



OFFICIAL

Nintendo®

Magazine

Anno 2 • Numero 06
Aprile 1999 • L. 8.000

ROGUE SQUADRON

La Forza della soluzione



MARIO PARTY
Il divertimento
in multiplayer

SNOWBOARD KIDS 2
Piccole pesti

LE SOLUZIONI
Super Mario 64
Turok 2

XENIA
EDIZIONI



Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano

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



www.monacoracing.com

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

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

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

Approvato dalle massime autorità dell'Automobile Club di Monaco



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



AUTOMOBILE CLUB DI MONACO



3D PLANET

Distribuito da:

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



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

Sommario

E' QUI LA FESTA?

Il titolo in grado di influenzare l'editoriale di questo mese è Mario Party, l'ultimo nato di casa Hudson dedicato al più noto idraulico italiano. La recensione ci ha visti tutti raccolti attorno al Macintosh della sala computer, quello con cui facciamo le foto, ognuno che cercava di battere il buon Davide Pessach, che ci aveva passato la notte... Inutile dire che il sottoscritto, grazie ai riflessi disumani dovuti alle incredibili quantità di caffè ingerite in questi giorni in redazione, ha dominato su tutti, imponendo la propria intelligenza superiore a manate - alla fine, come narrava Highlander, "ne rimarrà uno solo"... non necessariamente il più bravo nei videogiochi. Ripresomi dal delirio per astinenza dal caffè (da ieri sera ho deciso di berne solo uno al giorno, per cercare di disintossicarmi) ne approfitto per rimandarvi alla lettura del numero di questo mese, che ci è costato (credetemi) almeno un paio d'anni di vita...

Buona lettura.

Alex Rossetto

4 News

- 14 MOVIE MANIA
- 16 KYOTO NEWS

18 La posta del Quore

22 Game Boy

- 22 GEX ENTER THE GEKO
- 24 PITFALL BEYOND THE JUNGLE
- 26 MIB - MEN IN BLACK THE SERIES
- 28 NBA JAM 99

29 Preview

- 29 TONIC TROUBLE

32 Speciale

- 32 I CLASSICI

38 Recensioni

- 38 MARIO PARTY
- 45 ALL STAR BASEBALL 2000
- 48 CALIFORNIA SPEED
- 52 RAKUGA KIDS
- 56 SNOWBOARD KIDS 2
- 60 STAR SOLDIER
- 63 VIRTUAL POOL

66 Zero Zone

68 Soluzioni

- 68 SUPER MARIO 64
- 76 ROGUE SQUADRON
- 84 TUROK 2: SEEDS OF EVIL

98 Last Word

EDITORE

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

DIRETTORE RESPONSABILE

Roberto Ferri
ferri.xol@galactica.it

CAPOREDATTORE

Alessandro Rossetto
alexol@galactica.it

ASSISTENTE ALLA REDAZIONE

Marco Auletta
rullaxol@galactica.it

REDATTORI

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

SEGRETARIA DI REDAZIONE

Roberta Zampieri

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE

Jekyll & Hyde - Milano
jandh@gpa.it

REDAZIONE

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

STAMPATORE

Rotolito Lombarda SpA
Cernusco sul Naviglio (MI)

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ

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

DISTRIBUZIONE

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

ABBONAMENTI E ARRETRATI

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

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



NEWS



Harrier 2000

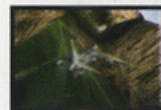
Iniziamo dalla fine, dalla release date che è posizionata, a dispetto di quanto possa far pensare il titolo, intorno all'estate prossima. Bene, dopo quest'inizio d'articolo a dir poco brillantemente originale, torniamo agli schemi classici.

Harrier 2000 sarà il primo simulatore di volo (se escludiamo Pilot Wings 64) per Nintendo 64 e dovrebbe mantenere il rigore di un simulatore (modello fisico e reazioni del veicolo) insieme al divertimento di un gioco d'azione.

Lo scenario non è, decisamente, tra i più originali: i personaggi più pericolosi della Terra (spietati generali, terroristi, boss mafiosi e caporedattori) si sono riuniti in un'organizzazione chiamata "La Fratellanza" e hanno architettato un diabolico piano per tenere il mondo in ostaggio.

A questo punto, dovrebbe entrare in scena la classica testata nucleare sequestrata dai cattivoni ma i programmatori hanno deciso di essere un po' più originali, quindi hanno sfornato il Prodinium, una sostanza ancora più volatile del Plutonio e dell'Uranio che dovrebbe rendere un'esplosione nucleare ancora più letale rispetto alle testate classiche. Questa sostanza è stata scoperta sull'arcipelago Komoros e la Fratellanza si è subito preoccupata di prendere possesso delle suddette isole, trincerandosi

all'interno e iniziando a recuperare il pericolosissimo Prodinium. A questo punto, entrate in gioco voi, Jake

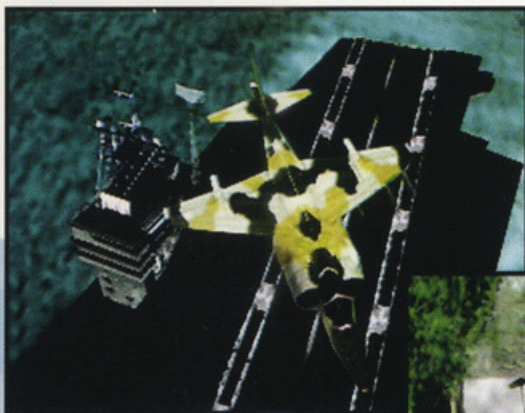


Airport Inc., il primo aeroporto per Nintendo 64

Prima di tutto, i protagonisti: Telstar è il produttore e l'inglese Krisalis è il team di sviluppo. Il gioco sarà la prima (in assoluto!) simulazione di gestione aeroportuale a vedere la luce su PC e su Nintendo 64 e si chiamerà, per l'appunto, "Airport Inc". Questa specie di Sim-Aeroporto vi vedrà alle prese con i problemi tipici di questo business: inizierete scegliendo la vostra localizzazione tra le 60 disponibili nel gioco e partirete nella vostra avventura allestendo un semplice scalo-merci. Proseguendo in maniera corretta, potrete espandervi e iniziare a servire passeggeri attraverso le linee aeree più importanti (che nel frattempo si saranno fatte vive) e qui le cose incominceranno a farsi più complicate. Airport Inc., infatti, a mano a mano che procederete, si avvicinerà sempre più al modello inaugurato da Sim City; il fulcro principale delle vostre azioni non sarà più il denaro, ma la soddisfazione del cliente; quindi, dovrete progettare il vostro aeroporto in modo che sia facilmente percorribile in tutta la sua superficie (dal check-in alle piste) e attrezzarlo con infrastrutture adibite a occuparsi delle emergenze. Se tutto questo vi sembra un po' troppo complicato, sappiate che verranno inclusi nel gioco alcuni tutorial concepiti appositamente per ammorbidire i primi approcci al prodotto.

Tecnicamente, continueranno le somiglianze con Sim City: la visuale è in 3D in tempo reale e potrete posizionare tutte le strutture direttamente sulla mappa (proprio come nel capolavoro della Maxis).

Per quanto riguarda le release date, sembra che i piani della Telstar siano di realizzare la conversione per Nintendo 64 solo dopo aver già lanciato sul mercato la versione per PC; speriamo prima della fine dell'anno.



SMASH BROTHERS, SEMPRE MEGLIO IN GIAPPONE

Nel numero scorso ho paragonato le vendite di Smash Brothers in Giappone a quelle delle focacce a Genova; per quanto infelice, il paragone poteva rendere l'idea e la descrizione dell'esaurimento istantaneo delle scorte dei negozi di Tokyo aggiungeva ulteriore dettaglio alla notizia. Questo mese ci spingiamo un po' oltre e, per convincervi del tutto della validità del titolo Hudson, vi snocciolo qualche cifra.

Diciamo, innanzitutto, che Smash Brothers ha subito guadagnato la vetta della classifica di vendite in Giappone; inoltre, dovete sapere che l'obiettivo è stato raggiunto in gran scioltezza, le 183.097 unità vendute di Smash Brothers, infatti, fanno letteralmente impallidire le 64.891 unità vendute dal secondo classificato, il nuovo titolo Evolution (per Dreamcast).

Per la nostra gioia, la Nintendo Of America ha confermato l'uscita per il 26 aprile anche sul mercato americano; se tutto va come al solito, noi vedremo Smash Brothers poco dopo.

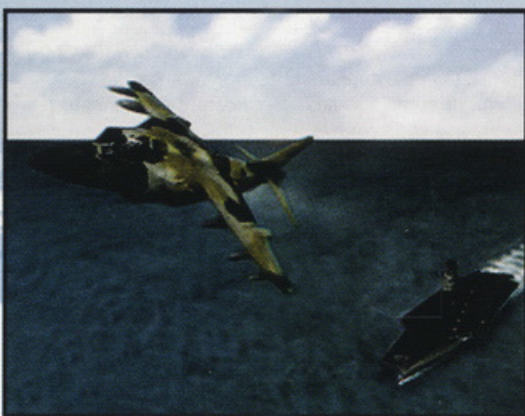
Cross (il solito nome da duro), pilota militare di primissima scelta spinto dal desiderio di salvare il mondo e di vendicare (altro immortale classico) la morte del suo migliore amico per mano della Fratellanza.

Il gioco presenterà la bellezza di cinquanta missioni ambientate in tutto il mondo (dalle isole Falkland al deserto dell'Iraq) e un arsenale di tutto rispetto: cinque tipi di missili aria-aria, nove tipi di missili aria-terra, tre tipi di mitragliatori, tre tipi di lanciamissili, sei missili balistici, diciassette tipi di bombe e vari sistemi di difesa. Inoltre, avrete il completo controllo sull'allestimento del vostro aereo per ogni missione.

Per quanto riguarda l'aspetto tecnico, vi rendo noto che gli sviluppatori si chiamano Paradigm, quelli di F-1 World Grand Prix, e v'invito a dare un'occhiata alle foto per notare la somiglianza della qualità grafica con il titolo automobilistico.

Ultima chicca: il gioco disporrà di un'opzione multiplayer in grado di supportare fino a quattro giocatori per duelli aerei all'ultimo missile.

Questo è quanto, direi che siamo sul promettente andante, non credete?



RETRO, UN'AZIENDA PROIETTATA NEL... FUTURO!



Perdonate il titolo alquanto criptico, vado subito a spiegarvene il significato. La Retro Studios di Austin (Texas) è un team di sviluppo focalizzato esclusivamente su giochi per Nintendo ma non aspettatevi nulla da questi signori prima del 2001. Perché dico questo? Semplice perché, se avete letto con attenzione

la frase precedente, vi sarete accorti che ho scritto "Nintendo" senza specificare il nome della console; taglio corto, questo team di sviluppo è nato in questi giorni ma si occuperà dello sviluppo di prodotti per il successore del Nintendo 64. Al momento, la Retro sta cercando di accaparrarsi i migliori talenti sulla

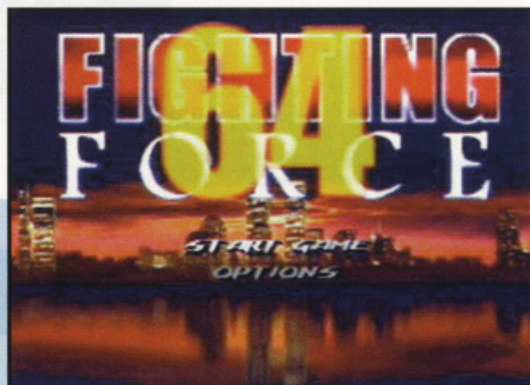
piazza ed è in cerca di persone che occupino tutte le classiche posizioni presenti in questo tipo d'azienda. Un'ultima notazione: la compagnia è guidata dal fondatore e ultimo presidente dell'Iguana, Jeff Spangenberg; come dire, se il buon giorno si vede dal mattino...



Il Nintendo 64 inizia le immersioni

Esatto, la notizia riguarda una muta studiata appositamente per la nostra console preferita e in grado di permettere il trasporto anche in ambienti subacquei. Come dite? Non ci credete? Fate bene, perché, in effetti, si tratta di una bufala.

La notizia vera riguarda il prossimo gioco della Marigul Management (i creatori di Pikachu Genki Dechu): Echo Delta. Si tratterà del primo gioco subacqueo a vedere la luce sulla console della grande N. Oltre a questo, sappiamo soltanto che saranno presenti diversi veicoli sottomarini da utilizzare e che la release date sarà posizionata negli ultimi mesi del 1999. Per ora dobbiamo accontentarci di questo; a presto per ulteriori dettagli.



Fighting Force 64

La Eidos ha presentato Fighting Force 64 per la prima volta all'E3 del '98 ad Atlanta e già allora, il titolo mostrava pesanti somiglianze con l'arcade Final Fight. La Core, team di sviluppo responsabile del prodotto, ha reso noto alcune caratteristiche salienti che verranno incluse nella versione definitiva.

- Quattro personaggi tra cui scegliere, ognuno con peculiarità diverse
- 25 aree con sette livelli e cinque boss di fine quadro
- Percorsi alternativi
- Ambiente 3D completamente interattivo
 - Vasto arsenale: coltelli, asce, pistole e bazooka
 - Arsenale alternativo: pneumatici, bottiglie, bidoni della spazzatura e molto altro
 - Opzione "cooperative" per due giocatori



La storia vede il mondo alle prese con il malefico Dottor Zeng, uno psicopatico mitomane che ha deciso di sostituirsi a nostro Signore nel regalare alla Terra l'Armageddon nell'anno 2000; il problema risiede nel fatto che il Dottor Zeng è una delle poche persone veramente in grado di compiere il fattaccio. Una volta che vi sarete ripresi dallo spavento evocato da cotanta originale trama e sarete usciti da sotto il tavolo, leggetevi le specifiche dei quattro eroi tra cui potete scegliere il vostro personaggio.

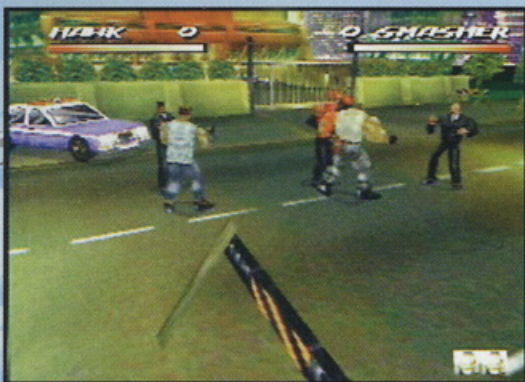
- Hawk Manson: un vigilante, eccitato all'idea di combattere dalla parte del bene, lavora in team con Mace.
- Mace Daniels: un'investigatrice privata alla ricerca di fama, pericolo e fortuna.
- Ben "Smasher" Jackson: un carcerato condannato più volte alla pena capitale.



BOSS CORRE GIÀ NEL FUTURO

Ve la ricordate la Boss? Si tratta del team di sviluppo che ha prodotto la serie Rush e, soprattutto, lo splendido Top Gear Rally; probabilmente già saprete di World Driver Championship, il titolo in corso di sviluppo negli uffici della Boss che, a detta dei responsabili, sarà il Gran Turismo del Nintendo 64. Quello che difficilmente potete sapere è che il suddetto

team è al lavoro su un altro prodotto per la nostra amata console, si tratta di Stunt Racing 3K, dove 3K indica l'anno 3000 e, conseguentemente, la dice lunga su ambientazioni, veicoli e realismo del gioco. Per ora, sappiamo solo questo. Le nostre indagini future si focalizzeranno sulla data di uscita, sul distributore e, soprattutto, sul modello fisico che verrà utilizzato per le vetture...



Dov'è finito Ghouls 'n' Ghosts 64?

Era il novembre dell'ormai lontano 1996 quando Edge Magazine, prestigiosa rivista britannica, presentava la nuova linea di titoli Capcom per l'anno 1997; fra questi, vi era Ghouls 'n' Ghosts 64, un rifacimento del popolare gioco per Commodore 64. Il titolo veniva descritto dal giornalista (Neil West) come un Mario 64 con un'ambientazione medievaleggiante e un nuovo protagonista, l'inossidabile Arthur dalla scintillante armatura. Da allora, di Ghouls 'n' Ghosts 64 non si è saputo più nulla e, presumibilmente, il titolo è stato accantonato. La ragione principale (oltre all'inesperienza della Capcom in giochi con grafica poligonale) è costituita, molto probabilmente, dalle prime perplessità che il Nintendo 64 suscitò una volta esauritosi l'entusiasmo per Mario 64; la ristretta gamma di titoli disponibili e l'agguerritissima concorrenza della Playstation fecero sì che il Nintendo 64 venisse abbandonato da diversi team di sviluppo.

Oggi, la situazione è radicalmente cambiata. La console della grande N vanta una gamma di cartucce di tutto rispetto e in ogni genere di gioco può fare affidamento su almeno un titolo di altissima qualità (basta guardare tutti i prodotti Rare). Ed ecco che, magicamente, i team di sviluppo iniziano a tornare sui loro passi. Tra questi c'è anche la Capcom, che sta per lanciare sul mercato Magical Tetris Challenge e sta lavorando sulla conversione per N64 di Resident Evil 2; quando si dice la coerenza delle proprie scelte...a questo punto, chissà che non rispunti dagli scaffali dell'azienda giapponese anche Ghouls 'n' Ghosts 64...



- Alana McKendrick: la figlia del Dottor Zeng, utilizzata dallo stesso come cavia per i suoi esperimenti è ora animata da un furioso spirito di vendetta.

Tecnicamente, la versione per Nintendo 64 non si discosta molto dalla versione Playstation e questo, inevitabilmente, non può che essere un male; i poligoni sullo schermo sono aumentati e diversi filtri sono stati aggiunti per rendere il tutto più spettacolare ma si tratta, semplicemente, di un make-up, nessuna rivoluzione grafica è stata messa in atto.

Dal punto di vista del gameplay il punto di forza di questo gioco risiede nella modalità cooperativa e nella possibilità di distruggere praticamente tutti gli oggetti che incontrerete.

Se volete fare un tuffo nel passato e rivivere i fasti del vecchio Final Fight, questo gioco sarà fatto per voi, altrimenti, direi di non aspettare troppo da questo titolo.



YAMAUCHI SALUTA NEL 2001

I più attenti sapranno già di chi sto per parlare, per gli altri, una breve presentazione: Hiroshi Yamauchi, presidente della Nintendo dal 1949, l'uomo che ha condotto una

minuscola azienda a carattere familiare produttrice di carte da gioco alla realtà attuale di colosso del settore dell'entertainment elettronico. Ebbene, cotanto personaggio ha dichiarato di voler rassegnare le proprie dimissioni entro il 2000, in tempo per vedere, a detta sua, la

rivoluzione che porterà il 64DD nel mondo dei videogiochi. Ora, con l'uscita del 64DD programmata per l'estate del 1999, si prospetta uno slittamento del passaggio delle consegne al 2001, anno che vedrà, molto probabilmente, la nascita della nuova console Nintendo.

In quanto al successore? Si vocifera il nome di Arakawa (presidente della Nintendo Of America) ma, anche qui, siamo nel campo delle ipotesi. Vi terremo informati.



