token-Bokuho ← → X + Y + B

PROIEZIONI

- 1-2-3 Sho X + Y (di fronte)
- Sen-Heki ← X + Y (di fronte)





EIN

Stile di combattimento: Karate
Nazionalità: tedesca
Professione: istruttore di karate
Compleanno: sconosciuto
Gruppo Sanguigno: sconosciuto

Descrizione:
 Ein è un combattente eccellente, con una grande varietà di potenti calci e pugni. Non disponibile in modalità "Story", è un personaggio segreto che deve essere sbloccato completando il gioco con ogni personaggio. Un ottimo lottatore che vale il tempo che impiegherete a sbloccarlo.

ATTACCHI

Tsubauchi.....	→ Y
Azuma.....	← → Y
Morote-Zuki.....	→ Y+B
Fujin.....	↓ → Y
Kaida.....	↑ Y
Hyosai.....	↖ Y
Burai.....	↗ Y B
Ren-Fujin.....	↖ Y Y
Ren-Kengyu.....	↖ Y Y → Y Y
Rakusho.....	↖ Y Y → Y ↓ B
Ren-Zuki, Ren-Geri.....	↖ Y Y B B
Suzaku.....	↖ Y Y ↓ B B
Ryubi.....	↖ Y Y Tenere premuto ↓ B B
Tsuki, Ren-Geri.....	↖ Y B B
Kengyu.....	→ → Y Y
Kagite, Yoko-Geri.....	→ → Y B
Kagite, Suimen-Geri.....	→ → Y ↓ B
Tengai.....	← Y ↓ B Y
Shien.....	← Y Y Y
Fumon.....	← Y Y ↓ B
Mawashi, Ushiro-Geri.....	B B
Nobori-Mawashi-Geri.....	B
(in piedi)	
Mae-Kiriage.....	← B
Zansei.....	→ → B B B
Tenso.....	↓ ↓ B
Kakato-Otoshi.....	↑ B
Fuun.....	← → B
Shiku.....	↓ ↓ → B
Koro, Hane-Geri.....	X+B B
Koro, Suimen-Geri.....	X+B ↓ B
Korin.....	← X+B
Gyosho.....	↖+B → Y
Oniba.....	Tenere premuto → B B
Ressei.....	→ B B B
Ten-Ro.....	→ B B Tenere premuto → B
Cinro.....	↖ B B

Hamon.....	↖ B Y
Raigyu.....	↖ B → Y Y
Tenrai.....	↖ B → Y B
Kairai.....	↖ B → Y ↓ B
Hyobi.....	Tenere premuto ↓ B B
Shorin.....	↗ B B
Kofu.....	→ X+B
Maizuru.....	↖ B
Tenrin.....	↓ B B B
Tobi-Ushiro-Geri.....	↑ B

PROIEZIONI

Suigetsu.....	X+Y (di fronte)
Ryukotsu.....	← X+Y (di fronte)
Hokage.....	↓ ↓ X+Y (di fronte)
Futo.....	→ X+Y (di fronte)
Guren.....	↓ ↖ ← X+Y (di fronte)
Socho.....	X+Y (avversario di spalle)
Seiryu.....	← X+Y (avversario di spalle)
Kobore-Zuki.....	↓ X+Y (avversario accucciato)
Mozu-Sashi.....	↖ X+Y (avversario accucciato)
Tsurute-Basami.....	↓ X+Y (avversario di spalle e accucciato)
Suirin.....	↖ X+Y (avversario di spalle e accucciato)

PRESE

Namioi.....	↖ X (al pugno alto dell'avversario)
Tebga.....	↖ X (al calcio alto dell'avversario)
Rakumo.....	← X (al pugno medio dell'avversario)
Metsumon.....	← X (al calcio medio dell'avversario)
Ruten.....	↖ X (al pugno basso dell'avversario)
Kobo.....	↖ X (al calcio basso dell'avversario)
Suibo.....	← X (al calcio volante dell'avversario)

ATTACCHI BASSI

Akki-Kudaki.....	↑ ↖+B
Kaho-Zuki.....	↓ Y

MOSSE SPECIALI

Appeal: Come On!.....	← → ← X+Y+B
Appeal: Easy!.....	↓ ↓ X+Y+B



AYANE

Stile di combattimento: Ninjutsu
Nazionalità: giapponese
Professione: ninja
Compleanno: 5 agosto
Gruppo Sanguigno: AB
Descrizione:

Ayane è probabilmente il personaggio più veloce del gioco e possiede una grande varietà di attacchi per fare impazzire l'avversario. Le sue contromosse sono importanti per tirarsi fuori dai guai, sono semplici da effettuare e difficili da evitare per il nemico. Un personaggio che se usato bene si rivela uno dei più devastanti di *Dead Or Alive 3*.



ATTACCHI

- Renjin-Ryugaku-Sen Y Y Y B
- Renjin-Renten Y Y B B
- Renjin-Koeiso Y Y → Y Y
- Renjin-Ryuso Y Y → B B
- Renjin-Roso Y Y → B B
- Hajin-Kyaku Y B
- Koeiso → Y Y
- Koku-Ryugaku-Sen → → Y B
- Fuzan-Ryubu → Y Y
- Jirai-Enjin → Y Y B
- Rasen-Urajin ← Y B
- Rasen-Hishu ← Y B
- Rasen-Urachi ← Y B
- Rasen-Hien ← Y B
- Futen-Ryugaku-Sen ↗ Y Y B
- Fujin-Renten-Kyaku ↗ Y B B
- Sajin-Shu Tenere premuto ← Y B
- Renten-Ryugaku-Sen B B B
- Jinrai-Ryuso → B B B
- Soten-Kyaku ↑ B
- Ryubi-Ressen ↗ B
- Shu-Getsurin ↗ B
- Fujin-Kyaku ← B
- Ryugaku-Hajin-So X+B B

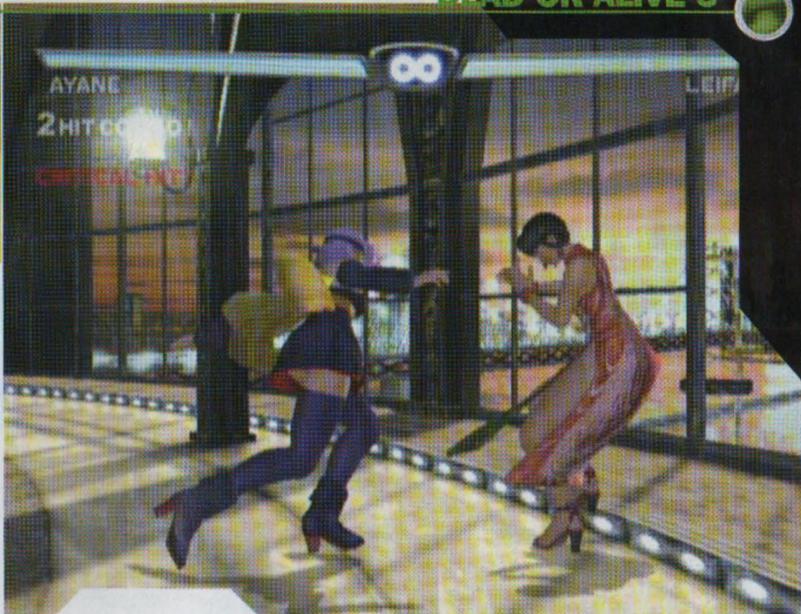
- Ryugaku-Hajin-Shu X+B ↓ B
- Rekku-Kyaku ↓ X+B
- Roso-Kyaku ↓ X+B
- Eiko-Hajin-Geki Y+B Y Y
- Eiko-Fujin-Sai Y+B Y B
- Eiko-Hajin-Sai Y+B Y B
- Eiko-Hajin-Shu Y+B Y ↓ B
- Genmu-So ↓ → B
- Fujin-Sai ↓ → X+B
- Sho-Ayane ← X+B
- Genwaku-So X+B

ATTACCHI DI SPALLE

- Rashin-Ryugaku-Sen Y Y Y B
- Rashin-Eiko-Geki Y Y ← Y Y Y
- Rashin-Fujin-Sai Y Y ← Y Y B
- Rashin-Eiko-Sai Y Y ← Y B
- Rashin-Eiko-Shu Y Y ← Y Y ↓ B
- Rajin-Urajin Y Y → Y B
- Rajin-Hishu Y Y → Y B
- Rajin-Urachi Y Y → Y ↓ B
- Rajin-Hien Y Y → Y ↓ B
- Rajin-Sajin-Shu Y Y
- Tenere premuto ↓ Y B
- Kaza-Matsuri ↑ B
- Ei-Getsurin ↖ B
- Zanei-Hajin-Geki ← Y Y Y
- Zanei-Fujin-Sai ← Y Y B
- Zanei-Hajin-Sai ← Y Y B
- Zanei-Hajin-Shu ← Y Y ↓ B
- Jakuko-sajin-Shu Tenere premuto ← Y B
- Enbu-Sho ↖ Y
- Enshu-Sen ↓ X+B
- Koku-So X+B

PROIEZIONI

- Momiji-Kuzushi X+Y (di fronte)
- Hajin-Enbu → X+Y (di fronte)
- Kiri-Madoi ← X+Y (di fronte)
- Ryugaku-Ko ↑ X+Y (di fronte)
- Tosenka ← → X+Y (di fronte)
- Tsurar-Otoshi → → X+Y X+Y (di fronte)



- Kacho-Gengi ↓ ↓ → X+Y (di fronte)
- Kacho-Ranmu ↓ ↙ ← X+Y (di fronte)
- Nami-Gatana X+Y (di fronte)
- Yami-Garasu → X+Y (di fronte)
- Ryusa-Otoshi X+Y (avversario di spalle)
- Midare-Tsubaki → X+Y (avversario di spalle)
- Ura-Yami-Garasu → X+Y (avversario di spalle)
- Setsuna-Otoshi ↓ X+Y (avversario accucciato)
- Kamiyo-Kakusha ↙ X+Y (avversario accucciato)
- Shusui-Gari ↓ X+Y (avversario accucciato)
- Muso-Garuma ↓ X+Y (avversario di spalle e accucciato)
- Tenbu-Jin ↙ X+Y (avversario di spalle e accucciato)

- Fubu-Jin ← X (al calcio medio dell'avversario)
- Kogarashi ↙ X (al pugno basso dell'avversario)
- Futenro ↙ X (al calcio basso dell'avversario)
- Shunrai ← X (all'attacco volante dell'avversario)

ATTACCHI BASSI

- Hyomo-Sho ↑ Y+B
- Kawara-Kudaki ↓ Y

MOSSE SPECIALI

- Hajin ↑ Y
- Fubu ↖ Y
- Furo → →
- Ren-Futen → Tenere premuto → Tenere premuto →
- Oroshi ↓
- Shimo-Oroshi Tenere premuto ↓
- Oroshi-Nagare ↓ Tenere premuto ←
- Shimo-Oroshi ↓ Tenere premuto ↖
- Shimo-Hana ↙ ↖
- Shimo-Hana-Nagare ↙ Tenere premuto ↖
- Appeal: No, kidding ← → ← X+Y+B
- Appeal: Silly ↓ ↓ X+Y+B



JET SET RADIO FUTURE



CLASSE, STILE E VELOCITÀ: IL NUOVO CAPOLAVORO DELLA SEGA È UNO DEI MIGLIORI TITOLI DISPONIBILI PER XBOX. MA È MOLTO DIFFICILE, SOPRATTUTTO SE VOLETE SBLOCCARE TUTTI I SEGRETI E LE MODALITÀ EXTRA. PER TUTTI GLI SKATER NEI GUAI XBM HA REALIZZATO UNA SOLUZIONE COMPLETA, MISSIONE PER MISSIONE. ECCO LA PRIMA PARTE...