Dopo Superman e Spiderman, in arrivo anche Batman e Robin

Questo sembra essere il periodo dei super-eroi. Dopo il super-ritardato (ehm, nel senso di rinviato a data successiva) Superman della Titus e l'annuncio dell'inizio dei lavori della Activision su Spiderman e X-Men, è arrivata anche l'ora di Batman e Robin per la UbiSoft. La notizia è stata estrapolata dall'annuncio di un accordo tra UbiSoft e Warner Bros. per lo sfruttamento dei personaggi della DC Comics per la creazione di videogiochi. Il super-eroe di Gotham City non è stato scelto a caso, la sua popolarità in tutto il mondo servirà, infatti, alla Ubi-Soft come trampolino di lancio sul mercato americano; questo, a detta di Alain Tascan, vice presidente della divisione Special Projects della Ubi Soft Entertainment. Batman vedrà la luce sulle più importanti piattaforme videoludiche nel 2000 e sarà, quasi sicuramente, in compagnia del fido Robin. A presto per ulteriori indiscrezioni.



V-Rally

Prima d'iniziare, una domanda: vi è piaciuto Top Gear Rally? Se non sapete di cosa sto parlando, pensate a un gioco di corse in puro stile rally nel quale guidate macchine equipaggiate con un modello di guida estremamente realistico su piste realizzate con grafica di qualità quasi fotografica. Vi piace l'idea? Sì? Bene, perché questo V-Rally promette di essere il degno successore (anche se il produttore è la Infogrames e non la Boss) di cotanto gioco. Le caratteristiche che dovrebbero far balzare questo titolo nella mente di tutti i maniaci di guida rally sono costituite da una miriade di piste situate in tutto il mondo e dalla presenza delle macchine ufficiali (licenza permettendo). Iniziamo col dare un'occhiata alle ambientazioni.

- Alpi Francesi: queste piste, ambientate nel cuore della famosa catena montuosa, richiedono attenzione e curve molto precise.
- Inghilterra: fango e pioggia attraverso la vecchia Inghilterra.
- Spagna: niente strade asfaltate, dovrete accontentarvi di sterrati in terra rossa, il sogno di tutti gli appassionati di rally.
- Svezia: ampie praterie e paesaggi alberati, aggiungere cervi a piacere.
- Corsica: delle piste che permettono alte velocità su panorami tipicamente mediterranei.
- Nuova Zelanda: un territorio che si rivelerà alquanto imprevedibile.
- Indonesia: nel bel mezzo della foresta tropicale, fango e visibilità ridottissima saranno i vostri più temibili nemici.

Queste locazioni presentano diverse piste al loro interno per un totale di cinquanta tracciati disegnati con l'aiuto di Ari Vatanen, campione mondiale della specialità.

Le condizioni atmosferiche saranno assolutamente dinamiche e anche il tempo verrà





Le prime indiscrezioni su Donkey Kong 64

Le notizie arrivano dal ToyFair di New York, una delle manifestazioni più importanti del settore del giocattolo: i responsabili della Nintendo of America, innanzitutto, hanno dichiarato di aspettarsi delle vendite in stile-Zelda dal nuovo titolo di Rare (sì, avete letto bene, si tratta proprio della Rare). A parziale spiegazione di queste attese, Donkey Kong 64 è stato indicato come il gioco che ristabilirà la frontiera tecnica per tutte le console. Ora che vi ho fatto venire l'acquolina in bocca, raffreddo subito le vostre aspettative: Donkey Kong 64 verrà presentato a Los Angeles al prossimo E3, quindi l'uscita è ancora piuttosto lontana.

simulato in maniera precisa costringendovi, in alcuni casi, a concludere la gara al buio. Il gioco includerà le modalità Arcade, Time Trial, Championship e, esclusivamente per la versione N64, l'opzione Rally Mode nella quale più giocatori gareggeranno in contemporanea per segnare il miglior tempo. Il multiplayer sarà ristretto a due giocatori (scelta saggia se si vuole mantenere un altro frame rate) con la possibilità di utilizzare lo split screen orizzontale o quello verticale. Per quanto riguarda le macchine disponibili, la Infogrames ha acquisito la licenza per diverse automobili, vediamole in dettaglio.

World Rally

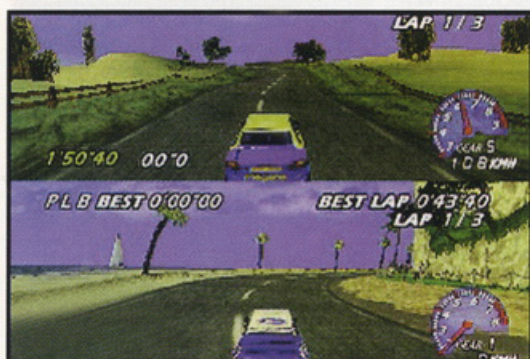
- Toyota Corolla
- Subaru Impreza
- Mitsubishi Lancer
- Ford Escort

Kit

- Peugeot 306 Maxi
- Renault Megane Maxi
- Citroen XSARA
- SEAT Ibiza EV2
- Skoda Octavia
- Vauxhall Astra
- Hyundai Coupe EV2
- Nissan Almera

Ultime chicche: il titolo supporterà il Rumble Pak e includerà replay istantanei da diverse telecamere, settaggi della macchina modificabili e la possibilità di salvare i migliori tempi sul controller pak.

In definitiva, si tratta di un titolo da seguire attentamente, specialmente se siete dei maniaci di rally che hanno spremuto al massimo l'ormai vecchio Top Gear Rally. A presto per una preview su queste pagine.



Michael Owen in arrivo su N64

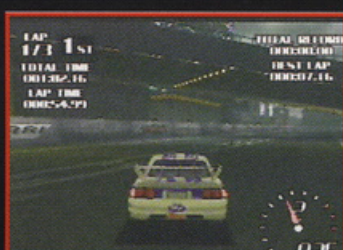
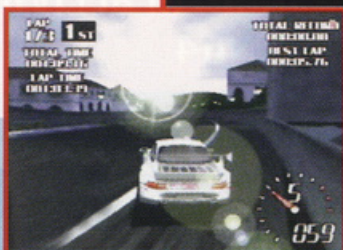
Si chiamerà World League Soccer '99, sarà prodotto dalla Eidos e verrà lanciato sul mercato verso la fine dell'anno; questi sono i dati salienti del nuovo gioco di calcio che vanta Michael Owen (diventato famoso come salvatore della patria britannica negli ultimi mondiali) come testimonial d'eccellenza. La Silicon Dreams, il team di sviluppo che si

sta occupando del gioco, ha dichiarato che saranno incluse nella versione finale diverse star dell'arte della pedata inclusa, evidentemente, la famosa punta del Liverpool. Per quanto riguarda la distribuzione, per una volta, possiamo prenderci una rivincita sui cugini americani: non solo vedremo World League Soccer '99 prima di loro ma, molto probabilmente, i compagni d'oltre oceano non lo giocheranno mai visto che, al momento, non ci sono piani per una versione NTSC.





World Driver Championship



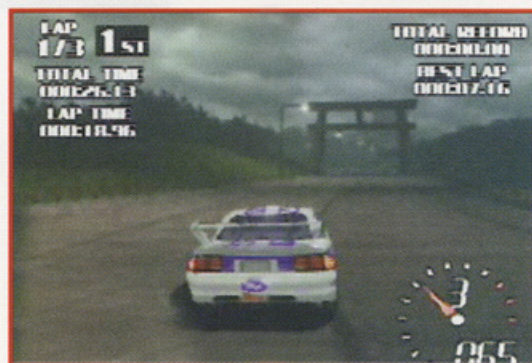
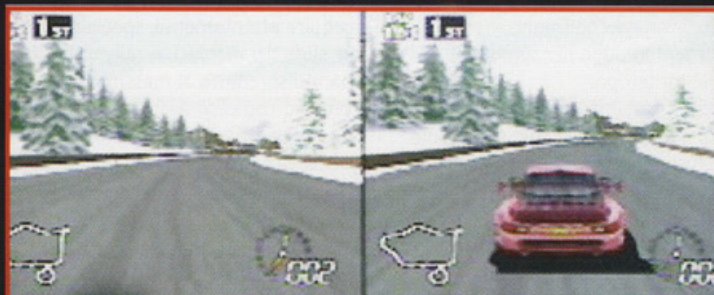
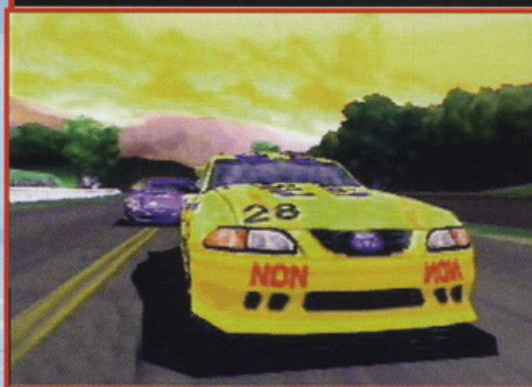
Si tratta della nuova fatica della Boss e sarà quanto di più vicino possibile il Nintendo 64 potrà vantare rispetto a Gran Turismo della Playstation; originariamente chiamato GT World Tour, World Driver Championship, che sarà distribuito dalla Midway, offrirà una simulazione di corsa su macchine gran turismo. Il team di sviluppo è lo stesso di Top Gear Rally e quest'ultimo titolo è stato utilizzato proprio come base di partenza per lo sviluppo del gioco, cercando di migliorarlo sotto tutti gli aspetti.

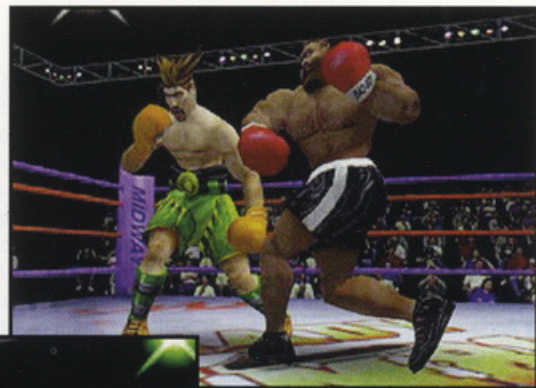
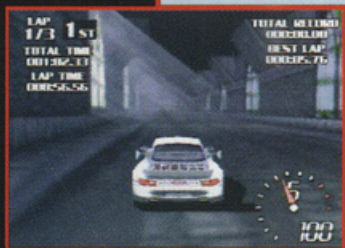
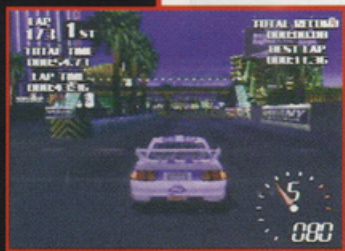
Le piste incluse nella versione finale saranno in tutto dieci, ognuna con tre variazioni e la possibilità di percorrerla al contrario (il famoso mirror mode); per quanto riguarda le macchine, ne saranno disponibili

ben 33 e potrete scegliere anche la squadra con cui gareggiare, quindi, a seconda dello sponsor del team, cambieranno anche l'assetto e l'aspetto estetico.

Tecnicamente, il gioco mostra già alcune meraviglie (ci dovrebbero essere delle foto qui intorno): riflessi dinamici, tracce dei pneumatici e luce riprodotta in maniera realistica sono solo alcuni degli effetti che i programmatori hanno pianificato di inserire nella versione finale. L'aspetto estetico, inoltre, si gioverà della possibilità di utilizzare l'alta risoluzione in un formato letterbox senza nemmeno l'ausilio dell'espansione di memoria; la Boss è comunque alla ricerca di un utilizzo per la nuova preziosa periferica.

La release date dovrebbe essere posizionata a metà del 1999 e, visto l'aspetto estetico del prodotto, potrebbe trattarsi del miglior gioco di rally in circolazione, vi terremo informati.



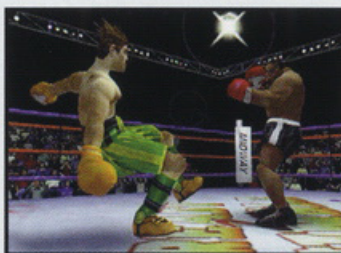


La Midway sale sul ring

Sono proprio contento, il panorama di giochi sportivi per Nintendo 64 inizia ad allargarsi a macchia d'olio e, quando anche uno sport come la boxe trova la sua conversione significa che i produttori iniziano a credere alla console in questione. Il gioco che ha dato il via a questa riflessione si chiamerà "Ready 2 Rumble Boxing" e verrà pubblicato dalla Midway in settembre per Dreamcast, Nintendo 64 e Playstation. Il gioco sarà orientato all'azione più che alla simulazione (anche se presenterà l'opzione di interpretare anche il ruolo del manager) e si avvarrà della voce di Michael Buffer. Chi è costui? Molto semplice, compratevi Tele+, aspettate un incontro di Tyson (sperando che ce ne sia un altro!), svegliatevi alle 5.00 e attendete l'inizio del match; poco prima del momento in cui i pugili salgono sul ring, un tizio in smoking si impadronirà del microfono e inizierà a presentare il match concludendo il delirio con uno spettacolare "Let's get ready to rummmmmmmble!", questo signore è Michael Buffer. Detto questo, torniamo al gioco vero e proprio.

Ready 2 Rumble Boxing vi permetterà di scegliere il vostro pugile tra un totale di venti, ognuno con il proprio stile particolare; fatto questo, potrete optare per un combattimento amichevole o per la classica scalata al titolo mondiale.

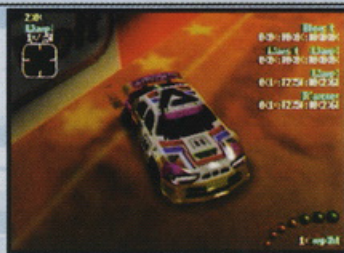
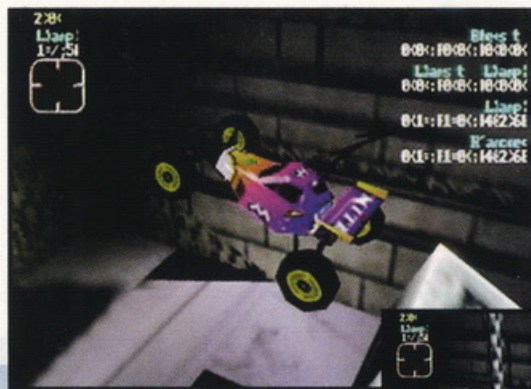
Questo è quanto è stato reso noto finora dai vertici Midway, nei paraggi dovrete trovare un paio di foto, si tratta della versione Dreamcast che, comunque, non dovrebbe essere lontana da quella per Nintendo 64. A presto per ulteriori informazioni.



Re-Volt

Vediamo se vi ricordate di questo titolo, ve ne ho parlato sul primo numero in occasione della presentazione ufficiale all'ECTS... In caso non vi ricordate nulla, vi rinfresco la memoria: Re-Volt è un gioco di "corse casalinghe" (che bel genere che ho inventato) un po' alla Micromachine, con l'unica differenza che, a differenza del capolavoro della Codemasters, Re-Volt utilizza grafica totalmente poligonale e alquanto strabiliante. Le foto dovrebbero parlare già da sole anche se siamo ancora in fase di sviluppo: ambienti splendidamente realizzati, riflessi, trasparenze ed effetti di luce in abbondanza la faranno da padrone in questo nuovo titolo della Acclaim. Vediamo qualche dato di quelli che, solitamente, si leggono sul retro delle confezioni.

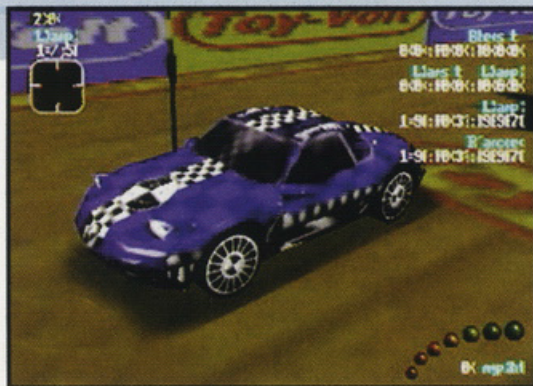
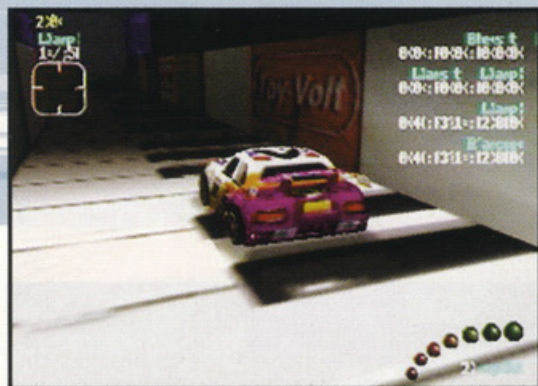
- 28 macchine tra cui scegliere
- Ambienti completamente interattivi
- 14 piste ambientate in sette diversi mondi
- Cinque modalità per il gioco singolo
- Quattro modalità per il gioco in multiplayer
- Vasta gamma di bonus e armi
- Editor di piste



Vediamo ora alcune delle piste.

- Strade: evitate automobili, sassi mentre percorrete pericolose strade cittadine e marciapiedi.
- Tetti: una corsa fra comignoli e tegole sdruciolevoli.
- Supermarket: una folle gara tra il reparto surgelati e il reparto frutta e verdura.
- Parco-giochi: slalom tra giocattoli e altre amenità.
- Museo: non perdetevi il pavimento tirato a lucido e la sala del T-Rex.

Re-Volt sembra essere molto promettente sotto l'aspetto grafico e sotto quello del divertimento; la Probe, team di sviluppo responsabile, inoltre, ha assicurato che il modello fisico delle automobili (che sono riproduzioni di quelle radiocomandate) sarà quanto di più realistico possibile. Concludendo, Re-Volt ha le carte in regola per essere il prossimo successo targato Acclaim ma il genere inizia a farsi affollato e la concorrenza dei prossimi giochi di corse di casa Nintendo e della Midway rischiano di rendere l'impatto di Re-Volt meno entusiasmante di quanto, invece, meriterebbe. Personalmente, penso che la Probe abbia incluso una caratteristica che potrebbe permettergli di differenziarsi dall'agguerrita concorrenza, l'editor di piste; aspettiamo pazientemente, fino a quando? Luglio.





SARGE AL COMANDO ANCHE SU N64

Soldatini, di questo si tratta. Avrete sicuramente sentito parlare di "Army Men", il nuovo titolo della 3DO (per PC) che utilizza i nostri compagni d'infanzia più cari (io li adoravo) per creare un gioco che è una via di mezzo tra strategia in tempo reale e azione vera e propria. Più precisamente, la 3DO ha pubblicato, oltre alla prima versione per PC, anche una conversione per Playstation e sta, attualmente, sviluppando il seguito atteso per la fine dell'anno. La nostra amata console vedrà una versione un po' diversa, pesantemente orientata al multiplayer e potenziata con un motore grafico completamente poligonale. In sintesi, si tratterà di una conversione con diverse aggiunte che mireranno a sfruttare appieno le capacità (grafica e multiplayer) del Nintendo 64; la 3DO sta mantenendo il riserbo più totale su questo titolo, quindi, per ora, non possiamo dirvi altro. Il gioco si chiamerà "Army Men: Sarge's Heroes" e verrà presentato al pubblico per la prima volta in occasione dell'E3. Vi terremo informati...

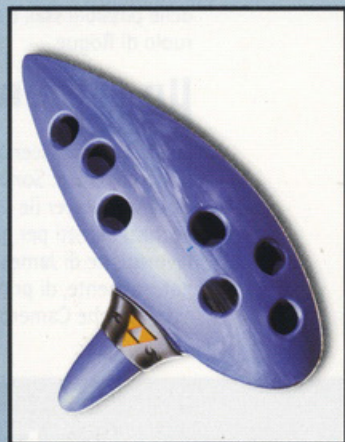


Curiosità e amenità da tutto il mondo A cura di Davide Pessach

OCARINE PER TUTTI!

Si chiama "Merchandising" ed è, da sempre, una delle maggiori fonti d'introito per i successi di Hollywood: magliette, penne, pupazzetti, salvadanai sono tutti oggetti che si prestano a portare il marchio del film in modo da attirare gli appassionati all'acquisto. Questa "tecnica" non ha mai avuto grande seguito nel campo dei videogiochi e ciò è da imputare al fatto che, nel campo dell'entertainment, il settore a noi caro è sempre stato considerato un po' il brutto anatroccolo; ma questa è un'altra storia...

Ciò di cui voglio parlarvi è un esempio di merchandising riuscito nel settore dei videogiochi. Mi riferisco al gioco "Legend of Zelda" e alle ocarine che la Songbird Ocarinas, un'azienda specializzata in strumenti a fiato, sta vendendo al prezzo di 32\$. La scelta è piuttosto ampia ma l'occhio cade subito sull'ocarina che dovrete vedere nella foto qui intorno, riproduzione pressoché perfetta dello strumento utilizzato da Link durante la sua avventura. Personalmente, mi sento troppo smaliziato per credere alla casualità, se poi vi dico che, insieme a questo modello d'ocarina, vengono forniti anche gli spartiti delle dodici musiche presenti nel gioco, che mi dite? Si tratta di una casualità o di un perfetto esempio di rapacità affaristica?



IL FUTURO SECONDO ARTHUR C. CLARKE

Innanzitutto, vi dico subito che non si tratta del solito ciarlatano delirante ma di un grande sceneggiatore (il titolo "2001: Odissea nello spazio" vi dice niente?) che ha già dimostrato ampiamente in passato le proprie doti di estrapolatore di avvenimenti futuri. Tra le previsioni azzeccate da Clarke ve ne cito solo una decisamente significativa: nel 1945 preconizzò, per primo, l'arrivo dei satelliti per le telecomunicazioni.

Vediamo qualche data significativa per il genere umano anticipata da Clarke sul domenicale londinese "Sunday Telegraph".

- 2002: Immissione sul mercato della prima attrezzatura per la produzione di energia pulita e sicura tramite reazione nucleare a bassa temperatura, relativa fine del combustibile fossile con terremoti economici.
- 2009: Esplosione accidentale di una bomba nucleare nel terzo mondo. Successivamente l'Onu ordinerà la distruzione di tutte le armi atomiche.
- 2014: Apre i battenti il primo Hilton orbitante.
- 2020: L'intelligenza artificiale raggiunge il livello dell'intelligenza umana (!).
- 2023: La Disney apre in Florida il primo parco con dinosauri clonati.
- 2040: La nanotecnologia diventa una realtà, sarà possibile creare copie perfette di qualsiasi oggetto in modo rapido e semplice.
- 2050: L'ibernazione con successivo scongelamento futuro diventa possibile.
- 2057: Nascono le prime colonie sulla Luna e su Marte. Venere, Nettuno e Plutone ospitano stazioni orbitali.
- 2095: Viene inventato un sistema di propulsione in grado di reagire contro la struttura dello spazio-tempo, sono ora possibili viaggi interstellari alla velocità della luce.

Personalmente, speravo nell'immortalità tra una decina d'anni, un bel viaggetto ai confini dell'universo per il capodanno del 2095 non mi dispiacerebbe...

SENTI MAAA...

Siete curiosi di sapere chi potrebbe interpretare la parte di Rogue nel film dedicato alla serie a fumetti degli X-Men, oppure volete conoscere il titolo del prossimo film di 007? Non sapevate che Final Fantasy potrebbe approdare sul grande schermo? Siete alla ricerca di qualcosa di diverso da andare a guardare al cinema? A queste e a molte altri quesiti troverete risposta nella rubrica di MovieMania di questo mese... è sottinteso che dobbiate continuare a leggere!

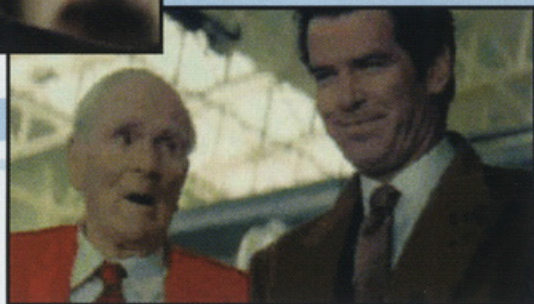
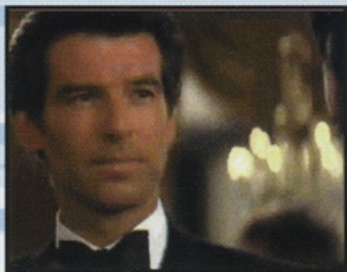
A cura di Sabrina Rossi

Rumors



James Bond ne compie 19

Non di anni, naturalmente, bensì di film. Il diciannovesimo capitolo cinematografico dedicato alla più celebre spia del mondo è ormai completo, anche se non lo vedremo nei cinema ancora per diverso tempo. Il titolo sarà "The World Is not Enough", ovvero "Il mondo non basta" (traduzione libera, visto che il titolo italiano è ancora sconosciuto). Non si conoscono i dettagli della storia.



cinpresa per realizzare il film di Spiderman, ma almeno potrebbe esserci il suo personalissimo tocco. E comunque, per raffreddare gli animi, la Sony ha chiaramente detto che la risoluzione dei problemi legali non significa che il film verrà realizzato in tempi brevi.



Il File del Re

Appassionati del genere horror, gioite: Stephen King firmerà un secondo episodio della serie X-Files. A quanto si dice, si tratterà di un omaggio al celebre "La Notte dei Morti Viventi", capolavoro di George Romero. E non è finita; lo scrittore vorrebbe che fosse proprio quest'ultimo a dirigere l'episodio. Sicuramente, se mai verrà realizzata, questa puntata di X-Files entrerà negli annali dell'horror.

Ancora Urla

Sempre in tema di orrore, la fortunatissima serie Scream avrà presto un sequel. Neve Campbell, Courteney Cox e David Arquette faranno parte del terzo - e ultimo, dice qualcuno, ma noi non ci crediamo - capitolo di Scream, naturalmente con gli stessi ruoli dei due film precedenti. La presenza di Cox e Arquette era praticamente certa già da tempo, ma l'accordo con Campbell avrebbe accelerato i tempi per la produzione del film, che comunque è ancora in pre-produzione. Si sa comunque che Kevin Williamson, come ci si aspettava, scriverà la sceneggiatura, nella quale Sidney lascia il college per diventare un'attrice di Hollywood. Il film verrà diretto da Craven, così come era già stato per i primi due capitoli.

X-Men, dove siete?

Siamo ancora scettici, ma effettivamente le notizie sul film degli X-Men sono ogni giorno più rassicuranti. Il regista, Bryan Singer, sembrerebbe avere già scelto le locazioni in cui il film verrà girato. Questo nonostante il fatto che il cast non sia ancora stato definito. Al proposito, anche Michelle Gellar, protagonista del telefilm "Buffy the Vampire Slayer" (che, malgrado il titolo ridicolo, sta riscuotendo un incredibile successo di pubblico e critica negli Stati Uniti), compare nella lista delle possibili star, e a lei sembra essere stato destinato il ruolo di Rogue.

Un tribunale per l'Uomo Ragno

Sembra che le vicende giudiziarie dell'arrampicamuri siano concluse: Sony ha infatti acquisito da Metro Goldwyn Mayer (le due compagnie che si disputavano la licenza) i diritti per girare il film, oltre alla prima lavorazione di James Cameron che sembra essere, naturalmente, di primissima qualità. Questo non significa che Cameron deciderà di mettersi dietro la

Batman Ricomincia da Uno

Joel Schumacker, apparentemente pentito del lavoro fatto per Batman & Robin, sta cercando un soggetto più adatto alle avventure del Cavaliere Oscuro. Il regista ha ammesso che tra le idee che sta vagliando c'è anche quella di ispirarsi a Batman Year One, un grande capolavoro del mondo del fumetto, firmato Frank Miller (padre del Batman "oscuro" che oggi tutti conosciamo). Se davvero dovesse optare per questa scelta, la serie cinematografica di Batman potrebbe riguadagnare molti dei fan persi con i quattro film precedenti.

SUL GRANDE SCHERMO

Final Fantasy al Cinema

Stentiamo ancora tutti a crederci, ma state tranquilli: Final Fantasy arriverà al cinema. Sembra che il progetto sia stato preso molto seriamente e, soprattutto, con grande impegno e la prospettiva è quella di vederlo nei cinema entro il 2001. Il film verrà realizzato al 75% in computer graphic, con un design incredibilmente realistico, che permetterà di inserire numerose scene dal vivo (anche se alcune informazioni - giunte, sembra, proprio dall'interno della Square - parlano solo di animazioni, senza sequenze reali). Il film verrà diretto da Hinonobo Sakaguchi, produttore di tutti e otto i capitoli della saga videoludica, e se questa non è una garanzia...

A dirigere la realizzazione delle animazioni è invece Andy Jones (Titanic vi dice niente?), con un team di 165 grafici.

Secondo alcune voci - che la Square comunque non conferma (né smentisce, anche se ironizza sulla cosa) - la trama ci porterebbe sulla Terra, nell'anno 2065, con un mix di scienza, magia e invasioni aliene. In realtà la storia che circola al momento sembra troppo complessa per potere essere quella vera, ma sappiamo che la Square non ama le cose troppo semplici...



Sulle Ali dei Videogiochi

Mentre attendiamo notizie un po' più concrete su Final Fantasy, Tomb Raider e Duke Nukem, un altro adattamento videoludico è già sbarcato nelle sale americane (a meno di contrattempi dell'ultimo minuto); ci riferiamo a Wing Commander, fortunatissima serie di fantascienza che vanta un'incredibile schiera di appassionati tra gli utenti PC. Il film è stato annunciato per il 12 marzo (data successiva alla stesura di questo articolo, quindi non possiamo dare conferma della sua effettiva uscita) negli Stati Uniti e sembra che le proiezioni di prova abbiano riscosso un successo davvero inaspettato. Forse Lucas non ha niente di cui preoccuparsi, ma per gli appassionati di fantascienza fa piacere sapere che c'è anche qualcos'altro di bello da vedere.

La storia, se non dovete conoscerla, delinea la violenta guerra che, nel 2564, la Confederazione Terrestre deve combattere contro la temibile razza aliena dei Kilrathi. I bellicosi extraterrestri sono entrati in possesso di un computer per la navigazione spaziale, grazie al quale potrebbero attaccare direttamente la Terra. Soltanto tre coraggiosi piloti possono fermare l'invasione. Mark Hamil (Luke Skywalker nella prima trilogia di Guerre Stellari), che ha prestato il proprio talento alla realizzazione delle animazioni per i videogiochi della serie Wing Commander, non prenderà parte al film. Peccato.



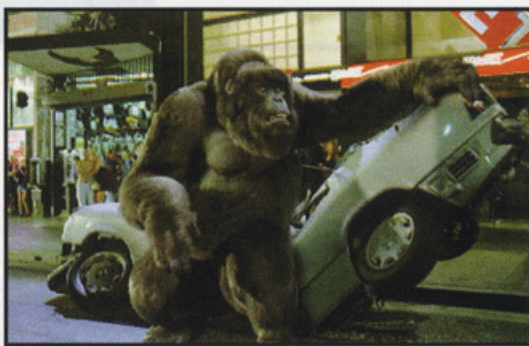
Il Grande Joe

La Walt Disney Pictures presenta sul grande schermo una nuova pellicola che ha come protagonista incontrastato un gorilla dalle proporzioni eccezionali. La storia non è certamente innovativa - anche perché, per essere pignoli, si tratta del un remake di un vecchissimo film - tuttavia, grazie soprattutto agli effetti speciali, Il Grande Joe potrebbe rientrare nella schiera di film che devono essere assolutamente visti sul grande schermo (in videocassetta questo genere di pellicole perde molto del proprio fascino).

Remake de Il Re dell'Africa, il Grande Joe narra le incredibili avventure in cui vengono coinvolti Joe - un gorilla gigantesco - e Jill, una giovane ragazza (di proporzioni normali) - amica di Joe da quando, venti anni prima, sua madre cadde vittima di un gruppo di

bracconieri nel cuore del continente africano. La tranquilla vita dei due compagni di giochi viene bruscamente interrotta quando lo zoologo Gregg O'Hara per caso, durante un'escursione nella regione dei Monti Pangani, si imbatte nel gigantesco animale. Preoccupato per la sopravvivenza di Joe, convince Jill a portare il mega-gorilla in un rifugio per animali in California. Sradicato dal proprio habitat naturale e costretto a vivere in un spazio limitato, minacciato dalla sete di gloria di un gruppo di cacciatori senza scrupoli, Joe fugge spaventato dal rifugio e si ritrova nel cuore di Los Angeles, seminando panico e distruzione. Per riuscire a girare le riprese notturne sull'Hollywood Boulevard, la troupe ha dovuto letteralmente chiudere l'accesso al traffico, per permettere a un vero e proprio esercito di comparse, a diversi camion e, naturalmente, al gigantesco pupazzo di Joe di recitare la scene previste dal copione, il tutto sotto lo sguardo sbalordito di un folto gruppo di curiosi.

Per quanto riguarda gli effetti speciali, il problema maggiore è stato quello di rendere realistico il pupazzo meccanico di Joe, protagonista delle scene più complesse - per esempio quando si arrampica sulla ruota del luna park - e assolutamente somigliante al costume indossato dall'attore John Alexander in tutte le altre riprese che non richiedevano evoluzioni particolari. Il costume dell'attore è, infatti, più piccolo del 40% rispetto a quello del pupazzo virtuale, quindi per risolvere il problema il primo è stato ripreso in slow motion; in questo modo sono riusciti a farlo sembrare più grosso di quanto non fosse realmente. Il risultato è veramente ottimo, grazie anche a un programma elaborato appositamente per conferire un movimento realistico alla pelliccia di Joe, denominato "Yeti".



Il duro lavoro svolto dal team degli effetti visivi ha portato a un risultato eccellente, che assicura alla figura di Joe quel realismo che, fino a oggi, è mancato in tutti gli altri film che hanno cercato di portare sul grande schermo un animale di queste proporzioni. Anche se il tono può sembrare un po' bambinesco, Il Grande Joe è divertente e spettacolare quanto basta per renderlo appetibile a tutte le età.

Kyoto News

NINTENDO COSÌ È RUM

A cura di TMB

5 GIOCHI PER ME POSSON BASTARE?

Il Tokyo Game Show è da sempre considerato uno degli eventi più importanti dell'anno, al pari dell'E3 in quanto a grandezza e quantità di titoli presenti. Purtroppo quest'anno, almeno dal lato Nintendo, le cose non sono andate esattamente così. Con appena 5 giochi nuovi (neanche tanti, come avrete modo di scoprire), la console della grande N ha fatto la figura della mosca bianca, specialmente nel confronto con Playstation e Dreamcast, che invece vantavano una quantità di giochi assolutamente incredibile, benché (specialmente per quanto riguarda PSX) la qualità degli stessi non fosse particolarmente eccelsa, anzi. Purtroppo lo stesso destino è toccato pure alla cinquina dell'N64, rappresentata da alcuni prodotti per nulla impressionanti, il che fa davvero male al cuore di noi nintendomani, ormai fin troppo bene abituati dalle gesta di Link e soci.

Speriamo peraltro che si tratti di una situazione momentanea e che presto le cose cambino, ma per ora la realtà è dura come una mattonata sulla testa di Vlad. Prima però di disperarvi e correre dalla mamma piangendo, fate un bel respiro e continuate a leggere: anzitutto fra poco vi sarà l'E3 di Los Angeles, dove non

possiamo escludere la possibile presentazione di qualcosa d'interessante e poi... beh, ci sarà il Nintendo Spaceworld ad agosto, il tanto atteso 64DD e le belle parole del maestro Miyamoto, che all'ultimo Game Developers Conference ha parlato a lungo a proposito dello sviluppo dei giochi, ma non si è certo sbilanciato annunciando un qualche miracoloso seguito di Zelda o Mario. Comunque sia la cosa più sconcertante negli ultimi tempi riguarda un certo atteggiamento da parte della casa madre, che continua a fare riferimenti più o meno sibillini al possibile successore del Nintendo attuale: esempi eclatanti toccano proprio due titoli mica da ridere, come Mario 2 e Metroid, annunciati sì, ma per una qualche nuova piattaforma ancora in via di sviluppo e comunque in stato piuttosto embrionale. E no, non si fa così.

CHE STORIA MALATA

Se vi piacciono gli errepiggi, le avventure e i giochi d'azione, dovrete comprarvi almeno tre giochi differenti e spendere un mucchio di soldi, oppure aspettare l'avvento di Hybrid Heaven e divertirvi un mondo. Non saprei dirvi molto di più, visto che il gioco in questione faceva parte di quei cinque famosi titoli presentati al Tokyo Game Show, una gran bella fiera a cui sfortunatamente non mi hanno invitato {io invece ero invitato e, per lavorare, non ci sono potuto andare... NdAlex}. Comunque essendo sviluppato dalla Konami c'è da sperare bene, o no?



MA ECCO LA SORPRESA DEL MESE!

Proprio quando le nostre vite sembravano destinate a disperdersi nell'infinito dello spazio, proprio quando l'oscurità giungeva con la sua pesante cappa su noi miseri mortali, un raggio di luce ci ha guidati verso la verità: preparatevi, perché LUI sta per arrivare. Sarà un gatto, pancione per giunta, ma lasciate che vi dica una cosa: egli è IL giusto e con la sua immensa saggezza saprà svelarci i segreti dell'universo. Il profeta Vlad dice di conoscerlo da tempo e di esserne un fedele servitore. Noi gli crediamo. Non possiamo negarlo. E poi la sua pancia (che più grande di così non si può) non lascia adito a dubbi. Pregate, anzi miagolate, specialmente se di nome fate Guglia.



NINTENDO 2000/BIS

Molte sono le voci circolate negli ultimi giorni a proposito di un possibile successore dell'N64, alcune delle quali direttamente confermate dai diretti interessati, altre invece frutto di pura speculazione. L'unica cosa certa è che entro la fine dell'anno verranno ufficializzate le caratteristiche della nuova console e probabilmente definita anche una data di lancio: comunque sia, ben difficilmente riusciremo a metterci le mani sopra prima della fine del 2000 se non addirittura per l'inizio del 2001, quindi per pietà, non iniziate a telefonare in redazione chiedendoci quando uscirà, come sarà, che forma



avrà e via dicendo: la sfera di cristallo l'abbiamo spaccata in testa a Vlad l'ultima volta che si è messo ad ascoltare la sigla di Doreamon (il suo cartone animato preferito) a tutto volume.