PUNTI GRAFFITI

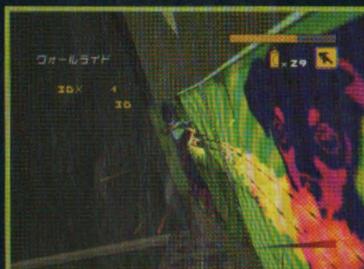
Super Small.....	x4
Small.....	x3
Medium.....	x4
Large.....	x4
Extra Large.....	x1

MISSIONE 2

Inseguimento per Dogenzaka Hill

Dopo aver girato un po' per il livello, incontrerete un certo Beat, uno skater piuttosto veloce. Parlategli usando il trigger di destra. Lui comincerà a scappare, quindi fate di tutto per inseguirlo!

- Correte e grindate sulla ringhiera di destra. Questa mossa vi darà abbastanza velocità per scivolare sulla piattaforma di vetro proprio sopra di voi.
- Correte a tutta velocità fino alla fine della piattaforma, poi saltate per raggiungere quella successiva. Ripetete il processo per raggiungere la terza piattaforma dove Beat si è appena fermato.
- Sfondate il vetro fino ad arrivare dentro le fogne. Usate un turbo per attraversarlo più velocemente, quindi grindate sopra le ringhiere delle scale verso la fine per ritornare alla parte iniziale del livello.



MISSIONE 3

Corsa per Dogenzaka Hill

Quando avrete raggiunto Beat per la terza volta, lui vi sfiderà in una corsa attraverso il livello. Se riuscirete a vincere, Beat si unirà alla vostra banda. La corsa è piuttosto semplice, quindi vi consigliamo di sfruttarla per migliorare le vostre abilità. Ci saranno molte altre corse più avanti nel gioco, quindi farete meglio a imparare in fretta. Iniziate correndo giù per la strada, stando al centro per grindare i rail e andare più veloci. Questo è il modo migliore per andare come fulmini, soprattutto se riuscirete a eseguire qualche combo durante il grind. Alla fine della strada, girate a sinistra e usate di nuovo i rail. Alla fine, seguite il sentiero vicino alle casse, poi saltate il baratro per raggiungere un tetto, in modo da tagliare qualche curva. Andate avanti per il resto della corsa normalmente, tagliando le curve a U passando in mezzo alle casse. All'ultima curva a U, usate un turbo per salire sul cavo piuttosto che farvi la strada normale. Usate poi le scordiatore che avete seguito per raggiungere Beat. Questo vi consentirà di tagliare molta strada e raggiungere prima le fogne. Superatele, poi grindate sulla scala per finire il livello.

MISSIONE 4

La polizia di Rokkaku

La polizia è alle vostre spalle! Dovrete occuparvene subito, ma state tranquilli, sarà una battaglia molto facile. Ci sono dieci agenti da fare fuori, e ancora una volta vi consigliamo di sfruttare questo facilissimo scontro per affinare le vostre tecniche da guerriglia urbana. Tutto quello che dovete fare è investire i poliziotti a tutta velocità, poi tornare indietro e dipingerli la schiena per eliminarli definitivamente. Se un poliziotto riesce ad acciuffarvi, dovrete semplicemente spingere velocemente i tasti del pad per liberarvi. Fateli fuori tutti e dieci e avrete finito Dogenzaka Hill!



CAPITOLO UNO

The Goddess Of The Street

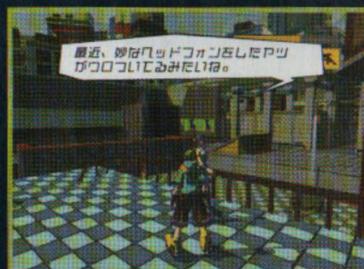
STAGE 1 Dogenzaka Hill

Qualcuno ha rubato la Goddess Of The Street, la statua dorata di Dogenzaka Hill. Il vostro compito è scoprire il codardo che si nasconde dietro a questo terribile furto...

MISSIONE 1

Dipingere tutti i graffiti

Per le strade di Dogenzaka Hill troverete 16 punti (tag) dove usare lo spray: sono tutti lungo un sentiero dritto molto semplice da seguire, quindi non dovrete avere grossi problemi.



STREET TIPS

- Dogenzaka Hill è il primo livello del gioco e, come tale, è molto semplice e lineare. Usate il grind sui numerosi guard rail e ringhiere presenti per aumentare la velocità. Poi, quando siete vicini a un graffito, usate lo stick analogico per rallentare e dipingere in tutta tranquillità. Non abbiate fretta.
- Subito dopo l'entrata nel livello, raccogliete alcune bombolette e dirigetevi sul lato sinistro della strada, dove troverete un Graffiti Access Point. Dipingetelo e tornateci per salvare il gioco o cambiare personaggio.
- Dopo che avrete completato tutte le missioni di Dogenzaka Hill, tornate alla parte iniziale del livello nel punto appena prima dell'area pedonale. Invece di girare alla fine a sinistra, andate dritti in mezzo ai cartelli per trovarvi nello Shibuya Terminal.





GRAFFITI SOUL - CAPITOLO 1 STAGE 1



34

#34
Seguite il pavimento mentre vi dirigete verso il cuore di Dogenzaka Hill. Mentre passerete in mezzo alla numerosa folla, vi ritroverete la Graffiti Soul davanti. Facile.



61

#61
Alla fine della prima zona pedonale del livello (appena fuori della strada principale all'inizio), passate in mezzo alle casse sulla destra dei tetti per trovare la seconda Graffiti Soul.



05

#05
Appena prima della seconda curva a U, c'è un tetto più basso vicino ad alcune casse. Saltateci sopra, poi saltate di nuovo sopra la strada per raggiungere un secondo tetto, dove troverete un'altra Graffiti Soul.

Bonus
Non ci sono Graffiti bonus in questo livello.



STAGE 2 Shibuya Terminal

Sembra che i Poison Jam siano i responsabili del furto di Dogenzaka Hill. Catturate questi mostri e dategli una lezione che non dimenticheranno facilmente!

MISSIONE 1

Coprire tutti i graffiti del Poison Jam

I Poison Jam vi hanno sfidato, riempiendo il terminal di Shibuya con i loro simboli. Ora dovrete coprirli con il vostro graffito se volete

reclamare la proprietà di questa zona. Ci sono 35 tag (i simboli) da coprire, ma alcuni di questi sono nascosti piuttosto bene. Controllate i lati dei bus e le colonne al centro del terminal, nel caso ve ne sia sfuggito qualcuno.

PUNTI GRAFFITI

Super Small	x10
Small	x15
Medium	x8
Large	x2
Extra Large	x0



MISSIONE 2

Prendere i Poison Jam!

Quando avrete coperto tutti i tag, i Poison Jam finalmente si faranno vedere. Dirigetevi al centro del livello vicino al capolinea degli autobus e li troverete. Parlate al loro leader e questi, come al solito, scapperà via. Indovinate? Inseguite!

- Saltate sulla scala di fronte a voi e fate qualche combo per aumentare la velocità. Non appena la ringhiera girerà a sinistra e comincerà a scendere, saltate sul passaggio di fronte e seguitelo fino alla balconata da dove avete iniziato il livello.

- Saltate e ritornate alle scale che avete appena lasciato. Questa volta usate la ringhiera di destra e seguitela, assicurandovi di saltare al momento giusto per continuare a grindare sulla parte destra. A metà della ringhiera, saltate in basso per raggiungere la zona dove si sono fermati i Poison Jam.

- Giratevi e salite sulla parte sinistra della ringhiera proprio di fronte a voi. Dopo poco



comincerete una discesa, a questo punto saltate sul tetto della fermata dell'autobus di fronte prima di raggiungere il suolo. Se ci riuscite, avrete raggiunto i Poison Jam!

MISSIONE 3

Copiare le mosse di Combo

Non appena riuscirete a raggiungere i Poison Jam per la terza volta, apparirà un altro skater, Combo, che si è precipitato a Shibuya dopo aver sentito della vostra "lotta" con i Poison. Dirigetevi verso di lui: lo troverete nell'angolo a nord-ovest della mappa. Parlategli e lui vi sfiderà a ripetere le sue mosse. Non è affatto un'impresa semplice, dovrete effettuare un lungo grind intervallo da numerosi salti e alcune combo. Se doveste fallire, ritornerete da lui per ricominciare da capo. Quando ci sarete riusciti, Combo entrerà nella vostra gang.



STREET TIPS

- Al contrario della piccola Dogenzaka Hill, Shibuya è un'area davvero enorme da esplorare. Ci sono moltissime ringhiere da grindare e altrettante piattaforme dove si nascondono alcune Graffiti Soul.

- Shibuya Terminal ha ben tre uscite. Le prime due (quella al centro e quella sulla destra) portano a Chuo Street, mentre quella più a sinistra porta a Hikage Street, ma questa zona la vedrete solo più avanti nel gioco.

- Nella balconata rialzata vicino all'entrata del livello si nasconde la prima Secret Tape. Potrete prenderla dopo aver completato il primo inseguimento dei Poison Jam intorno al Terminal.