Origliando qua e là siamo comunque venuti a sapere cose molto interessanti, tipo che probabilmente i bit del processore saranno 256 (see, adesso vola), che finalmente le cartucce verranno sostituite con qualcosa di meglio (chi ha detto DVD?) e che il nuovo chip-set grafico sarà capace di disegnare le NURBS in hardware (praticamente si potranno utilizzare le linee curve piuttosto che i poligoni, un po' come farà il PSX2, ma teoricamente meglio). In realtà si tratta di pura speculazione, quindi prendete quanto letto sopra con tutte le cautele del caso e continuate a vivere come sempre, tanto più che si prevede una luuunga attesa.



LA LEGGENDA RITORNA

La cosiddetta "vecchia guardia" ricorderà sicuramente con piacere un gioco tanto in voga negli anni '80, tale Gauntlet. La caratteristica principale di questo titolo riguardava la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente, esplorando dungeon generalmente strabordanti di mostri, fantasmi e quant'altro possa passarvi per la testa (no, niente ragazze in bikini, mi dispiace).

La bella notizia riguarda l'uscita di un nuovo capitolo, attualmente disponibile sotto forma di coin-op, ma presto in arrivo sulla nostra console del cuore. La conversione a detta degli autori sarà non solo paragonabile all'originale da sala, ma addirittura migliore sotto certi punti di vista (quali? Lo scopriremo solo vivendo).

Chiaramente verrà sfruttata l'espansione da 4MB, benché i programmatori abbiano sottolineato più

volte l'intenzione di voler utilizzare al massimo l'hardware disponibile di serie. Anche la musica sarà particolarmente enfatizzata, visto che il software utilizzato per l'audio risulta essere nientemeno che il MosysFX dei Factor 5 (già sentito nel recente Rogue Squadron). Per il resto Gauntlet Legends potrebbe rivelarsi sia un incredibile successo, quanto un bidone di proporzioni micidiali: più che altro i primi commenti circolati intorno al coin-op non sono stati esattamente positivi, il che ci ha resi molto tristi e quanto mai abbacchiati.



CONCLUDIAMO IN MESTIZIA

Giusto per infierire ancora un po', vi faccio notare che la Taito sta per rilasciare il tutt'altro che esaltante Bust A Move '99 aka Puzzle Bobble 64, sull'isoletta più amata da tutti i mostri dei cartoni animati (nonché Godzilla Et Co.). Se vi state strappando i capelli dalla gioia probabilmente significa solo una cosa: la vostra dev'essere stata un'infanzia difficile. Giusto per non annoiarvi oltre chiudo qua, con la speranza che dal prossimo mese le cose cambino, altrimenti possiamo pure iniziare a camminare sui carboni ardenti, giusto per passare il tempo...



SUPERMAN E' MORTO? NO, SI', NON LO SO.

Le gesta del supereroe più famoso del mondo si sono evolute in modo imprevedibile negli ultimi anni, soprattutto dopo la sua morte e rinascita. Sono nati un mucchio di coprotagonisti, cloni e nemici sempre più spietati. Pensate che il nostro amico dal mantello rosso si è persino sposato e ultimamente ha subito persino una mutazione energetica che, per qualche bizzarro motivo, lo ha portato a sdoppiarsi in due entità. Un vero caos, insomma, ma tutto sommato di argomenti utili per tirarci fuori un buon gioco ce ne sono in abbondanza. So bene che non è una primizia la notizia riguardante il gioco di Superman e so anche che non si tratta neppure di un prodotto del Sol Levante, però al TGS ne è stata annunciata la distribuzione da parte di Taito e inoltre ho raccattato un po' di foto nuove da farvi vedere. E non fate quelle facce! Ecco, queste vanno meglio...



MIII, QUANTI CALCI TI TIRO!

Il miglior gioco di calcio per N64, ovvero ISS Pro, sta per avere un seguito, e che seguito! J-League Pro Soccer 2 è l'ultimo parto di mamma Konami e sembra davvero destinato a riconfermare l'imbattibilità della casa giapponese in quanto a simulazioni calcistiche. Grafica migliorata, animazioni più realistiche che mai e una nuova "mossa" (premendo Z sarà possibile saltare con la palla gli interventi in scivolata) rappresentano i punti focali di questo titolo, che sicuramente farà felici tutti i bambocci redazionali come Toso, Mao, Duspa, Vlad e persino Porcellini. Da non sottovalutare poi la modalità carriera nella quale, molto prevedibilmente, dovrete seguire le gesta di un unico giocatore, trasformandolo da misero raccappalle a novello Ronaldo.



La posta del Cuore



BELLA VOI SIAMO I MATTI

Parlano Bamber e Cazuie

Potentissimo Raffo, codesta volta a scriverti è il piccolo (ma molto piccolo) redattore Bamber (mentalmente, cosa avete capito. NdBengio). Ti scrivo per contestare un articolo pubblicato sull'inserito "Sette" del Corriere Della Sera. Nel suddetto articolo viene sottolineata, oltre alla totale ignoranza di chi lo scrive, anche la "pericolosità" dei videogiochi e la classifica dei titoli più venduti.

Okay, per prima cosa qualche annotazione di Cazuie (proprio qualcuna, eh? Ma proprio poche). Al quarto rigo della seconda colonna quel simpaticone di giornalista nomina il gioco Snowboarding, ma di quale cavolo di game si tratta? Io non l'ho mai sentito nominare! O forse si riferisce a 1080? Perché, inoltre, nella prima riga del secondo capoverso parla di inserire il CD-ROM? E se io volessi usare un Nintendone?

Nel box che riguarda il gioco più violento, sempre il solito giornalista, dice: Carmageddon 2 è l'aggiornamento (non è un aggiornamento, ma un gioco nuovo) del gioco sequestrato in Italia due anni fa (probabilmente a lui hanno sequestrato il cervello al momento della nascita, visto che Carmageddon sarà stato al massimo censurato, non sequestrato) {mmm, qui cadete nello stesso errore del giornalista in questione, a cui comunque mi pare necessario porgere delle scuse - non è necessario insultare qualcuno perché non sa le cose: confondere l'ignoranza con la stupidità è un errore molto grosso. Comunque sia, il gioco è stato sequestrato inizialmente e quindi dissequestrato solo in seguito alla censura, in cui i pedoni sono stati sostituiti dagli zombie, da parte del distributore. NdAlex}.

Vorrei anche porre alla tua attenzione che (come già stato detto nelle centinaia di missive inviate ai lettori di TGM) Carmageddon istiga alla violenza solo i soggetti che già hanno problemi mentali. E poi non venitemi a dire che Carmageddon 2 è meno violento di centinaia di picchiaduro quali MK o di Thrill Kill. Oppure non venitemi a dire che Carmageddon è meno violento di Quake 2 o di Turok 2 (Io "spacca cervello" è davvero uno spettacolo). Vorrei infine sottolineare che Carmageddon non mi è piaciuto per niente perché la giocabilità faceva proprio pena.

Quello che mi chiedo ora è questo: ma perché i giornalisti ce l'hanno tanto a morte con i videogiochi? Prende la parola Bengio

La risposta può essere semplice e nota: si è sempre diffidenti verso qualcosa che non si conosce, e sicuramente costoro non sanno nemmeno cosa significhi la parola console (e questo si può capire quando si definisce Zelda una "saga medioevale per i più piccini"). Quest'angolo vuole essere una mia personale aggiunta su quello che hanno già scritto Bamber e Cazuie (con i quali sono d'accordo solo in parte), e una sorta di riflessione. Innanzitutto l'articolo inizia con una vera chicca grammaticale, che la mia prof. di italiano mi avrebbe segnato in rosso: "... di essere il più perfetto..." ma a me mi sembra che si metti "il più meglio" o mi fossi sbagliato? (Ah, ah, ah, come sono simpatico! Scusate, ma mi faccio pena da solo).

Comunque, grammatica a parte, l'intero articolo viene svolto come se i videogame fossero solamente una mania passeggera e nata da poco (da quanto ho capito, il giornalista in questione crede che tutto sia cominciato dalla Play), mentre, come ben noi sappiamo, non è così.

Qualche tempo fa, per festeggiare un'occasione che non sto qui a dire perché piuttosto personale, c'è stata una colossale cena redazionale; i redattori accorsi a questo evento sono stati moltissimi, quasi tutti, e devo dire che quella sera mi sono sentito tra amici, tra persone che condividono gli stessi interessi, che si stimano per quello che fanno e che, soprattutto, che stanno bene assieme. Chiaramente non è possibile che si vada tutti d'accordo, anche perché i colleghi, come i compagni di classe non si scelgono, uno se li trova lì, e può capitare che tra loro ci siano delle affinità caratteriali, così come ci possono essere delle incomprensioni. Ebbene, è incredibile come molti dei miei colleghi siano per me degli amici (e io, credo, per loro); gli amici, che parola incredibilmente abusata, tutti sono amici, facendo invece confusione con conoscenti. L'amico è colui che ti rispetta, non può essere considerato un amico colui che ti sfotte o che ti vede come il mezzo per arrivare a qualcosa se non la sua crescita interiore. L'amico non ti frega e ti mette prima dei suoi interessi. Potete immaginare, quindi, quanto possa essere difficile trovare delle persone così, perché quando si diventa amici di una persona, si mette in gioco anche la propria dignità, perché tradendo le sue aspettative, si perde non solo il rispetto dell'amico, ma anche quello per se stessi.

Io ho la fortuna di avere quattro amici di cui mi fido ciecamente, e due lavorano con me in redazione (uno è un mio compagno di gite in snowboard, e l'altro mi omaggia del divano di casa sua nelle serate moleste).

Dunque ragazzi, tenetevi strette le persone che repute amiche, sono effettivamente un grande tesoro.

RAFFO

Da una parte, però, non gli do torto; è infatti proprio con la PlayStation che si sono formati quelli che io definirei "videogiochi di massa", in cui, grazie alla pubblicità della Sony, a prezzi concorrenziali e una buona grafica, le console sono potute entrare in milioni di case, nelle quali prima forse non si conosceva nemmeno la sigla NES. Insomma, i casi di epilessia, di schizofrenia e di isolamento, c'erano anche prima, ma ora è più probabile che questi accadano (grazie alla larga diffusione) in case in cui ci sono anche console, facendo ricadere la colpa di tutto su quest'ultime.

Non mi dilungo di più, anche perché debbo ancora finire un paio di tavole di figura per domani, e l'orario notturno non mi sembra dei più adatti. In conclusione tralascio volutamente ogni commento sull'orribile angolo (sempre inserito nell'articolo di "Sette") con l'intervista a D'Alema, compresa foto dello stesso in posa vittoriosa. Very depressiv.

Spero che queste nostre idee vi abbiano interessato; noi ci abbiamo messo l'impegno (poco), voi leggete e riflettete. Grazie.

Bamber, Cazuie e Bengio

Avevo già anticipato la presenza di questi tre scalmanati nel prologo del numero scorso di Nintendo Magazine; attendevo dunque una lettera decente da pubblicare perché se lo meritavano ampiamente (me ne avranno spedite una quindicina, alcune lunghissime e deliranti, altre contenenti una sola frase). La lettera decente è arrivata e quindi, molto felicemente, gliela pubblico. Anzi, a dirla tutta ho preso quanto di più interessante giuntomi dai tre pazzoidi e l'ho "fuso" assieme, spero che a loro vada bene (tanto anche se non va bene...).

Parlando brevemente dell'articolo comparso su "Sette" del "Corriere della Sera"; prendo per buone le vostre puntualizzazioni; infatti, anche se l'ho letto, l'ho fatto molto frettolosamente e senza dedicarci molta attenzione.

Al di là di questo, effettivamente quando una persona che non sa nulla di videogiochi si cimenta in articoli dedicati al nostro mondo, questi risultano quasi sempre ridicoli e personalmente mi fanno anche un po' di tenerezza. Del resto questo fa anche molto riflettere su quanto ridicoli possano risultare articoli che so, sulle strategie militari ad addetti ai lavori, o di regate di vela a uno skipper.

Comunque non rimango mai particolarmente turbato da articoli che denotano una scarsa preparazione all'argomento trattato, del resto il pubblico a cui si rivolgono conosce l'argomento solo in minima parte, quindi raggiungono lo scopo: informare, anche se superficialmente. Concludo dandovi un consiglio: non prendete mai per oro colato quanto viene scritto, il giornalista è un uomo e l'uomo sbaglia (tranne noi). A proposito, se non vi fate vedere al Futur Show, non pubblicherò più nemmeno una delle vostre lettere (scherzo... forse).

**DAI, DAI, FACCIAMO LE DOMANDE FURBE!**

Gentile redazione di Nintendo Magazine ci chiamiamo Benassi Eric e Lentini Mattia, e siamo i lettori più famosi del vostro giornale (si fa per dire, non nel senso che vi leggiamo poco, ma nel senso di essere famosi)(oh, grazie, non l'avevo capito. NdRaffo). Vi stiamo scrivendo perché nel numero di dicembre non c'era la lettera che vi avevamo scritto. Non è arrivata per caso? Però, vi promettiamo che se questa volta ci pubblicate, vi mandiamo in redazione centomila lire (sicuro come l'oro).

Abbiamo ancora un paio di domandine facili facili (facili, facili, se non vi scoccia continuiamo all'infinito, non abbiamo problemi)(secondo me sì, e anche seri. NdRaffo).

1) F1 World Grand Prix può battere F1 '98?

2) Il Nintendo 64 è una console scadente? (questo spero proprio di no!)

3) Quanti poligoni può creare il nostro mostro (il Nintendo 64), e quanti il PlayStation?

4) Se uscisse il 64DD la Nintendo potrebbe pareggiare la Sega? (il 64DD ci limitiamo a sognarlo)

5) E' migliore la PlayStation della Sony o il Nintendo 64? Salutiamo il redattore Alex (ah, ah, ah, il redattore Alex, questa gliela scrivo sulla porta dell'ufficio! NdRaffo), quello che fa tutte le battute del giornale, ma saluto anche gli altri, poveretti (scherzo).

Benassi Eric e Lentini Mattia

1) *Può batterlo? Uhm, se intendete alla Morra Cinese se la giocano, sono entrambi molto bravi. Nel salto in lungo forse World Grand Prix è un po' più portato, ma in compenso F1 '98 corre molto veloce e vincerebbe sicuramente ad "Acchiapparella".*

2) *Bella domanda, sinceramente dipende molto dalla data indicata sulla confezione, e mi raccomando, una volta aperto va conservato in frigo... o quello era "scaduto"?*

3) *Anche questa è una bella domanda, sinceramente non lo sapevo nemmeno io, allora sono andato a chiedere a MA e mi risposto "quanti le stelle"; non soddisfatto, sono andato a chiedere al cugino di secondo grado della mia portinaia, il quale mi ha risposto che lui al poligono ci va a sparare... poi, non lo so, fate voi.*

4) *Pareggiare la Sega è un compito molto arduo, diciamo che l'uscita del 64DD potrebbe smussarne un po' gli spigoli.*

5) *La risposta a quest'ultima domanda mi sembra quanto mai semplice: Sì!*

COSA NON SI FA PER TUROK 2

Ciao mitica reda, sono Mr. Nintendo e, saltando i complimenti, vi voglio raccontare una favoletta...

Un giorno, un ragazzo che per restare anonimo si fa chiamare anche dalla mamma Mr. Nintendo, ha deciso di comprare quel capolavoro di Turok 2 in un grande centro software sprovisto, però, dell'espansione di 4 mega.

Disperato ha girato tutta la città alla ricerca del gingillo per l'alta risoluzione e dopo tanti tentativi eccola, bella, potente, fiammante, costosa, ma non originale!

Cosa doveva fare? Aspettare l'espansione Nintendo "the original"? In teoria avrebbe fatto cosa saggia. Arrivato a casa, ha inserito il tutto al volo nel suo Nintendone, uno dei primi PAL usciti in Italia: bello il fermo immagine dell'iguana, la tipa di Turok che si blocca a metà e poi fa apparire sullo schermo dei pallini colorati tipo

caricamento Commodore : ferma tutto, fine favola. inizio incavolatura: ha speso i dollari e vuole giocare. Telefona al negoziante che gli cambia la cartuccia (lui/lo abita fuori paese e l'oretta di viaggio non gliel'ha tolta nessuno). Torna a casa e si siede a godersi altri fermo-immagine spettacolari: l'iguana impalato con una pistola in mano non mi soddisfa, e ho dedotto (erroneamente) che il problema fosse la console; telefona in giro per farlo aggiustare, ma persino la GIG sembra stia defilandosi dal discorso Nintendo, così gli riferiscono alcuni negozianti (ah beh, se lo dicono i negozianti... NdRaffo).

Decide, disperato, di comprare, sì, comprare un altro N64 (con Mario 64, logicamente incluso nel pacco, così ne ho due copie, che bello!). Prova Turok 2 sulla nuova console ma dà ancora problemi (quelli descritti da voi nel box qualche numero fa).

Ora vorrebbe ringraziare i negozianti per la pazienza avuta nei suoi confronti e non si sente in grado di responsabilizzare nessuno per quelle due settimane di delirio e la mezza militano spesa per i capricci di Turok 2 (male, il consumatore ha anche dei diritti! NdRaffo).

Un consiglio: comprate originale.

Una richiesta: chi vuole un Nintendo 64 con Mario?

Siete mitici, voi e il vostro sito. Vi aspetto in edicola, non mancate!

Mr Nintendo

E' incredibile quanti soldi si sia disposti a spendere pur di giocare a un buon titolo. Leggendo la tua missiva, però, mi sembra onestamente un po' esagerato, e tra l'altro, non ti è venuto in mente che il problema potesse essere proprio la cartuccia di Turok 2? Va beh, ad ogni modo, credo che la GIG non potesse fare niente per i tuoi problemi causati dall'espansione di memoria non "ufficiale Nintendo", mentre avrebbero sicuramente potuto fare qualcosa i negozianti (che a quando mi hai detto ti sono effettivamente venuti incontro), ma soprattutto l'azienda che produceva la cartuccia di espansione RAM incriminata... come mai non hai pensato di chiedere spiegazioni direttamente a loro? Va beh, sta di fatto che, a quanto ho capito, ancora non hai potuto godere dei benefici estetici di tale espansione con Turok 2, quindi non mi resta che farti i migliori auguri per la vendita del tuo nuovo Nintendo 64 (a parte che io venderei quello vecchio) e grazie del consiglio, ma lo sapevamo già.





TOH, CHE BELLA IDEA!

Insuperabile redazione di Nintendo Magazine, vi scrivo per dirvi semplicemente GRAZIE! Anch'io mi associavo a coloro che, nel Bovas' Hard Café, ritenevano il Nintendo 64 una console trascurata dalle riviste del settore (compresa ConsoleMania). Sapevo che, prima o poi, avreste soddisfatto le esigenze di noi nintendomaniaci, ma mai avrei pensato che ci sareste riusciti in questo modo! Leggere cento pagine al mese sulla mia console preferita, con gli stessi redattori di ConsoleMania, che altro chiedere di più? (boh, vedi tu... NdRaffo). Per questo sono disposto a spendere anche quindicimila lire al mese (perché avete aumentato il prezzo di ConsoleMania? Gnaaah...)(perché l'editore ha intenzione di darci un aumento. NdRaffo){ha ha ha ha... NdAlex}. Ultimamente pare che il Nintendone si sia risvegliato da quella crisi in cui è piombato subito dopo il suo lancio, ma penso che per la grande "N" la battaglia per riconquistare il trono di console più venduta sarà ancora lunga, nonostante la qualità dei giochi in uscita. Ritengo infatti che la Play abbia ancora qualcosa da offrire e i filmati dei primi giochi per Dreamcast hanno fatto precipitare la mia mandibola a terra!