MISSIONE 4

La polizia di Rokkaku

Ancora sbirri sulle vostre tracce, ma questa volta ci sarà anche il loro capitano. Hayashi è un po' più resistente di un normale poliziotto. Potrete atterrarlo come al solito, ma per eliminarlo dovrete usare ben più di una bomboletta. Il nostro consiglio è di occuparvi prima degli altri 20 agenti per poi concentrarvi sul capitano. Buttatelo giù e usate lo spray. Quando lui comincia a rialzarsi, allontanatevi subito e ricominciate da capo. Prima o poi dovrete avere la meglio. Complimenti, avete completato Shibuya Terminal!

STREET TIPS

- Se vi sentite davvero forti, provate a sfondare il vetro della Tower 7600 situata alla fine della zona pedonale. Da qui potrete grindare su un lunghissimo cavo, probabilmente uno dei grind più lunghi del gioco!
- La seconda Secret Tape si trova vicino alla statua verde di un drago, nella parte più lontana della zona pedonale di Chuo Street.
- Ci sono due grosse vie vicino a Chuo Street. Nel loro punto di unione troverete il Graffiti Access Point.



CAPITOLO DUE

The Hunting of Poison Jam

STAGE 1 Chuo Street

MISSIONE 1

Fermare i carri armati della polizia

Dirigetevi verso la piazza pedonale di Chuo Street e sarete fronteggiati da un intero squadrone



di carri armati della polizia. In tutto ci sono sei carri da fare fuori: mettetevi in pausa il gioco per memorizzare la loro posizione. Ogni carro ha un tag su entrambi i lati. Avvicinatevi e usate lo spray sui tag. A questo punto uscirà fuori un poliziotto che si metterà a spararvi con la mitragliatrice, usate la vernice anche su di lui per eliminarlo definitivamente. Fate lo stesso con gli altri carri.

A questo punto comparirà Hayashi in cima alla torre vicino alla zona pedonale. Raggiungetelo usando le scale a lato. Non c'è molto spazio per manovrare qui. Cercate di spingere Hayashi verso il limite del tetto, poi caricatelo e buttatelo giù. Usate lo spray per liberarvi di lui una volta per tutte.

MISSIONE 2

Coprire tutti i graffiti del Poison Jam

Chuo Street è un livello piuttosto complesso, quindi per coprire tutti i tag dovrete controllare sia le zone alte che quelle basse. In tutto ce ne sono 24, la maggior parte dei quali si possono trovare girando per il livello. Alcuni, quelli più

PUNTI GRAFFITI

Super Small	x6
Small	x3
Medium	x6
Large	x6
Extra Large	x3

MISSIONE 3

Corsa contro i Poison Jam

Dopo che avrete coperto l'ultimo tag, sarà tempo per un'altra gara. Raggiungete i Poison Jam vicino alla statua verde del drago e loro vi sfideranno. Se vi ricordate quello che avete fatto a Dogenzaka Hill, non dovrete avere molti problemi a vincere. Comunque, ci sono numerose scorciatoie che vi faciliteranno il compito. Per cominciare, passate in mezzo al vetro della Tower 7600 e grindate i cavi fino a raggiungere la strada principale. Più avanti dovrete raggiungere una serie di curve. Usate i rail per grindare il più possibile e aumentare la velocità, per finire questa sezione nel minor tempo possibile. Appena uscite da questa sezione, girate a sinistra per tagliare l'entrata delle fogne. In questo modo potrete raggiungere il traguardo più velocemente e far capire ai Poison Jam che anche Chuo Street è vostro territorio!



GRAFFITI SOUL - CAPITOLO 1 STAGE 2



#93 Girate a sinistra all'inizio del livello e salite sulla ringhiera di destra delle scale davanti a voi. Quando cominciate a scendere saltate sul tetto della fermata del bus di fronte. Grindate il limite di questa pedana per poi saltare sulla fermata vicina. Ripetete il processo per acquistare velocità e saltare nell'alcova sulla destra di fronte a voi.



#07 Ripetete il processo appena descritto per la Graffiti Soul #93, ma invece di saltare sulla fermata di fronte, cercate di raggiungere quella a destra. Da qui dovete muovervi lentamente in avanti per saltare sul tetto dell'autobus di sotto, dove ci sarà un'altra Graffiti Soul ad aspettarvi.



#119 Salite le scale per raggiungere il passaggio sopraelevato. Seguitelo fino a quando non potrete saltare sul tetto di una delle fermate sulla sinistra. La Graffiti Soul si trova sul tetto della fermata centrale, per cui non vi resta che saltare di tetto in tetto per raggiungerla.

Bonus

Ci sono altre cinque Graffiti Soul bonus da trovare nello Shibuya Terminal. Potrete scoprirle dopo che avrete superato tutte e cinque le sfide che si bloccheranno una volta ricoperti tutti i tag del livello con il vostro spray. Per trovarle, basta controllare la loro posizione sulla mappa.





GRAFFITI SOUL - CAPITOLO 2 STAGE 1



#95
Salite in cima alla torre dove avete combattuto Hayashi e giratevi verso la zona pedonale. Guardate leggermente a destra per scoprire una Graffiti Soul. Per raggiungerla, dovrete usare un turbo e saltare il più lontano possibile.



#37
Quando raggiungerete il primo tetto sopra i canali delle fogne, guardate a destra per scoprire un'apertura nel muro vicino. Allontanatevi il più possibile e usate un turbo per saltarci dentro. Ora non vi rimane che seguire il lungo sentiero per trovare un'altra Graffiti Soul.



#64
Alla fine dei tetti da dove avete saltato per raggiungere la graffiti #37, guardando dalla parte opposta dovrete vedere un'alcova con dentro una Graffiti Soul. Usate il turbo per raggiungerla.

Bonus
Ci sono altri cinque Graffiti Soul da trovare in Chuo Street. Come al solito, per sbloccarle dovrete prima completare tutte le Street Challenge. Controllate la posizione dei graffiti sulla mappa principale.



movimenti per trovare il nascondiglio dei Poison.

- Grindate in verticale sul palo vicino al leader dei Poison, usando qualche combo lungo i cavi e poi saltando sul tetto alla fine del percorso.
- Saltate dal tetto verso destra e atterrate sulla ringhiera delle scale sottostanti. Ora saltate sull'altra ringhiera più in basso, quindi usate il camper come scorciatoia per ritrovarvi diretti verso il deposito treni abbandonato. Il cancello ora sarà aperto, entrate per trovare qualche altro problemucco...

STAGE 2 Rokkaku-dai Heights

Avete costretto i Poison Jam a ripiegare su Rokkaku-dai Heights. Questo è il momento buono per dargli il colpo di grazia!

MISSIONE 1/A

➤ All'inseguimento del leader dei Poison Jam

Salite le scale vicino al Graffiti Access Point e seguite il sentiero per trovare il leader dei Poison Jam. Seguite i suoi



MISSIONE 1/B

➤ La polizia di Rokkaku

Questa più che altro è una distrazione. Mentre inseguite il leader dei Poison Jam, dovrete fare i conti con tre poliziotti. Sistemateli come al solito e poi proseguite l'inseguimento.

Missione 1/a (continua)

- Salite sul palo di fronte a voi mentre vi allontanate dal deposito, facendo qualche combo prima di atterrare davanti al leader dei Poison Jam.
- Sfruttate il palo divelto davanti e grindatelo, saltando poi sul cartellone per raggiungere il cavo vicino.

Ripetete il processo altre due volte fino a quando non atterrerete su una piattaforma più rialzata, dove vi attenderanno altri poliziotti.

Missione 1/b (continua)

Questa volta sono sei i poliziotti con cui dovrete fare i conti, e uno di loro indosserà un'armatura. Questo lo rende decisamente più resistente ai vostri attacchi, quindi per buttarlo giù dovrete usare un turbo. Quando sarà per terra, potrete usare lo spray come al solito. Fateli fuori tutti e vedrete i Poison Jam tentare la fuga nelle fogne... quello deve essere il loro nascondiglio!



MISSIONE 2

➤ Sfidare Rhyth per le strade di Rokkaku-dai Heights

Prima di raggiungere i Poison Jam, tornate indietro verso la sezione sud del livello e usate i pali vicino all'entrata per raggiungere il tetto. Parlate alla ragazza e lei comincerà a correre... farete meglio a inseguirla se volete un altro membro nella vostra squadra!

- Saltate dal tetto del deposito e grindate sul palo a destra, facendo combo lungo i cavi.

STREET TIPS

- Per raggiungere Rokkaku-dai Heights dovrete tornare indietro fino al Garage passando per Chuo Street, Shibuya Terminal e Dogenzaka Hill. Dal garage sarà facilissimo arrivare a Rokkaku.
- Non potrete raggiungere la parte più a nord del livello, che sarà bloccata da un cancello insuperabile, fino a quando non avrete sconfitto il leader dei Poison Jam.
- La terza Secret Tape può essere trovata sul muro di destra, dentro al deposito treni abbandonato. Potrete prenderla solo quando i Poison Jam avranno distrutto il cancello per scappare nella zona nord di Rokkaku.

Quando arriverete alla fine, saltate sul tetto opposto e poi grindate sul tubo delle fogne per arrivare in una zona chiusa.

- Grindate sul palo dietro di voi, eseguendo altre combo per aumentare velocità per il prossimo salto. Saltate alla fine dei cavi per arrivare sul tetto opposto. Da qui girate a destra e saltate la barricata per trovare Rhyth. Parlategli e avrete un nuovo compagno!



MISSIONE 3

➤ Liberatevi di tutti i graffiti dei Poison Jam

Fatti fuori i Poison Jam e con un altro membro nella vostra squadra, ora dovrete cancellare ogni traccia della presenza dei Poison in Rokkaku-dai Heights. Ci sono 32 tag da coprire, divisi nella zona sud e nord del livello. Alcuni si trovano in alto ai lati delle case, quindi dovrete usare i vostri grind "verticali" sui pali vicini per raggiungerli. Nella zona più a nord ci sono molti salti e grind da fare se volete raggiungere le parti più alte. Ricordate di esplorare ogni singolo centimetro del livello per trovare tutti i tag... soprattutto quello in cima alla torre più alta della zona!

PUNTI GRAFFITI

Super Small	x11
Small	x9
Medium	x3
Large	x5
Extra Large	x4

MISSIONE 4

➤ La polizia di Rokkaku (ancora)!

Altra polizia con cui fare i conti... Stavolta gli agenti sono davvero tanti (23 per la precisio-



ne), compresi tre tizi vestiti con armatura pesante. Per questo cercate di stare attenti a non sprecare la vernice, perché avrete bisogno di almeno tre turbo per buttare giù gli sbirri in armatura. Fateli fuori nella solita maniera e preparatevi per l'arrivo di Hayashi, un tipo piuttosto testardo. Fortunatamente, questa volta si tratterà di un avversario molto più facile del previsto, quindi buttatelo giù normalmente e dipingetelo come sempre.

partono dall'area centrale. Quando sarete sul ponte per una delle due zone, i piedipiatti vi attaccheranno. Questa volta sono armati di potenti fari su cui sono montate delle mitragliatrici, quindi cercate di stare alla larga dai fasci di luce. Ci sono quattro fari nella parte destra e cinque in quella sinistra. Per farli fuori dovrete grindare sulla struttura su cui poggia il faro e poi verniciare il vetro. Ricordate di grindare sulla parte destra della struttura per ottenere migliori risultati. Quando ve ne sarete liberati, procedete oltre.

MISSIONE 2
Coprire i tag dei Rapid 99th

La 99th Street è un livello davvero enorme e per coprire tutti e 34 i tag avversari impiegherete molto tempo. Controllate la mappa per capire come i tag sono divisi nelle tre aree. Molti di questi saranno posizionati più in alto del solito, quindi ancora una volta saranno i pali e i cavi il modo migliore per raggiungerli. In particolare, i cavi rosa nella sezione centrale sono piuttosto difficili da grindare, perché dovrete scivolare lungo tutta la coda del drago e poi saltare per raggiungerli... non è affatto semplice, ma con un po' di pazienza dovrete riuscirci.



GRAFFITI SOUL - CAPITOLO 2 STAGE 3



#126
Nella parte più a est del livello, salite sui tetti e grindate sui cavi sopra al ponte che riporta alla zona centrale. Finirete sopra a una grossa vetrata sopra l'entrata di un tunnel. Andateci sopra e grindate sulla ringhiera di destra. Dopo la curva saltate sul cavo rosa, quindi usate il cartellone pubblicitario per raggiungere la Graffiti Soul.

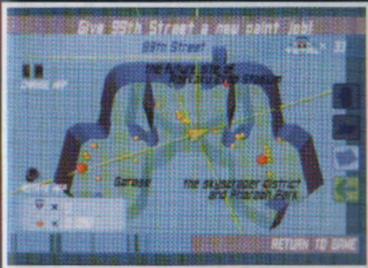


#68
Nella parte est del livello, salite sui tetti e grindate i cavi fino a raggiungere un cartellone marrone che potrete distruggere, passandoci in mezzo. Raggiunto il lato opposto, saltate sul tetto e grindate il cavo rosa per arrivare a una piattaforma da cui potrete saltare per prendere la Graffiti Soul.



#98
Nella parte ovest del livello, salite sui tetti e grindate i cavi rosa per raggiungere le zone più elevate. Quando arriverete nella zona più lontana, vedrete la Graffiti Soul galleggiare vicino a un cartellone pubblicitario. Saltate e grindate sul cartellone per prenderla.

Bonus
Stesso metodo dei precedenti livelli. Coprite con la vostra vernice tutti i tag per sbloccare le cinque Street Challenge. Una volta completate, sulla mappa appariranno le posizioni delle cinque Soul bonus.



STAGE 3
99th Street

Se siete alla ricerca di informazioni sui Poison Jam, la cosa migliore da fare è chiedere informazioni ai loro eterni rivali... i Rapid 99 giù per 99th Street!

MISSIONE 1
Distruggere i fari della polizia di Rokkaku

Nelle zone destra e sinistra del livello incontrerete ancora una volta la polizia. Vi consigliamo di occuparvene subito per non avere problemi più avanti. Imboccate i tunnel che

STREET TIPS

- 99th Street è divisa in tre zone: in quella centrale c'è una statua che può essere usata per raggiungere l'autostrada, mentre per arrivare alle altre due zone dovrete passare in mezzo ai tunnel.
- La quarta Secret Tape si trova giusto sotto l'enorme statua a forma di drago della zona centrale. Cercate di prenderla non appena avrete un momento di tranquillità, senza polizia o gang rivali.

GRAFFITI SOUL - CAPITOLO 2 STAGE 2



#10
Non appena passate per il deposito abbandonato, dirigetevi verso il secondo palo del telefono, poi voltatevi in direzione del deposito. Salite sul palo e acquistate velocità con qualche combo. Prima di raggiungere la fine, saltate sul tetto del deposito dove vi attende una Graffiti Soul.



#39
Dopo che vi sarete liberati del secondo gruppo di poliziotti, salite sul palo subito dietro al passaggio di metallo, e grindate sul muro per raggiungere un lungo cavo. Ripetete il processo sui cavi e cartelloni successivi fino a quando non arriverete nella balconata in alto (molto in alto!). La Graffiti Soul si trova su una piattaforma lì vicino, saltate per prenderla.



#123
Vicino al secondo Graffiti Access Point troverete una balconata da dove parte un cavo che passa sopra dell'acqua. Grindatelo e acquistate velocità come al solito. Non appena arrivate alla fine saltate sull'altro cavo e seguitelo fino a trovare una Graffiti Soul.

Bonus
Ancora una volta, ci sono cinque Graffiti Soul bonus da sbloccare. Per farlo dovrete di nuovo completare le cinque Street Challenge che appariranno non appena avrete dipinto tutti i tag del livello.

battere la sua gang al loro gioco preferito... cattura la bandiera (flag nel gioco)! In tutto ci sono cinque bandiere e per vincere dovrete prenderne almeno tre. Ricordate che sulla mappa potrete costantemente tenere sotto controllo il movimento di ogni singolo membro avversario. Usate molti turbo e, soprattutto, stampatevi nella memoria le righe qui sotto, ossia la posizione delle flag.

- Flag 1:** Sta nella parte più lontana del ponte che porta alla zona a ovest del livello.
- Flag 2:** Esattamente come la prima, solo che questa volta dovrete andare sul ponte che porta alla zona est.
- Flag 3:** Sopra all'autostrada da dove siete arrivati per entrare nel livello. Per raggiungerla dovrete usare la statua del drago come "trampolino".
- Flag 4:** Nascosta sotto la statua del drago nella zona centrale.
- Flag 5:** In cima alla statua del drago, dove avete incontrato poco prima i membri dei Rapid 99.

MISSIONE 3
Catturare più bandiere dei Rapid 99th

Dopo che avrete coperto tutti i tag della 99th Street, tornate alla parte centrale del livello e salite sulla coda del drago. Percorretela tutta e alla fine troverete la gang dei Rapid 99th ad aspettarvi. Il leader vi darà le informazioni solo se riuscirete a



NEXT

E siamo giunti alla fine di questa prima parte della strategia di Jet Set Radio Future. Ma non preoccupatevi, sul prossimo numero di XBM troverete la seconda parte della guida!

SIAMO ANDATI A TROVARE IL CREATORE DI GUN VALKYRIE!



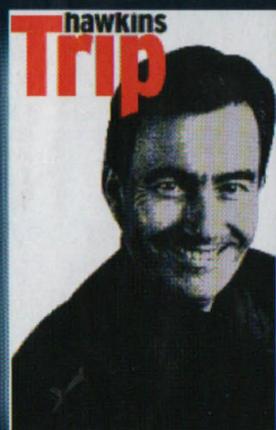
ALTRO GIRO ALTRA CORSA

Ok, ragazze e ragazzi, mettetevi comodi e prendete precauzioni, state per entrare nel territorio vergine di Extra, quanto di più lontano esista dal concetto di "sesso sicuro". Questo mese ce n'è da scaldare gli animi di tutti. Abbiamo infatti intervistato il simpatico Kawagoe della Smilebit, un uomo votato alla Sega (ehm...). Per le Celebrity Preview, poi, abbiamo un "dynamic" duo da brivido: il forzuto Superman e la sensuale Britney Spears. A proposito di Britney... la nostra bella Phroe Gna, che ha riscosso un successo strepitoso, continua a esaudire i vostri desideri proibiti in materia di codici. Ancora qui?!? Cosa diavolo aspettate a leggere queste pagine?



NATI CON LA CAMICIA

L'Xbox è una console fortunata. Non ci credete? Allora sappiate che la 3DO ha dichiarato che non supporterà la macchina Microsoft. Ciò significa che prestigiosi giochi come i vari Army Men, Cubix e Dragon Rage (praticamente la spazzatura videoludica per eccellenza) saranno riservati alla concorrenza. Trip Hawkins, grande capo della 3DO e sosia del mago Silvan, è palesemente invidioso della prima console americana di successo(?!) Il suo 3DO (la console, intendiamo) vendette infatti 4 pezzi in tutto il mondo... e tre furono presi dai familiari di Trip! Poveretto...



TERMOMETRONE

COSE CALDE

SEGA

Ancora lei, qui nel Termometrone. E ci sono i remake dei vecchi classici Megadrive, Saturn, Dreamcast, e c'è la nuova scheda da sala giochi Xbox che è la più potente... Non c'è più alcun dubbio. Sega ha scelto Xbox come piattaforma regina... e i capolavori fioccano...

LINE-UP

Entrate in un negozio di videogiochi e guardate gli scaffali Xbox. Sembra una console uscita da un anno... altro che Fantavision!

HALO

Tutto in italiano, ragazzi! E con un doppiaggio da premio Oscar! Beh, c'è chi è abituato alle bande nere e ai sottotitoli e... chi ha un Xbox!

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

I veri GdR sono quelli occidentali, credeteci, e questo kolossal Lucas su Guerre Stellari è un'esclusiva Xbox!

COSE FREDE

IL GIAPPONE

Deludente il lancio nipponico dell'Xbox, ulteriore prova che i nostri piccoli amici gialli non capiscono nulla di videogiochi! Scherziamo, ovviamente (ma neanche tanto...).

PREZZO DEI GIOCHI

Circa 70 euro a gioco ci sembra un prezzo davvero troppo elevato. Almeno allinearsi ai prezzi della concorrenza, no? Coraggio, Zio Bill, taglia i prezzi!