Vorrei ora porvi alcune domande sulla rivista e sulla console in questione:

- 1) Se Nintendo in futuro dovesse lanciare una console che utilizzasse come supporto un lettore cd (DVD), allegherete alla rivista dei demo? No, eh? Vabbè, come non detto...
- 2) Dato che la rivista è uscita molto più tardi rispetto alla console, perché non pubblicate una "Nintendo Story", oppure recensite brevemente qualche gioco del passato svelando soluzioni e cheat vari?
- 3) Non vorrei dubitare di voi, ma mi chiedo se la rivista sia veramente "ufficiale", come riportato sopra il titolo. Se lo è, perché non compare il "sigillo di qualità" dorato che contraddistingue i prodotti ufficiali Nintendo? (E' presente anche sulla confezione delle caramelle di Super Mario!)
- 4) Perché Banjo-Kazooie ha meritato solo 8.4 alla voce "longevità", dato che in altre riviste i voti assegnati per questa categoria sono stati molto più alti?
- 5) Qual è il voto globale di "F1 World Grand Prix"?
- 6) In che modo si collega il Game Boy Color al Nintendo 64? Infrarossi, cavo link, o...?
- 7) Verrà mai lanciata per Nintendo 64 una pistola come la mitica "Zapper" per il vecchio NES o come il "Nintendo Scope" (quello pseudo bazooka per SNES)(me lo ricordo, che tristezza. NdRaffo). E un volante? E un joystick arcade?
- 8) E' vero che uscirà Mario Party, una specie di grande "gioco dell'oca" con Mario e i suoi amici?
- 9) Quando uscirà Donkey Kong 64?
- 10) Che cosa mi consigliate tra "1080° Snowboarding" e "Banjo-Kazooie"?

Concludo salutando i ragazzi del mio negozio di fiducia, ai quali riesco a scroccare tutti i giorni una partita sul loro Nintendo (finalmente ho potuto provare la versione americana di Zelda), e a Simone. Senbee Norimaki (dal Villaggio Pinguino)

Innanzitutto salutami Taro e Nikochan (il grande re dell'universo), che dovrebbero abitare nel tuo villaggio; inoltre Alex ti ringrazia della foto di Kobe Briant che hai allegato alla lettera, e che lui non ha mai visto perché me la sono tenuta io.

- 1) Se lo farò lo faremo sicuramente.
- 2) Perché i titoli che meritavano di essere presi in considerazione sono stati recensiti a loro tempo sulle pagine di ConsoleMania.
- 3) Nintendo Magazine è ufficiale, e non vedo proprio perché dovremmo dirvi delle bugie. Inoltre, credi che la Nintendo non direbbe niente se questo non fosse vero? {Non potremmo utilizzare il marchio Nintendo e quello N64 ufficiali senza avere noie legali. Inoltre il marchio dorato presuppone una lavorazione in stampa che, oltre a essere molto costosa, ha dei tempi inaccettabili per un mensile... NdAlex}.
- 4) Perché i redattori che collaborano alle varie riviste non sono gli stessi, quindi la pensano in maniera diversa. Tu dai retta a noi e non ti preoccupare.
- 5) Effettivamente nella recensione non compare il voto globale, personalmente gli avrei dato 8,9.
- 6) Esiste una cartuccia che permette di farlo, ma non l'abbiamo mai vista.
- 7) Il volante, se non sbaglio, già esiste anche se non si tratta di un prodotto ufficiale Nintendo. Non vedo invece cosa te ne potresti fare di una pistola per il Nintendo 64, visto che giochi in cui si debba sparare con una pistola non ne sono ancora stati fatti. Il joystick arcade non so sinceramente se sia in commercio o meno.
- 8) Vero.
- 9) Non si sa.
- 10) Sono due titoli estremamente validi ma appartenenti a generi troppo diversi perché si possa preferire l'uno all'altro. Se ti piacciono le simulazioni di snowboard 1080° Snowboarding; se ti piacciono i platform, Banjo-Kazooie. Se ti piace la briscola, le carte Trevisane.

Per chi ancora non lo sapesse, questo mese c'è il FuturShow, sicuramente da qualche parte ci sarà l'articolo di Duspa che vi spiegherà tutto.

Io ci sarò, così potrete insultarmi di persona, non siete contenti?

Ah, ogni tanto lo voglio ricordare, è inutile che mi scriviate cinquanta P.S. a lettera, tanto io li inglobo nelle missive...

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

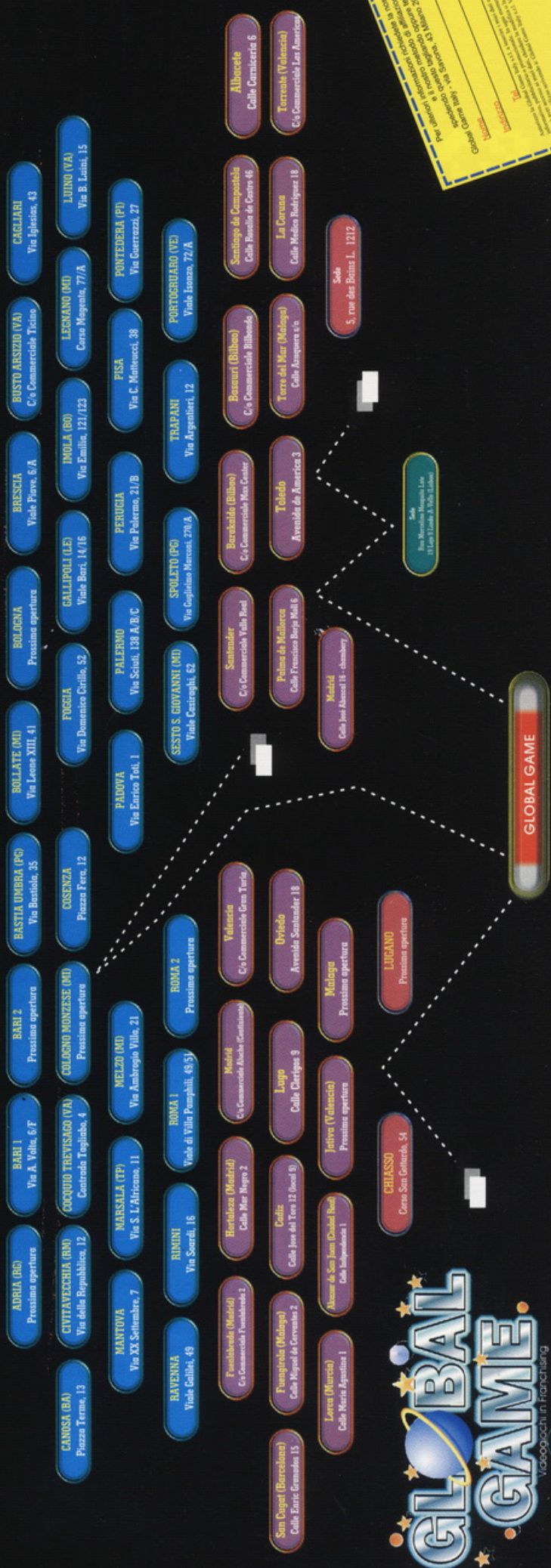
Inoltre chi avesse un accesso a Internet, potrà lasciare le proprie missive a: ilraffo@hotmail.com



PLAY THE FUTURE

CON GLOBAL GAME IL GIOCO SI FA SERIO

Quando il gioco si fa serio, si fa serio l'investimento. Con **40** punti vendita in Italia, **24** in Spagna, **2** in Svizzera, **1** in Portogallo, **1** in Lussemburgo, è la più grande catena di videogiochi in franchising. Se il sogno della tua vita è "DIVERTIRSI LAVORANDO" scegli noi come partnership e vieni presso il nostro stand pad. **20** alla Fiera del Franchising di Milano dal **6** al **9** Novembre '98, oppure invita il nostro coupon riceverai tutte le informazioni sul nostro franchising.



Global game distribuisce solo prodotti originali. NO ALTA PIRATERIA.
 I loghi e marchi e le immagini sono dei rispettivi proprietari.
 Global game distribuisce solo prodotti originali. NO ALTA PIRATERIA.
 I loghi e marchi e le immagini sono dei rispettivi proprietari.



Gex Enter the Gecko

INTERPLAY - CRAVE ENTERTAINMENT

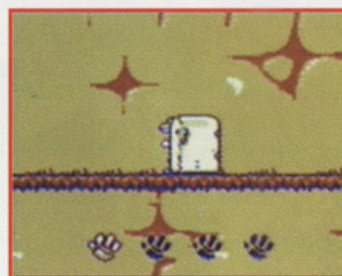
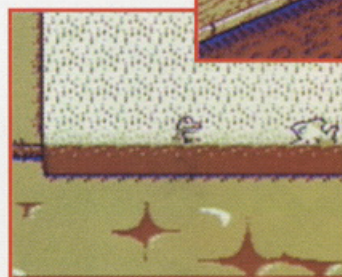
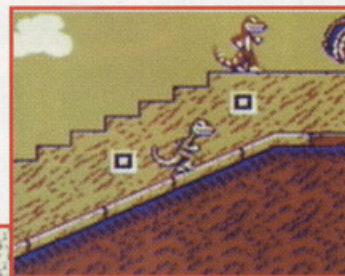
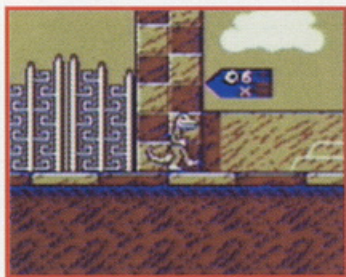
ANCHE SU GAME BOY, LE AVVENTURE DEL SIMPATICO GEX.

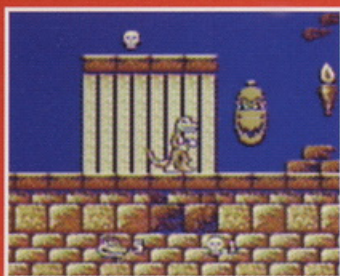
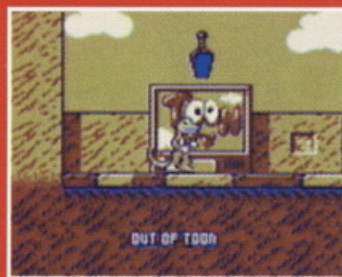
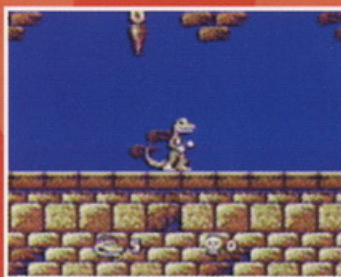
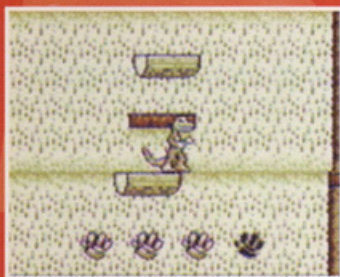
Dopo il suo esordio su N64 e su PSX, ecco in arrivo anche su Game Boy, le dis/avventure del gecko più famoso del mondo (ma è davvero un gecko? a me sembra più una lucertola....). Come succede a molti titoli che

approdano sulla piccola console di casa Nintendo, il gioco del simpatico animaletto verdognolo ha perso una dimensione, trasformandosi in un tradizionale platform bidimensionale. La trama alla base di tutto vede il nostro eroe impegnato nel salvataggio del mondo televisivo dalle grinfie del malvagio Rez, che vuole impossessarsi di tutte le emittenti del pianeta. Ma se pensate che Gex sia mosso solo da nobili principi vi sbagliate di grosso: per convincerlo da agire, oltre alla più tradizionale minaccia fisica, è stata aggiunta anche una bella ricompensa in denaro sonante. A prescindere dal fatto che il personaggio di Gex non mi ha mai attratto più di tanto, devo ammettere che le sue precedenti esperienze digitali sono sempre state accompagnate da un'ottima realizzazione tecnica e da espedienti grafici di grande effetto. E' quindi con estremo piacere che vi informo che anche su Game Boy ci aspetta un prodotto di notevole fattura, tanto per i contenuti quanto per la resa visiva. In merito al primo aspetto, gli elementi positivi partono proprio dal protagonista di questa cartuccia; Gex potrà anche sembrarvi un po' truzzo, ma la sua faccia tosta e i suoi atteggiamenti spavaldi da supereroe sono di una simpatia contagiosa e travolgente. Inoltre il

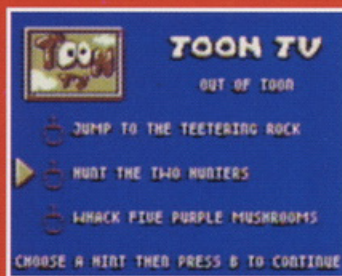
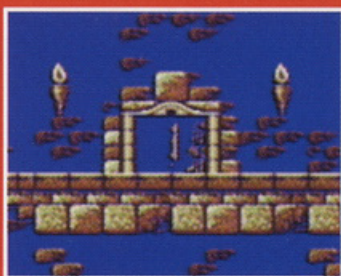
gioco trasuda di citazioni-parodie di un sacco di film e programmi televisivi e la cover della confezione, che ci presenta un Gex in versione 007, ne è solo l'esempio più evidente; anche i nomi dei primi livelli che dovremo affrontare rendono bene l'idea: Smellraiser, Poltergex, Pangaea 90210, Frankensteinfiled, ecc.

Per quanto riguarda la struttura di gioco vera e propria, non ci allontaniamo molto dai canoni del platform tradizionale: salti a profusione, corse a tutta velocità su e giù per il livelli e la solita marea di bonus, power-up e nemici da massacrare a colpi di coda. La grafica del gioco è abbastanza accurata e particolareggiata, i livelli sono ben caratterizzati e ogni elemento visivo è inserito in maniera armoniosa all'interno dell'azione; con quest'ultima considerazione mi riferisco al fatto che alcuni giochi ottimizzati per GB Color, provati su un display monocromatico, spesso presentano una chiarezza a dir poco scarsa, con immagini pasticciate da un sovrapporsi di toni di grigi mal gestiti. In Gex questo inconveniente è praticamente assente e solo nei livelli dall'ambientazione più tetra la monocromia dimostra la sua limitatezza; i possessori di Game Boy Color, invece, potranno godersi una palette davvero azzeccata; ormai i programmatori stanno cominciando a prendere confidenza con le potenzialità del nuovo Game Boy e i primi (buoni) risultati cominciano a farsi vedere. La giocabilità è buona, grazie a un sistema di controllo semplice e preciso; il coinvolgimento è garantito da un'azione frenetica e veloce anche se alcuni obiettivi, non proprio facili da portare a termine, possono costringere il giocatore a gironzolare senza meta per i livelli. A proposito di questi va osservata la loro impostazione 'alla Mario 64'; infatti per passare ai 'programmi' successivi avrete bisogno di un certo numero di telecomandi (ogni schema ne contiene 2 o 3) e per poterli ottenere dovrete affrontare più volte lo stesso livello, portando a termine obiettivi differenti. Così, per esempio, in Smellraiser il primo compito sarà semplicemente di arrivare fino alla fine del livello mentre il secondo vi vedrà impegnati nella

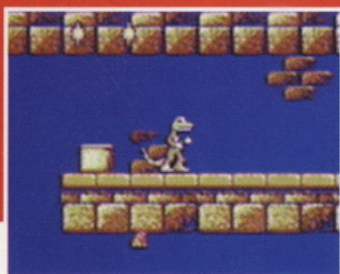




distruzione di tutti i distributori di sangue. Altra somiglianza con il famoso idraulico, è che i vari obiettivi potranno essere completati senza un ordine preciso, ma non solo; non ci sarà un unico modo per guadagnarsi l'ambito telecomando, ma più di uno tra cui voi dovrete cercare quello più efficace. La longevità è assicurata da 16 livelli di una dimensione tale da chiedersi come facciano a starci tutti in una

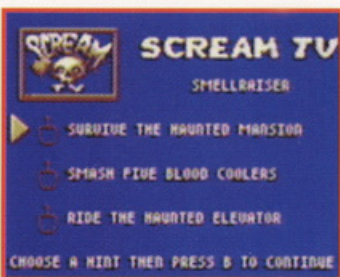
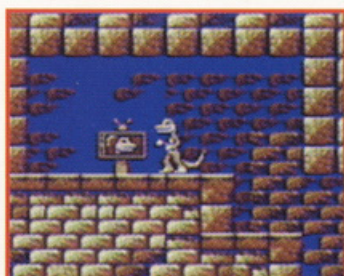
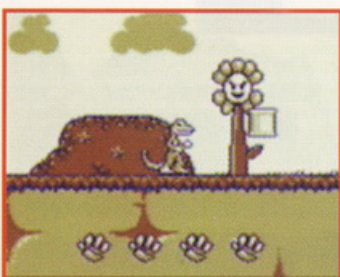
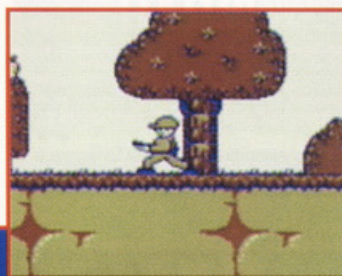
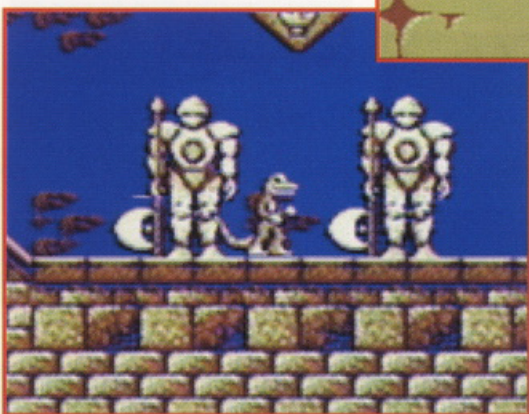
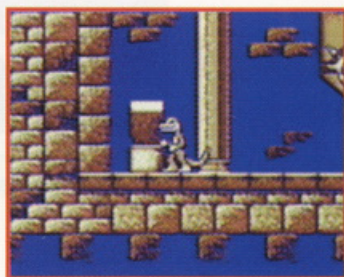
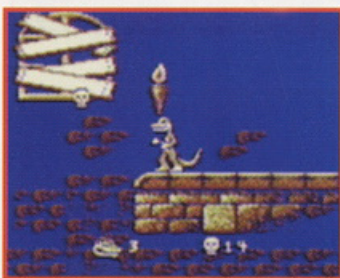


sola cartuccia da 1MB; a fronte della vastità dell'area di gioco non si può che sottolineare positivamente la scelta di inserire dei check point lungo il nostro cammino, in modo da evitarci, in caso si venga mazzuolati, di dover ricominciare da capo il livello. Non è prevista alcuna opzione per il salvataggio delle partite in corso, ma solo il classico sistema di password. Gli effetti sonori sono appropriati mentre le musiche non sono certo il massimo della vita, tutte uguali e poco orecchiabili; peccato perché una maggiore cura di questo elemento avrebbe sicuramente giovato alla già ottima atmosfera.



Concludo con i tradizionali consigli per gli acquisti: Gex è un platform di buona fattura, coinvolgente e ben bilanciato. Sotto il profilo grafico, il gioco dà il meglio di sé su Game Boy Color, ma si difende bene anche con i toni di grigio. Per gli amanti del genere si tratta di una cartuccia di sicuro interesse; mentre per chi ha già avuto modo di conoscere il simpatico gecko su altri sistemi di gioco, potrebbe essere un'occasione interessante per vedere come le due dimensioni non siano affatto un intralcio alla velocità e al coinvolgimento. Alla prossima.

Matteo Leccardi



Pitfall Beyond the Jungle

INTERPLAY - CRAVE ENTERTAINMENT

COME È DURA L'AVVENTURA...

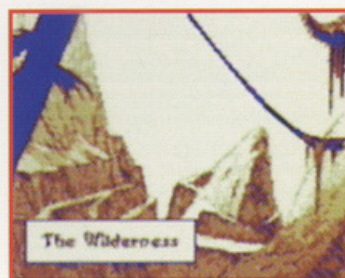
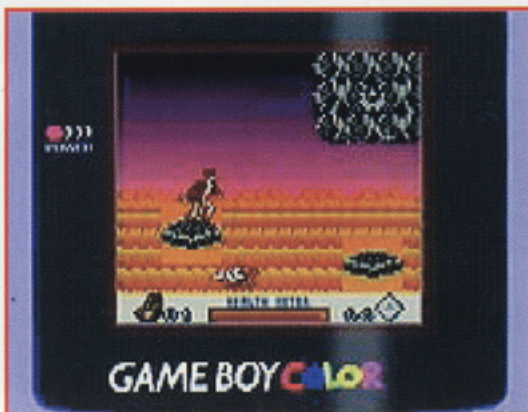
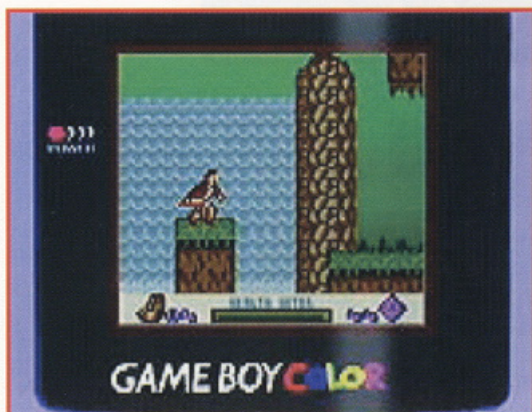
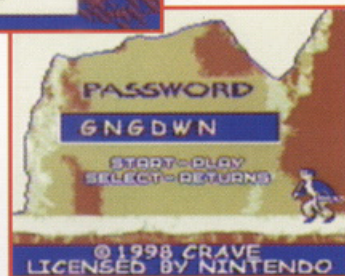
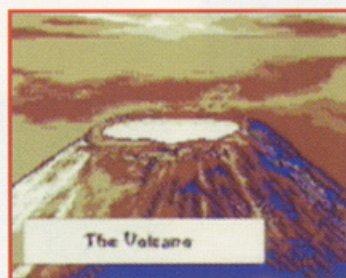
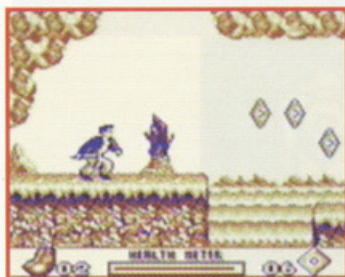
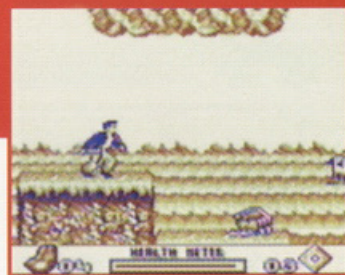
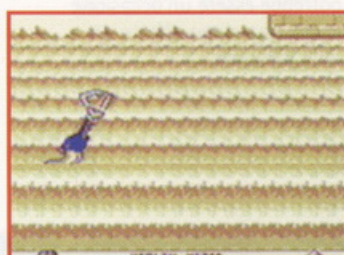
Avrei tranquillamente potuto intitolare questa recensione 'la sagra del platform', ma all'ultimo mi sono indirizzato verso qualcosa di ancora più squallido. A parte queste divagazioni poetiche, pare ormai ovvio (e dovrebbe esserlo anche a chi ci segue da qualche tempo) che l'arrivo in redazione delle cartucce per Game Boy segue il famoso detto 'chi s'assomiglia si piglia'; il mese scorso due puzzle game, due RPG a distanza di un mese e adesso addirittura tre platform uno in fila all'altro. Sento già i vostri mormorii sommessi, mentre aspettate con angoscia l'annuncio della mia solita prova comparativa globale-totale; ebbene questa volta non esibirò le mie (inesistenti) capacità narrative in questo modo. Lo so di darvi un dispiacere devastante, ma cercate di farvene una ragione. Scherzi a parte, dopo aver dato un'occhiata a cosa ci riserva questo nuovo capitolo delle avventure di Mr. Pitfall, due righe da

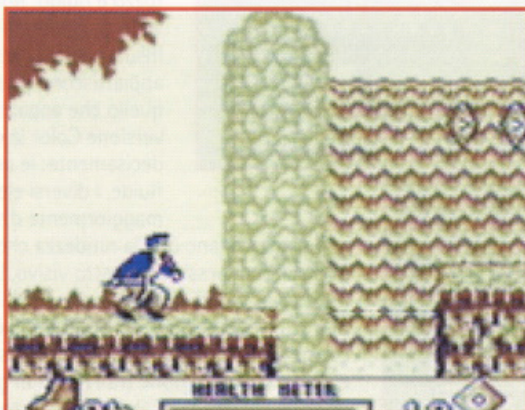
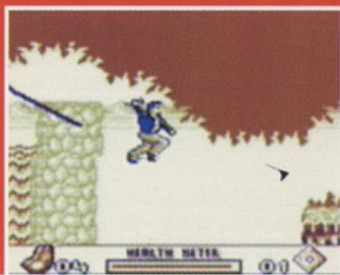
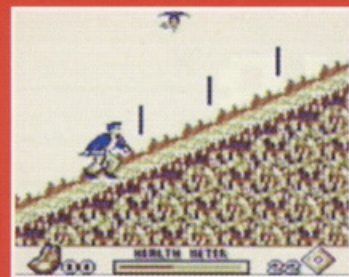
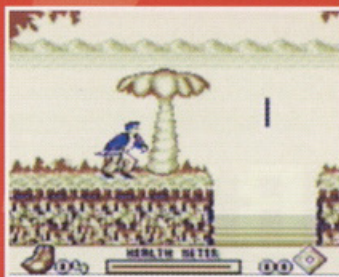
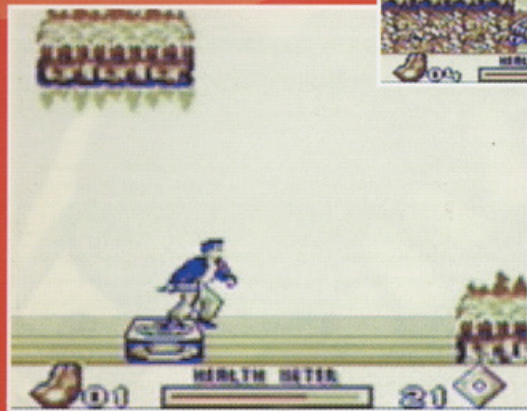
dedicare a un breve confronto tra i tre giochi ci stanno proprio bene. Come ci ricorda il secondo volume

de 'L'enciclopedia del videogiocatore che vuol far finta di sapere tutto', scritta dal famoso studioso giapponese N'intendo 'na Got, il sig. Pitfall Harry Jr., per gli amici 'Uaa' (in riferimento all'urlo che fa ogni volta che cade in qualche crepaccio), è il figlio di quel simpaticone di Pitfall Harry (la fantasia regna sovrana in casa Pitfall) che per molti anni ha imperversato su uno svariato numero di sistemi gioco. Dai suoi primi vagiti elettronici su macchine che riuscivano a muovere al massimo tre sprite contemporaneamente (tutti dello stesso colore, però) fino a versioni 3D dagli spettacolari effetti visivi, l'avventuroso picconatore si è sempre battuto per la difesa dei più deboli, la repressione dei soprusi e il salvataggio di qualche bella fanciulla e/o favoloso tesoro.

Dato che 'tale padre, tale figlio' (gente, oggi è la giornata nazionale della frase fatta, che bello!), anche Harry Jr. dovrà zompettare allegramente per le foreste del Sud America nel tentativo di strappare dalle grinfie di Scourge l'affascinante Mira, figlia del capotribù Moku. Dopo un doveroso applauso per l'originalità della trama e, minimo, un'ola per la scelta dei nomi, possiamo dedicarci all'analisi della realizzazione tecnica di questo 'Beyond the Jungle'...

Il gioco, come i suoi cugini in queste pagine, è stato ottimizzato per il nuovo GB, pur mantenendo la compatibilità con le precedenti versioni. Le differenze tra un sistema e l'altro non sono poi così marcate, graficamente il





gioco rimane godibile anche con i toni di grigio, ma su GB Color le animazioni sono molto più fluide e i fondali guadagnano moltissimo quanto a nitidezza e spettacolarità. Non vorrei però che quest'ultimo commento vi sembri fin troppo entusiasta, i 15 livelli che compongono il gioco sono quasi tutti ad ambientazione forestale e hanno la tendenza ad assomigliarsi un po' troppo. La grafica delle varie bestiacce che dovremo far fuori non va oltre la sufficienza, mentre invece è ottima l'animazione del nostro personaggio: i suoi movimenti sono molto fluidi (i salti sono da vedere) e resi ancora più convincenti dall'ottimo design. Mi trovo un po' spiazzato nel dare un giudizio sul binomio giocabilità-longevità; effettivamente 15 livelli sono parecchi e gli elementi classici del platform ci sono tutti e anche ben miscelati, eppure ci sono un paio di aspetti che non mi convincono del tutto. Come prima cosa la coordinazione e la precisione richieste mi sembrano eccessive; i salti devono essere calcolati al millimetro, il tempismo deve essere perfetto e le possibilità di errore sono praticamente nulle. Certo, si può mancare con il piccone qualche animaluccio, ma non è molto bello scoprire che per riuscire a centrarli (soprattutto per quelli volanti) bisogna coordinare il movimento dell'arma con quello dell'animale; inoltre la quantità di salti è decisamente eccessiva, soprattutto di fronte al fatto che ogni volta che se ne sbaglia uno bisogna ricominciare da capo l'intero livello. Almeno, fare come in Gex con i check point, o come in MIB con i sotto-livelli tra uno schema e l'altro; e invece niente, sbagli l'ultimo salto che ti separa dalla fine dello scenario? Te lo rigiochi tutto dall'inizio. Certo, una volta che si prende confidenza con il sistema di controllo e con lo stile di salto, ci si toglie qualche bella soddisfazione; ma chi cerca solo uno scacciapensieri o un prodotto semplice e immediato potrebbe abbandonare prematuramente la cartuccia. Le musiche se la cavano abbastanza bene, nonostante la scarsa varietà, e gli effetti sonori risultano appropriati. Nel paragone con gli altri due platform, direi che ognuna delle tre cartucce presenta pregi e difetti peculiari. Sicuramente il più equilibrato di tutti è Gex, con un giusto mix tra esplorazione e azione, oltre a essere, a pari merito con Pitfall, quello con la grafica migliore; MIB è decisamente quello che trae i maggiori vantaggi dal Game Boy Color, ma è anche quello che dà i risultati peggiori con i toni di grigio. Pitfall è il più impegnativo dei tre, con un Gex al secondo posto e in ultima posizione quell'occasione mancata chiamata Men In Black. Il premio per la trama meno originale spetta sicuramente al picconatore salterino che si posiziona primo anche nella classifica delle armi più ridicole. Le avventure di Harry Jr. sono sicuramente più indicate a chi ha già un po' di esperienza nel genere o è alla ricerca di un prodotto che sappia associare a una buona grafica, un livello di sfida abbastanza alto; i neofiti potrebbero rimanere un po' spiazzati dall'impegno richiesto e il mio consiglio è di indirizzarsi verso gli altri due titoli.

Matteo Leccardi

MIB Men In Black The Series

INTERPLAY - CRAVE ENTERTAINMENT



WE WORK IN SECRET, WE EXIST IN SHADOW... AND WE DRESS IN BLACK

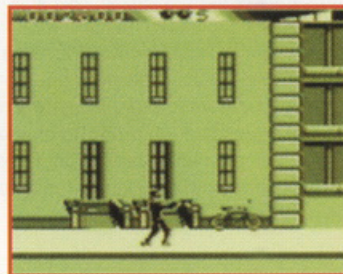
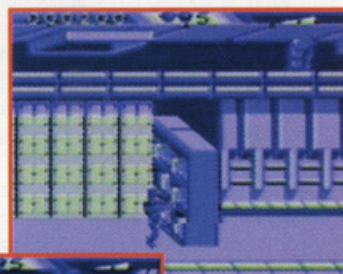
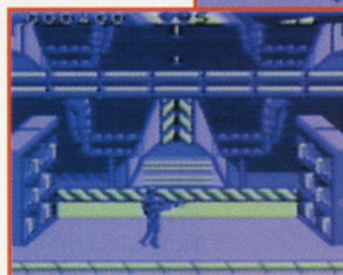
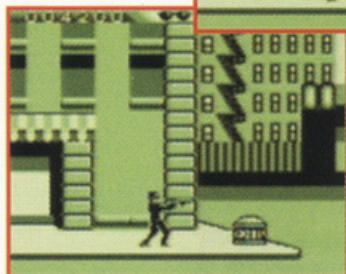
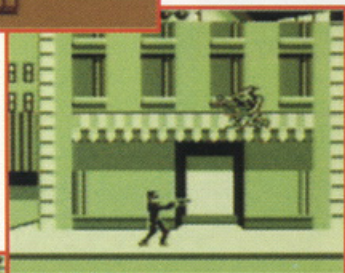
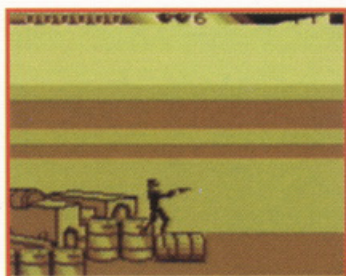
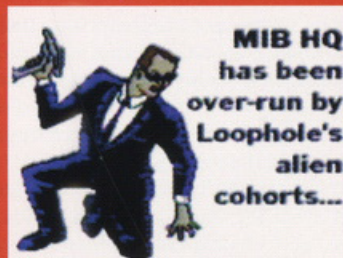
Mi scuso sin d'ora se la citazione nel titolo non dovesse essere corretta, ma la mia memoria non è più quella di una volta (si sa, l'età gioca brutti scherzi); al di là degli acciacchi con cui i miei ventiquattro anni mi costringono a lottare ogni giorno, è interessante notare come queste poche parole sappiano comunicare in modo semplice e lapidare tutta l'avventura e il mistero di cui il film è intriso. Non voglio certo occupare lo spazio a mia disposizione con i commenti su questa splendida pellicola (c'è una sezione apposta della nostra bella rivista che si occupa di cinema), ma almeno due paroline me le dovete concedere: un grande Tommy Lee Jones e un Will Smith in piena forma, in un concentrato di adrenalina e pura azione che ti tengono incollato alla poltrona dal primo all'ultimo fotogramma. Che dire della sequenza iniziale? Bellissima, ma che dico bellissima, spaziale! E la scena in cui K mostra a J i vari 'gingilli' che si trovano nel loro quartiere generale? E quella del 'ora puoi premere il bottone rosso'? Indimenticabili. Ho deciso, appena finisco di scrivere questa recensione, mi riguardo la videocassetta. Prima però, vi racconto come Interplay e Crave hanno cercato di farci rivivere su Game Boy le avventure degli unici agenti segreti che non si devono cambiare d'abito quando vanno a un funerale (ok, lo ammetto la battuta fa schifo...).

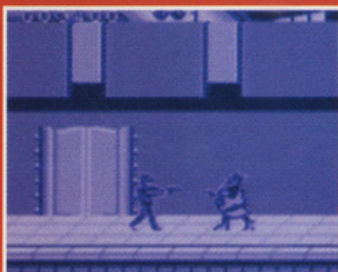
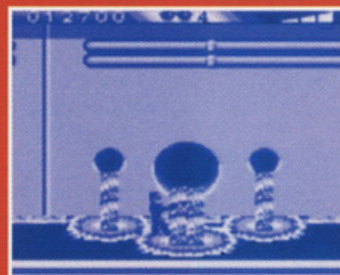
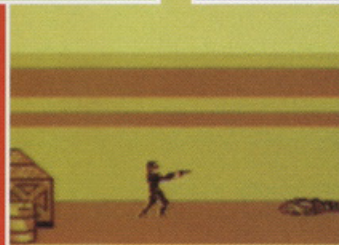
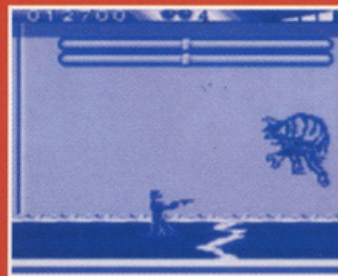
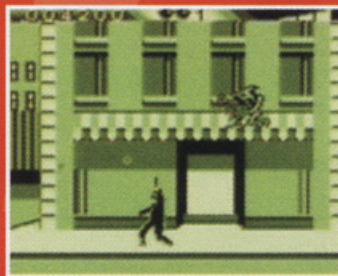
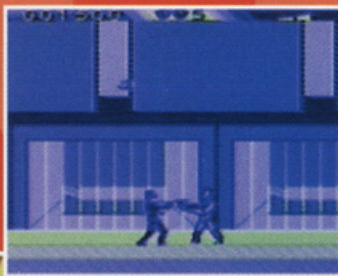
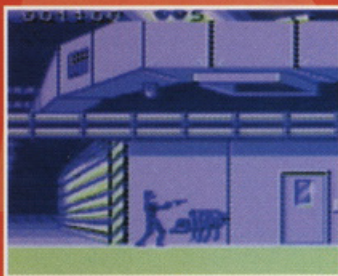
Dentro alla confezione nera, troviamo un manuletto nero e la solita cartuccia, anche lei in un elegantissimo nero; insomma un'esplosione di colore degna di un'impresa di pompe funebri. Ma se tutte queste tinte scure trovano la loro giustificazione nei richiami alla produzione cinematografica (a dire il vero tutte le cartucce del GB Color sono nere), ciò non ha impedito agli sviluppatori di realizzare questo platform con un occhio di riguardo verso le

potenzialità della nuova versione del Game Boy. Vista la struttura del gioco, lo scopo delle nostre avventure è abbastanza intuitivo; correre e saltellare lungo i 6 livelli, sparando a più non posso a ogni cosa ci si pari davanti. Il termine 'cosa' è quanto mai azzeccato, visto che spesso i malefici alieni che dovremo blastare avranno la forma di biciclette, idranti, ecc. Benché la realizzazione complessiva sia più che sufficiente, non posso ritenermi particolarmente soddisfatto dalla grafica di questo MIB. Il vostro personaggio ha una mobilità da manichino, con gambe troppo corte e mingherline rispetto a un busto tozzo e rigido; non molto bello da vedersi, credetemi.