METAL GEAR SOLID X

Sfortunatamente, ancora nessuna notizia sulla versione pompata del titolone Konami. Iniziamo a sospettare che non esca... a meno che all'E3...

TRASFORMATORE

Beh, cosa avete da ridire? Quando è spento da un bel po'... è freddo! Lo giuriamo! Ok, magari tiepido...

TRICKS FOR FREAKS

La nostra affabile Phroe Gna non vedeva l'ora di rispondere alle vostre richieste di codici. Se ne avete altre non esitate a contattarci!



DEAD OR ALIVE 3

Ehi, redattori di XBM, sono un ragazzo svizzero molto appassionato di giochi elettronici. Ho comprato il sistema Xbox americano a soli 1500 euro in un negozio import di Ginevra e sono eccitatissimo! DOA 3 è il mio gioco preferito, perché mi tiene compagnia di notte con i suoi splendidi personaggi, però mi piacerebbe sapere qualche truccetto. Non è che la vostra Phroe Gna ne sa qualcuno? Grazie, ragazzi, un saluto dalla Svizzera!

Hubert Novi

PS. Se mi pubblicate, vi manderò del cioccolato.

Caro Hubert, io i codici per DOA 3 te li passo volentieri, ma tu stai attento a non diventare cieco, ok?

Mando a te un baccone e un saluto alla Svizzera, il paese dove vado sempre a sciare e a depositare i soldi.

Pose di vittoria

Premi R3 o R4 e usa gli stick durante le scene di vittoria per cambiare l'angolazione dell'inquadratura.

Controllare i replay

Tieni premuti i tasti A+B+X dopo aver vinto un incontro. Dopo l'inizio del replay, premi Y per rallentarlo o mandare indietro la sequenza.

Sbloccare Ein

Completa il gioco con tutti i personaggi (non è difficile) e gioca al Survival Mode con Hayate. Sconfiggi almeno tre avversari e inserisci EIN come iniziale per sbloccare questo personaggio in tutte le modalità (tranne la Story Mode).

Costume aggiuntivo per Ein

Completa la modalità Time Attack con Ein in meno di sei minuti.

Costume aggiuntivo per Kasumi

Completa l'Exercise Mode nello Sparring Mode.

Costume aggiuntivo per Zack

Sconfiggi venti avversari nel Survival Mode controllando Zack.

Ancora dao, mio tenero Huby, aspettiamo il regalo che ci hai promesso. Mi raccomando però, caro, non facciamo errori... l'ultima volta che ci hanno mandato una cosa marrone non si trattava di cioccolato e Sergio, che l'ha assaggiata, ci è rimasto molto male.

L'ANGOLO DI ZIO BILL

Su un aereo ci sono: il pilota, Michael Jordan, Bill Gates, il Papa e un figlio dei fiori. Tutto a un tratto il pilota lascia i comandi e raggiunge i passeggeri. "Signori," dice loro "ho una buona notizia e una cattiva. Quella cattiva è che stiamo per schiantarci, quella buona è che abbiamo quattro paracadute." Presone uno, poi, il pilota si lancia. "Beh, io non posso morire" dice Michael Jordan. "Sono un grande atleta, un patrimonio dello sport." E si lancia.



"Signori, neanche io posso morire" dice Bill Gates. "Sono l'uomo più intelligente del mondo." E si lancia. "Ragazzo mio," dice il Papa al figlio dei fiori "io sono un uomo anziano, mentre tu hai ancora tutta la vita davanti. Salvati tu, io mi sacrificherò per te." "Santo Padre, stia tranquillo." Risponde il figlio dei fiori. "L'uomo più intelligente del mondo si è appena lanciato col mio zainetto!"

Zio Bill fa uso delle più moderne tecniche di marketing per promuovere il lancio dell'Xbox.

CELEBRITY PREVIEW

XBM ha chiesto alle maggiori star mondiali di presentare ai suoi lettori i più nuovi titoli Xbox. Ecco il risultato...

GAUNTLET: DARK LEGACY

Midway/Midway

Superman: Da piccolo, su Krypton, andavo in sala giochi con tre amici e spendevo monete su monete a Gauntlet. Questo Dark Legacy mi farà provare le stesse incredibili sensazioni grazie a una meccanica di gioco semplice e tutta incentrata sull'azione e a un buon numero di personaggi tra cui scegliere. Tu che ne pensi, Britney?

Britney Spears: Quando io ero piccola, bell'omone d'acciaio, non avevo certo tempo da buttare in sala giochi. Il mio personal promoter già costruiva la mia immagine vincente. Con te, però, una partita me la farei... Hai anche il joystick d'acciaio, vero?



SPOTLIGHT

IL NOSTRO AMATO CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE È RIUSCITO A INTRUFOLARSI NEGLI UFFICI DELLA SEGA, SCAPPANDO CON QUESTA INTERVISTA ESCLUSIVA. CORRI LIN... O RIN!

Pensavate che l'arrivo di un nuovo gioco Sega non avrebbe mosso i cuori impavidi di noi redattori di XBM? Davvero secondo voi ci saremmo limitati a una sterile recensione? Siete fuori strada, cari lettori, amici e parenti! Senza un briciolo di vergogna, ci siamo infatti messi in contatto con Takayuki Kawagoe, responsabile del progetto *Gun Valkyrie* e di tanti altri giochi della Smilebit come lo splendido *Jet Set Radio Future*. Se volete sapere cosa ha spinto la Sega a sviluppa-

re un gioco simile, quali sono stati i problemi nel passaggio da Dreamcast a Xbox e tante altre curiosità, non vi resta che continuare a leggere... Chiudiamo riportando il motto della Smilebit che abbiamo trovato sul sito ufficiale di questa prolifica divisione della unica e sola Grande S: "Smilebit is here to bring joy and smile into the whole world! This is all come from our creativities, technologies and Smilebit spirit of seeking a real entertainment for our lives!"



XBM: Lo sviluppo di *Gun Valkyrie* è iniziato su Dreamcast. A quel tempo era stato brevettato un nuovo sistema di controllo che prevedeva una pistola per abbattere i nemici. Ci potrebbe spiegare più dettagliatamente il sistema di controllo originario?

Kawagoe: Il giocatore avrebbe dovuto tenere contemporaneamente la pistola e il joypad. Col controller si spostava il personaggio, mentre con la pistola si attaccavano gli avversari.



XBM: Con il passaggio su Xbox avete preferito eliminare quel nuovo sistema di controllo per adottarne uno più classico. Quali saranno allora le caratteristiche di *Gun Valkyrie* che lo differenzieranno dagli altri shooting-game?

Kawagoe: Il sistema di controllo originario sarà applicato al pad dell'Xbox: con una leva controllerete il personag-

gio e con l'altra sposterete la mira per sparare ai nemici. Questa è la prima differenza con gli altri sparattutto. Inoltre, premendo la leva, sarà possibile eseguire la "Boost Action". Grazie all'unione di questi due elementi, in *Gun Valkyrie* potrete eseguire azioni velocissime a 360 gradi, cose finora impossibili negli altri FPS!

XBM: La parola Valkyrie ci porta alla memoria la figura delle mitologiche guerriere vichinghe. C'è qualche riferimento, nel gioco?

Kawagoe: La storia non ha nulla a che vedere con la mitologia ma uno dei personaggi del gioco, l'inventore della *Gun Valkyrie* nonché vostro acerrimo nemico dottor Heburu, è un appassionato delle saghe epiche nord europee e quindi un conoscitore delle valchirie.

XBM: Fino ad ora la Smilebit si è impegnata nello sviluppo di titoli appartenenti a generi disparati. Continuerete a sperimentare nuovi generi, come giochi musicali o magari GdR?

Kawagoe: Assolutamente sì. Cercheremo ogni anno di lanciare prodotti sempre diversi e originali...

XBM: Qual è la caratteristica di *Gun Valkyrie* di cui andate più fieri?

Kawagoe: Sicuramente il senso di velocità che è capace di dare la combinazione del comando "Boost Action" e del nostro sistema di controlli a 360 gradi.

XBM: Pensa che nei giochi d'azione sia importante la storia? Ci sembra che per *Gun Valkyrie* sia stata preparata una trama molto articolata. Quale peso avrà all'interno del gioco?

Kawagoe: In generale, penso che la storia, in un gioco del genere, non sia un elemento fondamentale. A differenza di forme d'intrattenimento come il cinema, la letteratura e il teatro, il livello narrativo raggiunto dai videogiochi è infatti ancora acerbo e ha ancora molta strada da



CORE

UDS/CDV

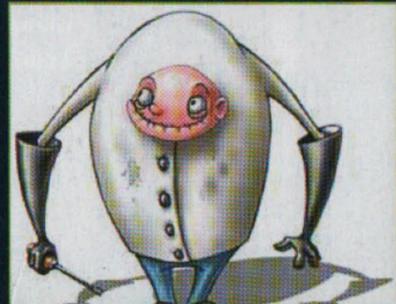
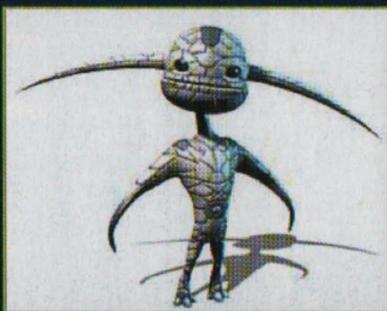
Superman: Porca palletta, che gioco strano e intrigante! Questo platform svedese vi metterà in mano un robot per combattere alieni sotterranei attraverso 24 livelli diversi. Il bello è che avrete quattro personaggi diversi per comandare il CORE (il robot) e ciascuno lo farà andare in modo diverso. Il gioco uscirà nel 2003 e abbiamo solo degli strampalati artwork!

Britney Spears: Sai cosa, Super Pippo? Non si è capito proprio nulla di quel che hai detto! E poi si dice "porca palletta", non "porca palledda"! Ad ogni modo pure io ho due personalità: una di ragazza facile e l'altra di popstar! Oops, che sciocchina! Sono la stessa cosa!