Insufficiente la resa grafica dei livelli su GB Pocket; i toni di grigio non solo appiattiscono gli sfondi, ma rendono anche più confuso e meno intelligibile quello che appare sul display. Sulla versione Color le cose migliorano decisamente: le animazioni sono più fluide, i diversi elementi sono maggiormente distinguibili e gli

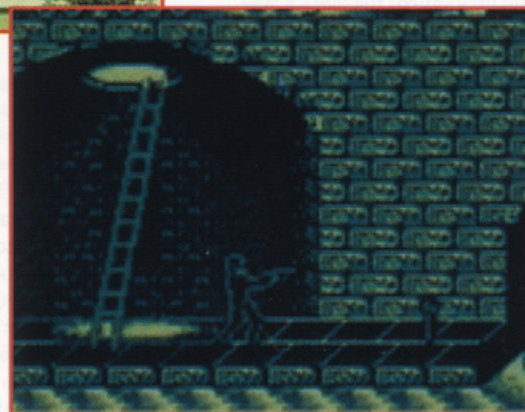
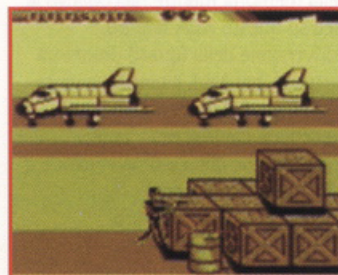
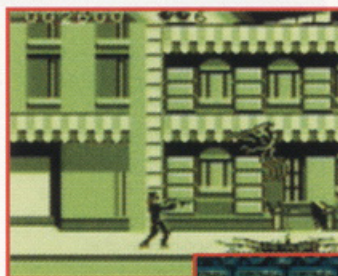
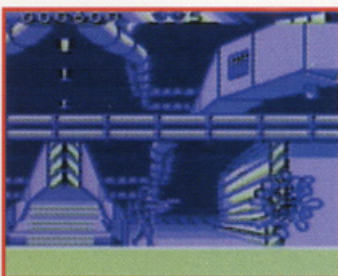
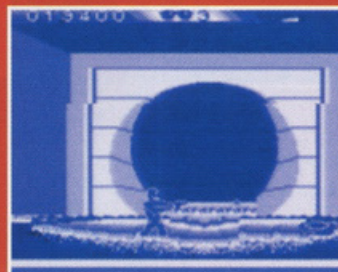
sfondi acquistano quella nitidezza che ci permette di decretarne il pessimo impatto visivo. La differenza rispetto ai toni di grigio, però, non si limita solo a queste ultime considerazioni; su GB Color l'accensione della console è accompagnata da una bella sequenza animata e anche la navigazione tra i menu di gioco riserva qualche 'effetto speciale' in più. Certo, non è questo che





risolleva le sorti del gioco, ma dimostra chiaramente lo sforzo dei programmatori di sfruttare al massimo le potenzialità della nuova console. Se durante la visione del film, vi aveva strappato la devastante potenza delle armi dei due protagonisti, mettevvi il cuore in pace: non ne troverete neanche l'ombra. Pistola piccola e pistola grande, questo è tutto l'arsenale che avremo a disposizione; un po' poco non trovate? A parte la scarsità di strumenti di sterminio, ho trovato divertente il fatto che usando il 'pistolone' si venga scaraventati indietro dal rinculo (sotto con le battutacce), proprio come accade a J nel film la prima volta che fa uso della sua arma. Inoltre 6 livelli sono decisamente pochi e, impostando la difficoltà al minimo, il grado di sfida è davvero limitato; la cosa si fa più impegnativa a livello hard, ma un sistema di controllo poco preciso e una gestione delle collisioni alquanto approssimativa, non riescono a coinvolgere più di tanto il giocatore. Della colonna sonora originale neanche l'ombra, sostituita da motivetti insipidi e poco orecchiabili accompagnati da effetti sonori altrettanto scarsi. A chi voglia obiettare che forse le capacità della piccola console non permettono altro, rispondo che la bellezza delle musiche di Zelda DX (ne abbiamo parlato sul numero di febbraio) prova esattamente il contrario e che, visto il successo della canzone di Will Smith, almeno ci si poteva provare. Mi spiace doverlo ammettere ma, anche questa volta, ha trovato conferma la regola per cui le produzioni ispirate al mondo del cinema o dell'animazione si rivelano sovente prodotti di scarsa qualità. Le premesse per un capolavoro c'erano tutte, ma le carte in mano agli sviluppatori sono state giocate male, abbassando il giudizio alla sola sufficienza piena. Il gioco è consigliato agli amanti del film o agli appassionati dei platform, per chi invece si cimenta per la prima con questo genere, si tratta di un acquisto da valutare con una certa attenzione. Comunque il problema non si pone perché tra un istante non ricorderete più nulla di quello che avete appena letto... guardate un attimo da questa parte, per favore... così grazie... FLASH.

Matteo Leccardi [Chi? NdAlex]

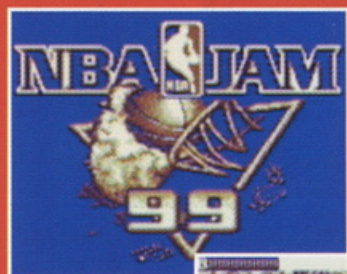


NBA Jam 99

ACCLAIM - TORUS GAME PER GAME BOY E GAME BOY COLOR

DUE TIRI A CANESTRO CON IL GAME BOY

E' solo un paio d'anni che ho smesso di giocare a basket ma ogni tanto la voglia di tornare in campo si fa sentire; un po' come una vecchia ferita che ti fa male quando



piove. Non mi posso certo vantare di essere un grande cestista, anzi, la mia grazia da pachiderma e la mia

coordinazione da pezzo di legno sono ormai entrate nella leggenda, e forse è meglio che ci restino.

Ovviamente, questi ricordi del tempo che fu si sono riaffacciati alla finestra della memoria mentre raccoglievo le idee su questo NBA Jam 99.

Conversione della (quasi) omonima cartuccia per N64, il gioco presenta molti più punti di contatto con i precedenti capitoli della serie piuttosto che con l'ultima versione a 64bit, a partire proprio dall'impostazione di fondo, decisamente arcade.

Niente traccia quindi di simulazioni iperrealistiche, ma tanti 'numeri' e soprattutto una marea di schiacciate potenti e cattive. Ma non c'è solo questo; tiri da metà campo, un po' di sano contropiede e qualche bella stoppata in faccia all'avversario; insomma tanta spettacolarità e tanto divertimento, aiutati da un arbitraggio abbastanza 'libero'. Come vedete dalle immagini qui intorno, le sfide vedono fronteggiarsi due coppie di giocatori (e non il classico quintetto come in NBA Live 99), selezionati tra tutte e 29 le squadre presenti. Ma se l'impostazione di base è prettamente arcade, lo stesso non si può dire di quanto fa da contorno all'azione vera e propria. Come prima cosa, le 29

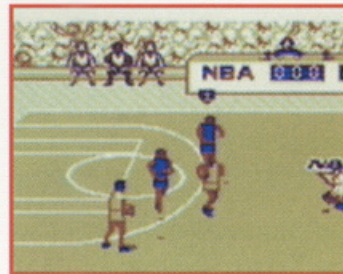
squadre a nostra disposizione, rappresentano in quasi tutta la sua completezza la lega cestistica americana; questo ci darà la possibilità di selezionare tutti i più grossi nomi di questo sport, con buona pace degli appassionati in ascolto (forse dovrei dire 'in lettura'). E' da sottolineare che spesso la selezione-combinazione dei giocatori si rivelerà fondamentale per la vittoria; ogni atleta ha le proprie caratteristiche (percentuale al tiro, rimbalzi, tiri da tre, ecc.) e, nonostante tra un quarto e l'altro sia possibile

come i flash dagli spalti, sono a tutto vantaggio della sensazione di esaltazione che accompagna i nostri slam dunk ai limiti delle leggi fisiche; avete presente Mimi Aiuwara che rimane in elevazione per metà della puntata? Ecco, ci siamo quasi. Sconsigliabile l'uso di un Game Boy tradizionale: la grafica ne risente troppo e, benché ci si possa divertire lo stesso, la differenza tra i toni di grigio e il colore è quasi abissale. La monocromia non solo rende poco chiare le azioni ma, in generale, abbassa notevolmente la spettacolarità delle nostre acrobazie. Il

sistema di controllo dei giocatori è pratico e intuitivo e dopo pochi minuti si è subito padroni della situazione o, per meglio dire, del campo; anche l'intelligenza artificiale è stata implementata

correttamente: il nostro compagno di squadra sa rendersi davvero utile e gli avversari sono abbastanza abili da darci un bel po' di filo da torcere. Una giocabilità ottima quindi, accompagnata da una longevità di tutto rispetto; sono previste infatti quattro modalità di gioco: Season Game (il classico), Head-To-Head (un inquietante opzione che permette a due giocatori di usare lo stesso GB), Playoffs (il mitico

torneo a eliminazione verso l'ambito titolo) e l'immancabile practice mode, per chi voglia sgranchirsi un po' le mani prima di buttarsi nella mischia. Vi prego di non considerare neanche per sbaglio il testa-a-testa come un'opzione per il multiplayer; anzi fate finta che non esista, perché, con un giocatore che controlla la croce direzionale e l'altro i due tasti, l'unico divertimento che ne trarrete saranno le testate che vi tirerete (da cui il nome) per cercare entrambi di vedere cosa succede sullo schermo. Le musiche che ci accompagnano nel gioco non sono male, ma non si possono certo definire un capolavoro; interessanti invece gli effetti sonori che, nonostante le modeste capacità della console, se la cavano egregiamente nel riprodurre tiri, schiacciate e i vari rumori 'ambientali'.



Concludendo direi che ci troviamo di fronte a un prodotto di discreta fattura, realizzato con cura e riempito di tante buone idee; non ho particolari controindicazioni verso questo titolo, che ha tutte le potenzialità per farsi apprezzare da una grossa fetta di pubblico. Se non siete amanti dei giochi sportivi oppure cercate il realismo e la simulazione a tutti i costi, allora potete passare oltre, ma per tutti gli altri si tratta di un gioco di sicuro interesse.

Matteo Leccardi



Quando hai sete, non ascoltare gli altri. Ascolta la pubblicità.

Tonic Trouble

Sviluppatori:	Ubi Soft
Tipo di gioco:	Platform multiplo
N° Giocatori:	1



E' più o meno quanto ha fatto il bizzarro protagonista di Tonic Trouble, nuovo titolo della Ubi Soft per Nintendo 64, nonché ennesimo platform a fare la propria apparizione sulla console della casa di Mario e Zelda. Ma andiamo con ordine: come molti prodotti dello stesso genere, Tonic Trouble basa la propria atmosfera su di una trama demenziale e su una serie di trovate umoristiche

tendenti a ricreare quel feeling bambinesco che già ha contraddistinto parecchi titoli di successo. L'introduzione animata ci fornisce un assaggio del tono generale del gioco, permettendoci di invadere la privacy di un alieno tramite una capatina nella di lui astronave. L'alieno in questione, un affare porpora dalle proporzioni parecchio bizzarre, deve essere un estimatore di bibite alcoliche varie: lo vediamo infatti intento a sparsarsi per il gargarozzo un bevraggio potente che, fatto non trascurabile, sembra bevibile solo dagli esemplari della sua razza. Bevibile senza conseguenze, per lo meno. Infatti, a causa di un tragico incidente, la lattina che contiene il bevraggio di cui sopra precipita sulla Terra, dove viene rinvenuta da una specie di vichingo, che, avvedutosi dell'effetto "rinvigorente" che ha sugli animali del luogo, decide di scolarsela come farebbe con qualsiasi boccale di birra. Inutile sottolineare che la cosa non si

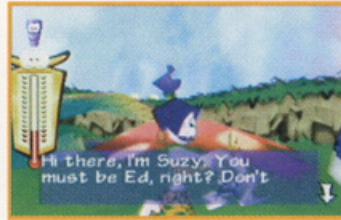
rivela priva di conseguenze:

in breve, tutto il pianeta viene messo a soqquadro dal vichingo e dalle

bestie che si sono approvvigionate alla lattina miracolosa, che creano un caos tale da mettere in pericolo tutti gli esseri viventi, quelli non viventi e quelli indecisi, che rischiano l'estinzione e l'annientamento totale per tutti i secoli dei secoli a venire e via dicendo. Sì, va bene, ci ho aggiunto un po' di mio, ma tenete presente che è già mezzogiorno passato, e vorrei andare a infilare nel MIO simpatico gargarozzo qualcosa di commestibile. Anzi, quasi quasi ci vado e ritorno poi a finire l'articolo...

Dunque, dove ero rimasto? Ah, già. Avendo l'alieno in questione causato cotanto danno al mondo intero, c'è chi pensa di fargli mettere una pezza all'erroraccio. Trattasi di un curioso agente segreto, tale XYZ, che arruola l'extraterrestre responsabile in un'unità speciale preposta a qualcosa che non ho ben capito, me che importa, questa è solo





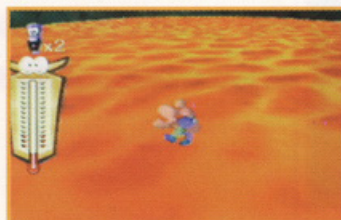
una preview. A questo punto, mi sembra superfluo sottolineare che voi impersonerete il protagonista di questa incredibile avventura, nel tentativo di sconfiggere il vichingo, che, nel frattempo, ne ha approfittato per conquistare il mondo (almeno credo).

Tonic Trouble non si discosta molto dalla canonica struttura piattaforma che siamo abituati a vedere ormai da parecchio tempo. Si inizia con una sezione che potremmo definire "di guida", nella quale l'alieno da voi controllato scivola per una superficie nevosa (da cui crescono delle palme... Mah!) alla ricerca di bonus e tentando di evitare di sfracellarsi contro gli ostacoli e di cadere in profonde buche. C'era già qualcosa di simile in Mario 64, se non vado errato. Dopo quest'inizio veniamo introdotti alla parte principale del gioco, ovvero il platform. Come già notavo poco sopra, si tratta di una classicissima impostazione "alla Mario", che prevede l'esplorazione dei vari livelli alla ricerca dell'uscita e il confronto con alcuni nemici. Ovviamente, poi, tutti i livelli sono disseminati di trappole assortite, quali massi che cadono, laghi di lava e amenità di questo genere.

Da quanto si può capire dalla versione preview, Tonic Trouble dovrebbe essere un titolo non particolarmente innovativo, ma tecnicamente di buona fattura e abbastanza divertente.

Già da ora, comunque, presenta alcuni problemi (che, si spera, saranno risolti nella versione definitiva). Intanto, ha un difetto caratteristico di una quantità sempre maggiore di platform tridimensionali: la gestione della telecamera, che non è sempre precisa come dovrebbe essere; non sempre vi permette di acquisire la visuale migliore del gioco e vi potrà capitare di non capire esattamente dove vi troviate. Ad aggravare questa mancanza c'è un sistema di controllo immediato ma non molto preciso, che potrà causare qualche problema in alcuni dei passaggi più ardui. Nella versione da me visionata, l'unico tasto funzionante era quello del salto: l'effetto congiunto della cattiva gestione della telecamera e della non estrema affidabilità del sistema di controllo erano in grado di creare delle situazioni parecchi sgradevoli, per cui il personaggio cambiava il senso di marcia senza che fosse possibile accorgersene, se non guardando il fondale. Per il resto, grossi problemi non ce ne erano: l'engine grafico faceva il suo dovere in maniera accettabile e le ambientazioni, nonostante ce ne fossero poche, erano abbastanza varie e decisamente ben caratterizzate. Aspettiamo dunque l'uscita di questo titolo, sperando che pongano un rimedio alle magagne di cui sopra.

Sergio "Ray" Porcellini



SUPER CLAS

Ma come cavolo si chiamava quel tipo che portava gli occhiali da sole e aveva la faccia composta di luci da discoteca che in "Super Classifica Show" presentava la top ten? Era forse "Mister X" o qualcosa del genere? Vi prego, aiutatemi, ci sto pensando da giorni, non riesco più a prendere sonno... (come la volta in cui non ricordavo più il titolo di quello squallidissimo cartone animato americano dove c'erano una famiglia naufragata su di un pianeta alieno e degli animali simil-preistorici: dopo alcuni giorni di inutile arrovellamento, una sera, poco prima di addormentarmi, balzai all'improvviso in piedi sul letto, e continuando a rimbalzare urlavo "GLI ERCULOIDI, GLI ERCULOIDIIIIII!!!"). Lasciamo un attimo da parte le mie turbe mentali, e vediamo un po' di introdurre questo articolo che mi è costato tanta fatica (...forse era "Dj X"? Va bene, basta, non ci penso più.)

Con una divisione alquanto arbitraria, è possibile suddividere i videogiochi in classi o generi la cui definizione è più o meno universalmente nota; quando parliamo di Platform 3D infatti nessuno pensa al mitico Tetris, così come nessuno definirebbe Super Mario 64 un gioco di guida. Questo non toglie che alcune delle classificazioni che troverete di seguito potrebbero sembrare a qualcuno delle forzature: d'altra parte non tutti i videogiochi possono essere confinati in un unico genere (per fortuna, direi).

Oggi finalmente il Nintendo 64 ha raggiunto la piena maturità, ed è quindi giunto il momento di ricordare i migliori giochi apparsi finora appartenenti ad alcune di queste categorie (almeno a nostro avviso...); speriamo quindi di fare cosa gradita con questa nostra personalissima classifica. La linea a Maurizio Seimandi!

PLATFORM 3D

SUPER MARIO 64

Chi non conosce il baffuto idraulico di origini nostrane (nel senso che è italiano)? La prima, vera killer application per il Nintendo 64. Praticamente perfetto sotto ogni punto di vista, divertente all'inverosimile, vi farà (ri)scoprire la gioia di giocare ad un videogame. Centodieci e lode, lacrimuccia e bacio accademico. Assolutamente imperdibile (vedi più avanti la sezione Must Assoluti).

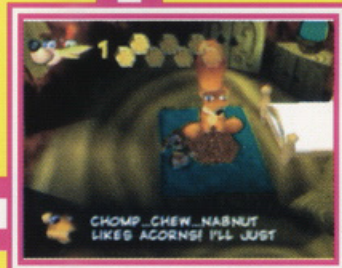
BANJO E KAZOOIE (NMag 01, Voto 9.8)

Per alcuni le avventure dell'orso (Banjo) e del suo amico volatile (Kazooie) sono addirittura più coinvolgenti di quelle del mitico Mario; d'altra parte questo gioco è successivo al capolavoro di Shigeru Miyamoto (il papà dell'idraulico), e, almeno dal punto di vista tecnico, i ragazzi della Rare hanno potuto sfruttare questo vantaggio temporale. Insomma, cercate di giocare a entrambi e decidete un po' voi (io comunque preferisco Mario, anche se di poco; e poi mi ha anche aggiustato alla perfezione il lavabo che perdeva).

DIDDY KONG RACING

Un incrocio tra Super Mario 64 e Mario Kart 64 (infatti doveva chiamarsi Super Mario2 Kart 128...), zeppo di bonus e segreti; un platform che racchiude in sé un gioco di guida, oppure indifferentemente l'esatto contrario (adiug id ocoig nu ès ni eduihcear ehc mroftalp nu).

Con la possibilità di pilotare un go-kart, un aeroplano e un hovercraft ("Hover?... Dose" - citazione facile facile...).





STATISTICA SCIO

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

007 GOLDEN EYE

In questo gioco, tie-in dell'omonimo film, impersonerete il mitico Bond ("...James Bond"), attraverso diverse tipologie di ambienti e di missioni, incontrando personaggi stupendamente animati e con la possibilità di sfruttare il Rumble Pack in maniera davvero ottimale.