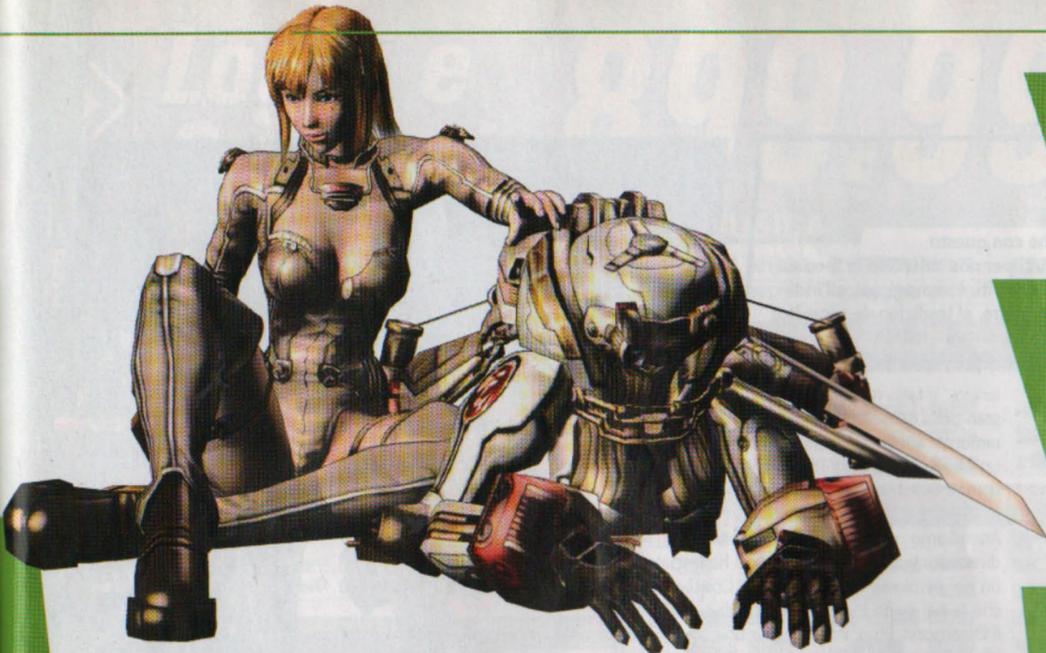


▲ **FREAKS:** Decisamente strani i personaggi creati dai grafici della CDV...

▼ **UBI-DARK:** A prima vista questo Core sembra un incrocio tra Malice e Rayman.



▲ **COREDELIK:** Non sappiamo il motivo, ma questo Core in qualche modo ci intriga...



percorrere. In *Gun Valkyrie* la storia ha solo una funzione "decorativa", la sua vera essenza è la giocabilità. *Gun Valkyrie* segue alla perfezione le regole del genere "azione".

XBM: Una domanda un po' filosofica... La vita è un videogioco, o i videogiochi aiutano a vivere meglio [il nostro amico giapponese non sa che gli stiamo rivolgendo l'atroce domanda di Gigi Marzullo!!! NdXBM]?

Kawagoe: Non condivido nessuna delle due affermazioni. Se proprio dovessi scegliere una, direi che i videogiochi sono uno strumento per migliorare la qualità della vita. Comunque sono convinto che un semplice videogioco non possa rendere veramente felici gli uomini. Sicuramente i videogiochi sono in grado di far scordare agli uomini le amarezze della vita, però.

XBM: Sembra che in *Gun Valkyrie* sia possibile mutare la forma delle tute e delle armi. In che modo quest'operazione influenzerà lo svolgimento del gioco?

Kawagoe: Modificando l'equipaggiamento sarà possibile, ad esempio, aumentare il numero dei bersagli da inquadrare contemporaneamente, aumentare il numero delle bombe al napalm da lanciare o la loro potenza distruttiva... Insomma, potenziando i parametri del personaggio potrete affrontare il nemico con molta più facilità e migliorare i vostri record nella modalità Time Attack.

XBM: I giochi online si stanno espandendo di anno in anno. Dopo il Sonic Team, anche la Squaresoft, con *Final Fantasy XI*, sta dimostrando un particolare interesse nei confronti di questo mercato. E la Smilebit?

Kawagoe: Non posso nascondervi di essere molto interessato all'universo dei giochi online. In passato ho già sviluppato prodotti online per Dreamcast come lo strategico in tempo reale *Hundred Swords*. La Smilebit ha anche concepito la versione "network" di *Sega Rally 2*.

XBM: Vuole mandare un messaggio ai suoi lettori italiani?

Kawagoe: Tremo per l'emozione se penso che in Italia esistono giocatori che seguono con passione i nostri prodotti. Continueremo a produrre titoli di serie A. E... non dimenticate mai di supportarci [era serio! NdXBM]!



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Cara Fre Gna, mi chiamo Pascuale e sono un bambino di 12 anni che vive sull'Ago di Como. Siccome o la passione per lo skateboard ma non sono capace di andarci nella realtà, ho deciso di comprare Toni Oc 4. Mi aiuti a aprire i segreti di questo gioco fichissimo? Grazie, ciao. Denis Slessico



Caro Billy, devi fare attenzione all'ortografia, specie quando scrivi il mio nome, possibile che i professori non ti abbiano insegnato nulla a scuola? Comunque, siccome io sono buona, ho deciso di darti una mano. Divertiti e ripassa l'italiano, sei un po' cresciutello per essere così schifosamente ignorante e stupido.

Sbloccare tutti i Full Motion Video

Accedi al menu, seleziona "Cheats" e inserisci la parola "Rollit" per sbloccare tutti i filmati in FMV.

Sbloccare tutti gli skater

Accedi al menu, seleziona "Cheats" e inserisci la parola "WeEatDirt". Sbloccherai tutti gli skater.

ARCTIC THUNDER

Cara rubrica dei codici, sono una ragazza giapponese immigrata che fa l'operaia tessile a Novara. Dopo aver finito *Kabuki Warriors* e *Blood Wake*, ora gioco ad *Arctic Thunder* per ritrovare il profumo di casa ma sono sostanzialmente una pippa.



Puoi tirarmi in salvo tu, Phroe Gna mia? Tromba Dana

Cara Dana, eccoti accontentata. Se vuoi un consiglio, però, cerca anche di comprare un gioco decente, ogni tanto. Fa bene allo stomaco.

Modalità No Drones

Premi X (2), Y (2), Bianco, Nero e Start dopo l'avvio del gioco e prima di scegliere un giocatore.

Modalità Expert

Premi Y, X, Y (2), X e Start dopo l'avvio del gioco e prima di scegliere un giocatore.

Modalità Random

Premi Nero, R, X, Y, Nero, R e Start dopo l'avvio del gioco e prima di scegliere un giocatore.

Modalità Atomic Snowballing

Premi X(3), Bianco, Y e Start dopo l'avvio del gioco e prima di scegliere un giocatore.

Modalità Rooster Tails

Premi Nero, R, L, Bianco, X e Start dopo l'avvio del gioco e prima di scegliere un giocatore.

Modalità Snow Bomb

Premi Y (2), Nero, R e Start dopo l'avvio del gioco e prima di scegliere un giocatore.

Tutto al massimo

Premi Y, Nero (2), Y, R e Start dopo l'avvio del gioco e prima di scegliere un giocatore.

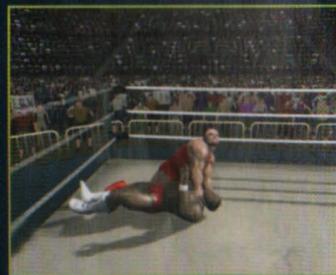
LEGENDS OF WRESTLING

Acclaim Studios Salt Lake City/Acclaim

Superman: Se lo entrassi nel wrestling, caro il mio boconcinco, farei faville! Sono l'uomo d'acciaio, io! Questo gioco, che uscirà in estate, proporrà tutti i vecchi campioni del wrestling come The Million Dollar Man, Hulk Hogan e George "The Animal" Steele d'ltre a 12 tipi diversi di incontri e un pauroso editor di lottatori! Non vedo l'ora di giocare! A te piace il wrestling, Britney?

Britney Spears: Non vedo come potrebbe non piacermi un gioco pieno di uomini seminudi che si awinghiano in sensuali prese... Quanto al fatto che tu sia d'acciaio, Super Girl mi ha rivelato che questo non vale per TUTTO il tuo corpo. I'm not that innocent!!!

▲ **RICORDATE?:** Come dimenticare questi due energumeni? I grandi Temple of Doom!



▲ **PIL:** Il baffeone oggi è di cattivo umore, meglio fare un cambio...

HCOM

Se noi di XBM vi abbiamo davvero stufato, se credete che con questo numero abbiamo superato il limite e siete troppo indignati per non urlarcelo in faccia... beh, fatele, razza di pecoron! XBM, con la sua faccia da schiaffi, è sempre qui, all'indirizzo xbm@playpress.com o, se siete ancora all'età della pietra, al tradizionale recapito: XBM C/O PLAY PRESS PUBLISHING - VIA VITORCHIANO 123, 00189 - ROMA



IL FEELING

Eccoci qui, con una nuova meraviglia. Questa volta sento che lo è per davvero! La sensazione è la stessa che ho avuto quando ho preso in mano il Dreamcast, ma gli eventi poi seguiti hanno decretato la morte di una grande macchina. Ho passato i quaranta e mai mi sono sentito meglio di oggi con l'Xbox presente sotto al televisore. Credo che Sony, d'ora in avanti, avrà qualche problema. Non lo dico perché sono di parte poiché ho, oltre al Nintendo 64 e tre Dreamcast, sia la prima PlayStation sia la PS2 (e il PC, naturalmente). Continuo a rispettare il mio motto: "Solo i migliori giochi per tutte le console", me lo posso permettere perché ho fatto delle scelte ben precise. Comunque, oggi consiglieri solo l'acquisto di Xbox perché è a tutti gli effetti la macchina finale. La PS2 non reggerà il confronto e, a meno che non abbia l'esclusiva su alcune case produttrici di software (vedi Square), è destinata al declino. Personalmente ho in casa 6/7 titoli per PS2 e l'ho acquistata il giorno del lancio come ho fatto per Dreamcast o Xbox, pochi titoli se consideriamo l'arco di tempo di un anno e mezzo. Per quanto riguarda il prezzo dell'Xbox, è lo stesso della PS2 quando venne immessa sul mercato, quindi... Ma il motivo determinante, secondo me, è vedere i giochi (della più grande casa produttrice di software) Sega su una macchina che rende giustizia all'intelligenza e alla bravura del team Sega. Che dire di più. Non amo la politica americana, non amo il consumismo, non amo Bill "GOD" Gates né la Microsoft ma, non me ne vogliate, amo la sua ultima creazione e nell'Xbox io credo. r_cortese@hotmail.com
PS: Vi faccio gli auguri per la rivista, credo che resterà sul mercato per parecchio tempo.

Questo atteggiamento è giustissimo. Tu non hai pregiudizi, anzi! Bill Gates ti è antipatico, possiedi una PS2 dal

lancio... il fatto è che l'Xbox è una gran bella console! Parliamo chiaramente: abbiamo giochi di lancio da far impallidire un'annata intera della PlayStation 2, questo è un dato di fatto. Certo, globalmente la PS2 ha da offrire di più, oggi, ma il confronto non è equo. Attendiamo un anno... vedrete, ci sarà da divertirsi, ragazzi! Solo una cosa ci ha lasciato un po' perplessi, della tua lettera. Cosa? Il fatto che tu hai avuto lo stesso feeling di quando hai preso il Dreamcast. Ehm, il DC è stata una console mitica, ma vorremmo che l'Xbox avesse una vita un po' più lunga, a essere sinceri!



sta è molto migliore di quella ufficiale; le cose "ufficiali" sono sempre più fredde, secondo me... Dateci dentro con pesanti dosi di humor come avete fatto con la finta posta e il manuale d'istruzioni fasullo (mitico). Secondo il mio modesto parere, le pagine di riviste che parlano di giochi devono traspirare allegria (quasi demenziale), voglio divertirmi come uno gnu leggendo introduzioni comiche e non listati tecnici. Complimenti e continuate così che siete dei furetti! Saluti digitalizzati, Fernando Melteni (PG)
PS. Adesso possiamo brindare con lo spumante di Sergio?

IL TRI-ANGOLO DI PHROE GNA

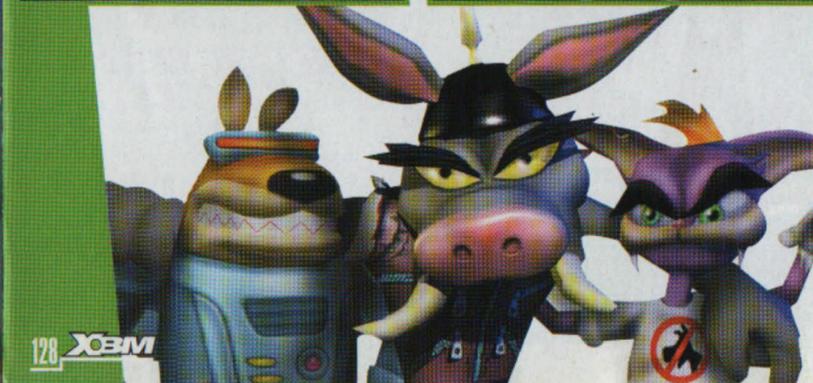
Ciao ragazzi!!! Sono Mark, un vostro nuovo lettore nonché possessore della tanto attesa (vedi incubi notturni!!!) SCATOLA NERA (è fantastica)!!! Premetto di essere in possesso di 4 games (*Ralli...*, *DOA3*, *Halo*, *Ampe*). Vi risulta che il lato inferiore del disco si possa rigare con alcuni cerchi concentrici??? Mi è accaduto su tutti i dischi in mio possesso!!! Attendo una vostra risposta. Life is short... play more!
Mark
NB: Un complimento (doveroso) per le notizie, recensioni e anteprime del vostro primo numero.

Mi piacciono i ragazzi con i nomi inglesi... Caro Mark, sei davvero un tesoro a scrivere tutte queste belle parole per la nostra creatura editoriale, speriamo di ripagarti con numeri sempre all'altezza delle tue (alte) aspettative. Hai anche scelto degli ottimi giochi, peccato solo per il problema che hai riscontrato. Alcuni Xbox, infatti, sono difettosi e possono rigare i CD e i DVD, motivo per cui, specie in Giappone, Microsoft ha dovuto sostituire un bel po' di console. Non temere, comunque. Contatta il tuo negoziante o direttamente la Microsoft e vedrai che risolverai il problema.

EXTRA TIME!

Salve ragazzi incatolati! Ancora non ho preso il favoloso Mr. X ma, per curiosità, seguo il mercato e devo dire che la vostra rivi-

Ci inviti a nozze, Fernando! Extra rappresenta al massimo il nostro stile, qui si concentra tutta la follia che pervade la baracca chiamata "redazione di XBM". Questo numero ha visto una sezione Extra un po' risicata, ma per il prossimo aspettati un clamoroso scoop! Grazie anche dei complimenti, ma ricordati che si tratta sempre di gusti e anche la rivista ufficiale (che salutiamo! Ciao!) è un ottimo prodotto... soltanto molto diverso da XBM! Sbrigatevi a saltare a bordo di Mr. X e continua a leggerci: il tuo cervello ne risentirà, ma ci diventeremo parecchio, specialmente con lo spumante di Serg...ehm, ma come fai a saperlo?





Loghi e Suonerie 899.99.99.86

AMORE

	00115		00121		00127
	00116		00122		00128
	00117		00123		00129
	00118		00124		00126
	00119		00125		00120

MUSICA

	00170		00172		00174
	00171		00173		00175

PERSONALIZZA IL TUO CELLULARE!

AUTO & MOTO

	00130		00135		00140
	00131		00136		00141
	00132		00137		00142
	00133		00138		00143
	00134		00139		00145

TRIBALI

	00195		00198		00201
	00196		00199		00202
	00197		00200		00203

CALCIO

	00146		00150		00154
	00147		00151		00155
	00148		00152		00156
	00149		00153		00158

FACCE

	00249		00257		00264
	00250		00258		00265
	00251		00259		00266
	00252		00260		00267
	00253		00300		00268
	00254		00261		00269
	00255		00262		00270
	00256		00263		00271
	00256		00263		00272

ACCEDERE AL SERVIZIO È FACILISSIMO, BASTA SEGUIRE LE ISTRUZIONI DELL'OPERATORE

SEGNI ZODIACALI

	00176		00180		00184
	00177		00181		00185
	00178		00182		00186
	00179		00183		00187

ANIMALI

	00225		00232		00240
	00226		00233		00241
	00227		00234		00242
	00228		00235		00243
	00229		00236		00244
	00230		00237		00245
	00231		00238		00246
	00231		00239		00247
	00231		00239		00248

CARTONI ANIMATI

	159		163		167
	160		164		168
	161		165		169
	162		166		

SGUARDI

	00188		00190		00192
	00189		00191		00193
	00189		00191		00194

MOSTRI

	00301		00279		00288
	00273		00280		00289
	00274		00281		00290
	00275		00282		00291
	00276		00283		00292
	00277		00284		00293
	00278		00285		00294
	00286		00287		012345

ALTRI

	00205		00210		00216
	00206		00211		00217
	00207		00212		00218
	00208		00213		00219
	00214		00220		
	00209		00215		00221
	00209		00298		00222

SERVIZIO OFFERTO DA TST SRL AL COSTO DI EURO 1,5 + IVA MIN. MAX 17 MIN. NON EROTICO. V.M.



Suonerie

POP

100	Aaliyah	Try Again
101	Abba	Dancing Queen
102	Ace Of Base	All That She Wants
103	Head Over Feet	Alania Moriketta
104	That I Would Be G.	Alania Moriketta
105	I Want You Back	
	In My Life	Alice Deejay
106	Will I Ever	Alice Deejay
107	Bootie Call	All Saints
108	Two Times	Ann Lee
109	Aqua	Caribbean Heroin
110	Backstreet Boys	Get Down
111	Backstreet Boys	Back to Your Heart
112	Backstreet Boys	Larger Than Life
113	Backstreet Boys	No One Else Comes Close
114	Backstreet Boys	Shape Of My Heart
115	Backstreet Boys	Spanish Eyes
116	Backstreet Boys	The One
117	Bangles	Walk Like An Egyptian
119	Berlin	Take My Breath Away
120	Bobby McFerrin	Don't Worry Be Happy
130	Valeria Rossi	Don't be purple
124	Christina Aguilera	Come On Over

132	-	Bebopalula
135	Los Locos	Macarena
110	Eurythmics	Sweet Dreams
152	Frank Sinatra	New York
153	Frank Sinatra	Stranger in the night
154	Geri Halliwell	Mi Chico Latino
168	Duran Duran	Save A Prayer
161	Queen	We Are The Champions
157	Lou Bega	Mambo No
158	Louis Armstrong	What A Wonderful World
170	Madonna	Beautiful Stranger
172	Ricky Martin	Shake Your Bon Bon
180	Bruce Springsteen	Born in the USA
173	Spice Girls	Spice Up Your Life
174	US3	Cantaloup
175	Yengya Boys	We're Going To Ibiza
176	REM	Loosing my religion
177	Bangles	Manic Monday
178	Beatles	Yesterday
162	Cher	Strong Enough
166	Madonna	Like a Virgin
194	Suzanne vega	Tom's Diner
195	Whitney Houston	Its Not right
197	Matia Bazar	Messaggio d'amore

DISCO DANCE

118	Bee Gees	Staying Alive
121	Bonfreak MC	Freestyler
151	Fatboy Slim	Rockafella Skunk
159	Paul Johnson	Get Get Down

163	Tom Jones	Sex Bomb
166	Warmdise Project	King Of My Castle
183	Donna Summer	Hotstuff

R&B

155	Lauryn Hill	Can't Take My Eyes Off You
122	Britney Spears	Baby One More Time
123	Britney Spears	Sometimes
147	Eminem	Still Don't Give A Fuck
148	Eminem	The Way I am
167	Coolie	Gangsta's Paradise
169	Eminem	Real Slim Shady

ROCK

139	J Morrison	LightMyFire
156	Limp Bizkit	Mission Impossible 2 Th.
125	The Clash	Should I Stay Or Should I Go
126	The Clash	Rock The Casbah
146	Deep Purple	Smoke on the water
149	Eric Clapton	Tears In Heaven
160	Pink Floyd	Another Brick In The Wall
162	Santana	Maria Maria
184	Elvis Presley	Love Me Tender
171	Red Hot Chili Peppers	Scar Tissue
187	Pink Floyd	Money
190	Rage Against The Machine	Guerrilla Radio
191	REM	Losing My Religion

REGGAE

127	Bob Marley	Could u be love
128	Bob Marley	Get up stand up
129	UB 40	Kingston Town
192	Shaggy	Angel
193	Shaggy	Wasn't me
196	M Jhonson	Angel Riddim
164	UB40	Can't Help Falling In Love
165	UB40	Red Red Wine

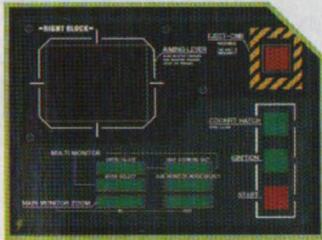
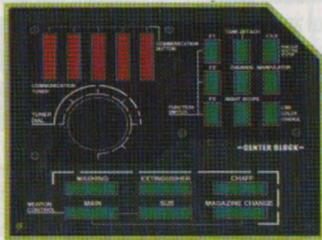
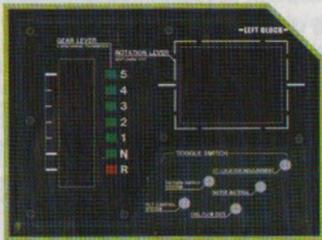
CLASSICA

133	-	Bolero
179	Beethoven	Per Elisa

TV & MOVIE THEME

131	Famiglia Adams	Famiglia Adams
134	Xfile	Xfile
136	Muppet Show	Muppet Show
137	The Simpsons	The Simpsons
138	Starwars	Starwars
141	Cocacola	Cocacola
142	Dallas	Dallas
143	Flintstone	Flintstone
144	Hitchcoc	Hitchcoc
188	Popeye Theme	Popeye Theme
189	-	Pulp Fiction Theme
181	-	Charlie's Angets Theme
185	-	Happy Days Theme
140	Jesus Superstar	Jesus Superstar
140	Madonna	Argentina

XFACTOR



UN'ESTENSIONE FISICA ALL'IMMAGINAZIONE



Chissà quanti di voi si ricordano delle schedine che si applicavano sopra lo strano controller dell'Intellivision. Se ne trovava una in ogni gioco e una volta applicate, donavano a ogni pulsante nuove incredibili funzioni. Un pad versatile e indimenticabile, specialmente per via della particolare forma a telefono con tanto di manopola girevole. Attrezzi spartani di un tempo ormai lontano, quando oltre a non sentire il bisogno, erano davvero in pochi a conoscere la differenza tra leva analogica e digitale. Da circa metà degli anni '90, l'evoluzione dei joystick ha subito un arresto brusco: standing ovation da tutto il mondo celebravano la comodità e la completezza del Dual Shock della Sony e scoppiò improvvisamente un'altra mania, quella del controller dedicato... Abbiamo visto tappetini per ballare, maracas da suonare a ritmo di samba, ma anche acerbi esperimenti non legati a un titolo in particolare, come il fantascientifico *Power Glove* della Nintendo, alla faccia di chi per decenni non ha fatto altro che giocare con un PC e la solita tastiera logora.

Strano il mondo PC, in controtendenza se vogliamo, un territorio libero dove ora si erge sinistra l'ombra dell'Xbox e la sua struttura ibrida, capace di miscelare perfettamente la complessità dei giochi per computer compatibili, con l'approccio più diretto tipico del giocatore davanti alla console. Frutto di un matrimonio prima d'ora impossibile è *Tekki* e il suo titanico controller, vero capolavoro della tecnologia e prova funzionante dell'evoluzione del mercato dei videogiochi. Per la prima volta infatti, la complessità di quelle simulazioni viste unicamente su processori Intel si è fusa con concetti di gioco nipponici, forma d'arte che ha sempre e solo avuto a che fare con le scatole da gioco e mai con gli assemblati. Quanto costerà il controller sviluppato dalla Capcom per il suo *Tekki*? Era davvero necessaria una simile soluzione o bastava studiare meglio il pad classico dell'Xbox? Credete davvero che il pad possa aiutare il giocatore a sprofondare nelle lande fantastiche della propria immaginazione? Ognuno di noi conserva gelosamente la propria risposta. Sarebbe però cosa buona e giusta che voi umili lettori, ma anche quelli che l'umiltà non sanno nemmeno dove abita, esprimete le vostre idee su queste pagine, magari servendoci su un piatto d'argento nuovi spunti di discussione. Ma ora è giunto il momento di rivelarvi un piccolo segreto.

La persona che sta scrivendo queste righe non vede l'ora di chiudersi in casa con questo infemale apparecchio... Quel pomeriggio indosserò il casco del motorino, mi legherò dietro la schiena una damigiana di succo di frutta e inizierò a giocare con quello che a prima vista ha tutta l'aria di essere un portale magico verso una nuova dimensione.

NEXT

NUMERO 3
25 05 2002

YAGER

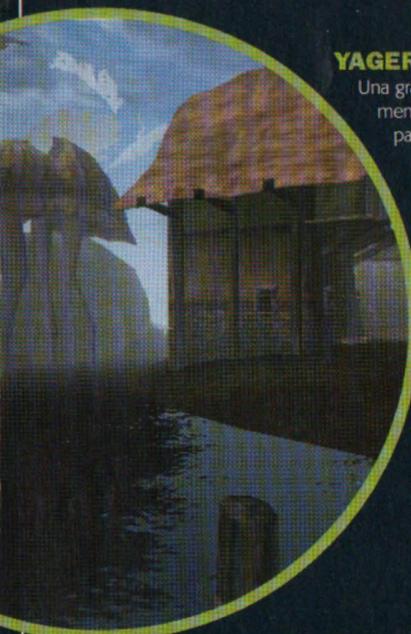
Una grafica stupefacente unita a una fisica da urlo, *Yager* sembra avere tutte le carte in regola per divenire il nuovo punto di riferimento per gli amanti dei simulatori spaziali e non. E poi esplosioni, virate impossibili ed emozionanti dogfight sopra incantevoli paesaggi, dobbiamo aggiungere altro?

MORROWIND

Circa quattro anni fa il mondo dei personal computer assistette all'arrivo del messia, un gioco di ruolo di rara bellezza e con una storia indimenticabile chiamato *Daggerfall* sconvolse il mondo intero per la sua complessità e il suo gameplay virtualmente senza fine. Nel prossimo numero vi presenteremo l'atteso seguito, chi porta lo champagne?

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

È stato materia di studio, minacciato di non poter circolare liberamente a causa della sua violenza innata, si è persino trasformato in un film di successo, fortunatamente è arrivato il momento per la serie di *Mortal Kombat* di tornare a divertire dove le riesce meglio, sulle console! Tra trenta giorni in anteprima...



Spaccacodici on-line.

899.99.99.63

SERVIZIO OFFERTO DA TST SRL - ROMA AL COSTO DI EURO 1,05 AL MINUTO. DURATA MAX 17 MINUTI - V.A.I.

Accedere al servizio è facilissimo! Dopo il messaggio di benvenuto premete il tasto 1. Ora non dovete far altro che digitare le 2 cifre corrispondenti al gioco desiderato.

GAMEBOY

- 01 BUST A MOVE 4
- 02 DONKEY KONG LAND
- 03 DRAGON BALL Z
- 04 HERCULES
- 05 FIFA 2000
- 06 LION KING
- 07 ALADDIN
- 08 WARIO LAND
- 09 WACKY RACES
- 10 READY 2 RUMBLE
- 11 TOY STORY 2
- 12 TOM & JERRY
- 13 STAR WARS EPISODE 1
- 14 SUPERMARIO DELUXE
- 15 CARMAGEDDON
- 16 METAL GEAR SOLID
- 17 DRIVER
- 18 V - RALLY
- 19 STREET FIGHTER ALPHA
- 20 POKEMON CARD
- 21 POKEMON PINBALL PT1
- 22 POKEMON PINBALL PT2
- 23 POKEMON PINBALL PT3
- 24 POKEMON SNAP PT1
- 25 POKEMON SNAP PT2
- 26 POKEMON ROSSO E BLU
- 28 POKEMON STADIUM
- 29 BATMAN
- 30 SIMPSON
- 31 ACTION MAN
- 32 POKEMON GOLD&SILVER
ROTTA 1
- 33 POKEMON GOLD&SILVER
ROTTA 2



- 34 POKEMON GOLD&SILVER
ROTTA 3
- 35 POKEMON GOLD&SILVER
ROTTA 4
- 36 POKEMON GOLD&SILVER ROTTA 5
- 37 POKEMON GOLD&SILVER
ROTTA 6
- 38 POKEMON GOLD&SILVER
ROTTA 7
- 39 POKEMON GOLD&SILVER
ROTTA 8
- 40 POKEMON GOLD&SILVER
ROTTA 9
- 41 POKEMON BLU PARTE 1
- 42 POKEMON BLU PARTE 2
- 43 POKEMON BLU PARTE 3
- 44 POKEMON BLU PARTE 4
- 45 POKEMON GIALLO pt1
- 46 POKEMON GIALLO pt2
- 47 POKEMON GIALLO pt3
- 48 POKEMON GIALLO pt4
- 51 BATTLE ARENA TOSHINDEN
- 52 CHASE HQ
- 53 GEX: ENTER THE GEKO
- 54 INDIANA JONES
- 55 JAMES BOND 007
- 56 MARIO GOLF
- 57 MORTAL KOMBAT
- 58 MULAN
- 59 RAYMAN
- 60 SPACE INVADERS
- 61 SPAWN
- 62 SPEEDBALL 2
- 63 SPEEDY GONZALES
- 64 TETRIS

GAMEBOY ADVANCE

- 65 ARMY MEN ADVANCE
- 66 PITFALL
- 67 EARTHWORM JIM
- 68 ADVANCE GTA
- 69 TONY HAWKS
- 70 CASTELVANIA
- 71 F-ZERO
- 72 SUPER MARIO ADVANCE
- 73 FINAL FIGHT ONE
- 74 RAYMAN ADVANCE
- 75 CHU CHU ROCKET
- 76 ADVANCE WARS
- 77 STREET FIGHTERS
- 78 MEN IN BLACK
- 79 SPIDERMAN
- 80 MARIO KART ADVANCE
- 81 KONAMI STREET RACER
- 82 IRIDION 3D
- 83 DONALD DUCK ADVANCE
- 84 GRADIUS
- 85 BACKTRACK
- 86 ALIENATORS
- 87 DOOM
- 88 SPYRO
- 89 SONIC ADVANCE

**È il momento
di essere i migliori!**





TM&©ITALIA



START

PlayStation è un marchio registrato e PS2 è un marchio di Sony Computer Entertainment Inc.

THE THIRD PLACE



PlayStation.2