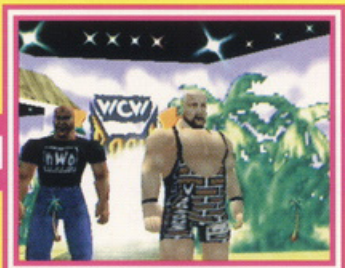
Dovrete utilizzare armi con il silenziatore, fare attenzione alle telecamere di sorveglianza, fotografare piani segreti e liberare scienziati: insomma, uno sparatutto intelligente (binomio a prima vista inconciliabile) dagli stessi sviluppatori di Banjo & Kazooie, i ragazzi della Rare.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL (NM03, voto 9.7)

Sparatutto di impostazione "classica", è anche il primo titolo a supportare la nuova espansione di memoria da 4MB (e questa possibilità viene davvero sfruttata fino in fondo). A caccia di dinosauri con 23 tipi diversi di armi: dal semplice arco al lanciafiamme, fino ad arrivare alla bomba atomica (!). Consigliato senza riserve a tutti i guerrafondai.

MISSION: IMPOSSIBLE (NM02, voto 9.3)

In questo gioco impersonerete l'agente segreto Ethan Hunt nel tentativo di discolarsi da un'ingiusta accusa di tradimento. Più simile a 007 Goldeneye che a Turok 2, toglietevi subito dalla testa l'idea di proseguire a furia di sparatorie sconsertate: sopravvivereste ben poco. Interamente localizzato in italiano.



PICCHIADURO

WCW/NWO REVENGE (NM02, voto 9.2)

Non è un vero picchiaduro, ma ho preferito inserirlo in questa categoria piuttosto che tra le simulazioni sportive. Vi ricordate del Wrestling della domenica mattina, commentato dal leggendario Dan Peterson (per i più matusa il catch commentato da Tony Fusaro)? Bene, questo gioco vi permette di emulare le gesta di Hulk Hogan e di André the Giant (pace all'anima sua...), ma anche di personaggi più recenti.

SIMULAZIONI SPORTIVE

International Superstar Soccer 98 (NM01, voto 9.5)

Miglioramento del già eccellente International Superstar Soccer 64, questo gioco della Konami è sicuramente il miglior gioco di calcio per Nintendo 64, e probabilmente uno dei migliori giochi di calcio di sempre. Grande giocabilità e opzioni a palate; se siete uno dei 56 milioni di tecnici della nostra nazionale non potete assolutamente perderlo. Forza Nakata!

WAVERACE 64

Uno dei primi giochi usciti per l'amato 64 bit di casa Nintendo (è davvero difficile trovare dei sinonimi di "Nintendo 64"), questo simulatore di gare tra moto d'acqua resta ancora oggi uno dei miei preferiti. Ormai lo si può trovare a prezzi stracciati: sarebbe davvero un crimine lasciarselo scappare.

1080° SNOWBOARDING (NM01, voto 9.2)

Giocabilità eccellente e grafica formidabile per questo simulatore di snowboard. Mettete i vestiti pesanti, e tentate il triplo avvistamento mortale carpiato inverso (lo so, non esiste, ma fa scena).



GIOCHI DI GUIDA

WIPEOUT 64 (NM02, voto 9.5)

Gioco di corse futuristiche sviluppato dalla Psygnosis, nettamente superiore alle versioni per PC e PSX. Ottima veste grafica e impostazione fortemente arcade.

F-ZERO X (NM01, voto 9.1)

Anche qui un'ambientazione futuristica. Il dettaglio grafico è leggermente inferiore a quello di Wipeout 64, ma questa scelta (volta a rendere il tutto ancora più frenetico) non influisce negativamente sul giudizio complessivo, che resta infatti molto positivo. Giocabilità imbattibile.

F-1 WORLD GRAND PRIX (NM01, voto 9.0)

Contenente i dati ufficiali della stagione 1997, questa simulazione di Formula 1 richiede un'applicazione iniziale lunga e quasi frustrante (il sistema di controllo è piuttosto complesso, e il realismo simulativo è molto elevato) ma è in grado di offrire immensa gratificazione e ore di sano divertimento.





SIMULATORI SPAZIALI

STAR WARS: ROGUE SQUADRON (NM04, voto 9.0)

Nettamente migliore dell'ormai datato Star Wars: Shadow of the Empire, questo Rogue Squadron vi permette di impersonare Luke Skywalker e di pilotare X-Wing, Y-Wing, A-Wing, V-Wing e Speeder (niente BMW Z3, spiacente). Caldamente consigliata l'espansione da 4MB.

LYLAT WARS

Il primo gioco con il supporto per il Rumble Pack (venivano venduti in un'unica confezione), è noto anche come Star Fox 64. Forse leggermente troppo facile, è comunque divertente e ben realizzato. Bellissimo l'accompagnamento sonoro; oltre al canonico caccia spaziale avrete la possibilità di utilizzare anche un sommergibile e un agile carroarmato.



DA GIOCARE IN MULTIPLAYER

MARIO KART 64

Prendete un Nintendo 64, 4 joypad e una copia di Mario Kart 64: insieme ad altri tre amici darete il via a sfide interminabili e dannatamente divertenti (vai Yoshi!). Una buona varietà di percorsi e un ottimo sistema di controllo sono la ciliegina sulla torta di questo titolo frenetico.

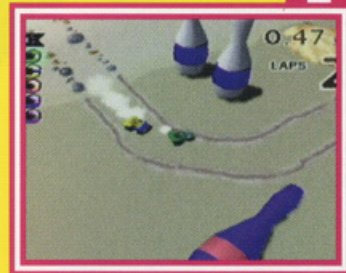
È il gioco preferito dalla mia ragazza (ovviamente dopo Tetris): come avete fatto a sopravvivere finora senza questa fondamentale notizia?

MICROMACHINES 64 TURBO (NM04, voto 9.5)

Sufficientemente coinvolgente e divertente se giocato in singolo, diventa imperdibile se avete l'occasione di provarlo in multiplayer. Corse spericolate tra carte da gioco, tavole imbandite e mille altri oggetti in 36 stupendi percorsi diversi.

VIGILANTE 8 (NM05, voto 9.0)

Ambientazione anni '70, vetture super accessoriate e armi cattivissime. Se odiate rimanere imbottigliati sulla tangenziale est tutte le mattine, con questo gioco avrete la possibilità di sfogarvi per bene.



MUST ASSOLUTI



ZELDA: OCARINA OF TIME (NM02, voto 9.9)

Nonostante fosse attesissimo da tempo, è riuscito nella difficile impresa di non deludere le aspettative di tutti. Il gioco dell'anno, del decennio, del secolo e del millennio: più voci l'hanno indicato addirittura come il migliore gioco di sempre. Volendo forzatamente inserirlo in una categoria, può essere definito come un riuscito mix tra gioco di ruolo, action game, platform e simulazione di pesca sportiva (!), ma sarebbe ancora riduttivo. Classe pura.

SUPER MARIO 64 (voto personale: 110 e lode)

Vi piace la pizza senza pomodoro e mozzarella? Non avete mai messo una goccia di benzina nella vostra Ferrari F50? Avete il GameBoy ma non una copia di Tetris? Vi piacciono i cartoni animati ma non conoscete i Simpson? Va bene, allora se avete un aggeggio di plastica grigio scuro con su scritto "Nintendo 64" lasciate pure perdere Super Mario 64.

Tanto dovete andare al ristorante cinese a mangiare gli spaghetti di soia infilzandoli con una sola bacchetta, non è vero?

007 GOLDEN EYE

Se preferite non sprecare nemmeno una cellula del vostro prezioso cervello potreste forse preferire Turok 2, ma se invece oltre a una buona dose di azione cercate anche una sfida intellettuale (addirittura...) vi consiglio caldamente di calarvi nei panni del mitico Bond ("...James Bond" - sì, lo sapete già). In nonmiricordopiù quale manifestazione videoludica del 1997 è stato proclamato il videogioco dell'anno; io non c'ero (e se c'ero, dormivo), ma sarei stato completamente d'accordo.

dal 9 NOVEMBRE occhio a cosa guardi.



Lion network DAL LUNEDÌ AL VENERDÌ ORE 20 su



www.elletti.it/lion

VEd Rai cosa viNci.



Dal 9 novembre la tua trasmissione preferita torna alla grande su TMC2 con un sacco di novità interessanti. Un sito Internet sempre più ricco, e il gioco interattivo di Lion tutto nuovo e ancora più dinamico, con scenari 3D di adrenalina pura, che ti incolleranno alla TV e al telefono.



E con Lion (sempre lui, lo snack per ruggire di piacere, una meravigliosa barretta di wafer e cereali ricoperta di squisitissimo cioccolato al latte) a gennaio parte un fantastico concorso:



Aut. Min. Scade il 31/5/99

puoi vincere ogni settimana uno Scooter Lion Dragster by Italjet, e alla fine ci sarà una super estrazione di altri 10! Le istruzioni per partecipare e tutti i particolari li trovi sulla confezione di Lion.



Dal 9 novembre, Lion Network è in onda con tutto questo e anche di più. Chi c'è, c'è. Chi non c'è, peggio per lui.

Rooooarr.

INFO LION NETWORK

A P R I L E



1



arte

"Norma" di Vincenzo Bellini

Roma - Tetro dell'Opera
fino al 13 aprile

"Mattia Preti e il barocco a Napoli"

Napoli - Gallerie del Museo
Capo di Monte
mese di aprile

"Antico Egitto - La cultura e gli archetipi della bellezza dell'arte egizia"

Firenze - Palazzo Strozzi
mese di aprile

1

2



musica

CONCERTI

Silverchair

Milano - Rolling Stone
16 aprile

Sottotono

Napoli - Palapartenope
16 aprile

Franco Battiato

Milano - Filaforum - 9 aprile
Roma - PalaEUR - 19 aprile

2

3



tecnologia

Futur Show

Bologna - Fiera
7 - 12 aprile

con il II° Campionato
ufficiale di Games

► Questi i titoli:

PC: Fifa 99 (premi per
100 milioni) Unreal

Nintendo 64: Snowboard
Playstation: Tekken 3

3

4



esplorazione

Fiera del libro per ragazzi

Bologna - Fiera
8 - 11 aprile

Viaggi

Festival Banlieues Blues
Il meglio della creazione
blues e jazz mondiale
Parigi
fino al 16 aprile

Libri

Le fantastiche macchine
di Leonardo da Vinci
Come interpretarle,
costruirle e farle funzionare
a cura di S. Suter
Ed. Skira

4

5



sport

Test match per l'Italia di Rugby contro l'Irlanda

Dublino
10 aprile

Gran Premio di Formula 1 del Brasile

11 aprile ore 18.00

Tappa Finale velistica dell'Around Alone

da Punta del Este (Uruguay) a Charleston (USA)
10 aprile

5

MARIO PARTY

Signori, un po' d'attenzione: sta per fare il suo ingresso in sala l'ennesima puntata della saga di Mario - "Mario Party" o, come dice il mio cuginetto di anni sei, "La festa di Mario".

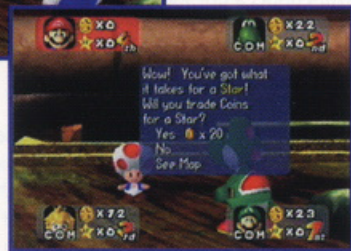
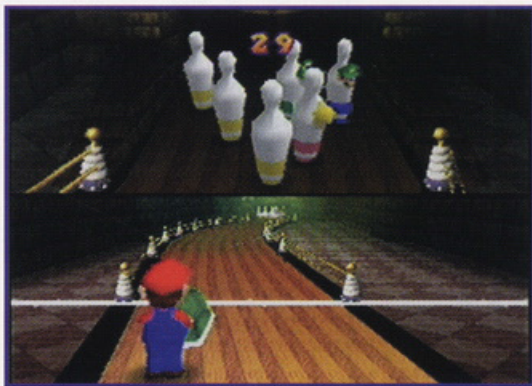


Mario Party

Sviluppatori:	Hudson-Nintendo
Tipo di gioco:	Gioco da tavolo
N° Giocatori:	1-4
Grafica:	8.2
Sonoro:	8.9
Giocabilità:	9.2
Longevità:	9.8

9.2

Innanzitutto, permettetemi di fare qualche ringraziamento alle persone, senza la cui collaborazione (più o meno conscia), questa recensione non porterebbe la mia firma. La prima citazione va a una mia cara amica (che chiameremo per comodità "S.H.") la quale, tirandomi un pacco colossale in risposta a una proposta di una nottata di perdizione totale, mi ha permesso di disporre di un'intera, lunghissima notte solitaria per scrivere questo pezzo di alto giornalismo. Dopo aver appreso del meteorite caduto sulla casa di campagna della mia amica (la scusa era di questo genere), non ho avuto neanche il tempo di rammaricarmi; il telefono è squillato e l'imperatore redazionale mi ha comunicato l'arrivo dell'attesissimo titolo Hudson. Dopo l'iniziale gioia, l'imperatore ha visto bene di assegnarmi una deadline disgustosamente imminente abbinata a un kappaggio (quantità di caratteri da scrivere) assolutamente oceanico. Nonostante queste sventure, il vostro fido redattore non si è depresso, anzi, ha alzato la cornetta e ha organizzato una serata alquanto alternativa; arriviamo quindi al...



LE SEI PLANCE

DK's Jungle Adventure: la prima plancia è anche la più semplice e la meno ricca d'imprevisti, ambientata nella giungla di Donkey Kong presenta bivi a pagamento.

Peach's Birthday Cake: giocherete in cima a una gigantesca torta di compleanno. Piantate semi di fragola in grado di rubare stelline agli incauti giocatori che ci finiscono sopra.

Yoshi's Tropical Island: si tratta dell'isola personale di Yoshi (un investitore oculato il draghetto...). Potrete passare di isolotto in isolotto ma i prezzi per il trasbordo continueranno ad aumentare.

Wario's Battle Canyon: il campo di battaglia di Wario. In caso capitate nei pressi di uno degli scagnozzi di Wario verrete sparati, via cannone, su un'altra isoletta. L'unico modo di raggiungere l'isola centrale è chiedere aiuto a Fly Guy.

Luigi's Engine Room: la misteriosa sala macchine di Luigi. In questa plancia robuste porte di metallo bloccano il passaggio per diverse zone della mappa; le porte si spostano alla fine di ogni turno cambiando, in questo modo, anche le zone accessibili.

Mario's Rainbow Castle: il magico castello situato fra le nuvole. Questa plancia utilizza il classico stile

"Gioco dell'oca" posizionando sulla casella finale il mitico castello della principessa Peach.



Secondo ringraziamento, che va a tre fidi compari che, contattati d'urgenza per una piccola sessione di multiplayer, hanno condiviso con me svariate ore di gioco fino a notte inoltrata. Una volta terminata l'ultima partita, dopo averli scortati all'uscio di casa con tremolanti e arrossatissimi occhi socchiusi, il qui presente aspirante premio Pulitzer ha visto bene di ricompensare i valorosi compagni con una promessa: "Vi citerò nell'articolo". Detto, fatto.

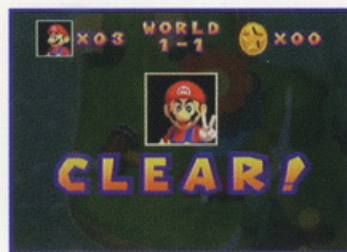
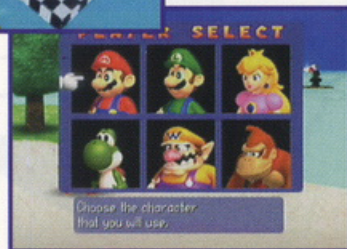
Dopo questa breve (e doverosa) digressione sullo svolgimento dei miei doveri di moderno recensore, iniziamo a parlare del gioco in questione, Mario Party.

L'ennesima apparizione dell'idraulico più amato di tutti i tempi è fondamentalmente diversa da tutte le altre puntate della saga e fa proprio di questa sua diversità una delle sue doti principali. Mario Party è un "Board Game", in italiano lo chiameremmo "gioco in scatola" ma, attenendoci a questa bieca traduzione spannometrica, perderemmo in chiarezza e guadagneremmo in faciloneria; la dizione "gioco in scatola" vuol dire

veramente poco (dopotutto il fatto che, fisicamente, i materiali che costituiscono il gioco risiedano in una scatola non è molto significativo, giusto?). In questo caso, quindi, è meglio optare per una rigorosa traduzione letteraria, "Board Game", ovvero gioco che si svolge su una tavola, o plancia che dir si voglia; esempi illustri di questo popolarissimo genere sono "Il gioco dell'oca", "Monopoli" e molti altri che or ora non mi sovengono. Risiko? Chi di voi ha detto Risiko? Chiunque sia, ha sbagliato, anzi, ha detto giusto ma qui arriviamo a un'altra distinzione. I giochi di cui vi parlo prevedono lo spostamento di pedine, più o meno personalizzate, su caselle (anche queste più o meno caratterizzate) tramite il lancio di uno o più dadi. Dopo avervi spiegato con

minuzia di particolari degna di un saggio dell'Accademia della Crusca le caratteristiche di uno strumento ludico che avrete utilizzato migliaia di volte nella vostra vita infantile (vi auguro, tra l'altro, di continuare a farlo anche nella vita adulta), torniamo all'argomento principale. Ricapitoliamo: Mario Party è un

"Board Game" in cui muovete il vostro segnalino su una plancia mediante il lancio di dadi, fin qui spero di non aver perso nessuno dei lettori. Arriviamo ora all'obiettivo del gioco. Il classico gioco dell'oca presentava una casella finale da raggiungere per guadagnare la vittoria finale ma questo schema non è mai rientrato nei piani della Hudson; Mario Party rimane sul classico ma lo fa riproponendoci due vecchie conoscenze: le monete e le stelline. Chi ha giocato a Mario 64 sa perfettamente a cosa alludo; a chi, invece, non sa di cosa stia parlando, consiglio la seguente





Donkey Kong's got bragging rights for strength!



procedura: stracciatura delle vesti, discesa in piazza urlante e gran finale in commissariato di polizia per oltraggio al buon senso e alla storia dei videogiochi, nonché lesa maestà nei confronti dell'illustrissimo Shigeru Miyamoto.

Stelline e monetine, dicevamo, costituiscono gli obiettivi principali del gioco. All'inizio di ogni partita una stellina viene posizionata in un punto della plancia e ne viene stabilito il prezzo in monetine, il vostro obiettivo principale consiste nel giungere alla fine del gioco (di durata variabile da 20 a 50 turni, a seconda del tempo a vostra disposizione) con il maggior numero di stelline; in caso di parità, si passerà al conto delle monete. Come giungere alle preziose stelline? Semplice, tirando i dadi e utilizzando le varie amenità che ogni plancia presenta; ed ecco che arriviamo alla prima falla della mia spiegazione: mi sono dimenticato di parlarvi delle diverse plance, poco male, sappiate che ne sono presenti nove (di cui tre nascoste) e ognuna di queste possiede meccanismi diversi. Per rendere il concetto più chiaro vi espongo un esempio: la prima plancia, "DK's Jungle Adventure" (la più semplice), presenta un percorso obbligato a senso unico ma con diversi svincoli nei quali potrete prendere una delle due direzioni disponibili solo pagando una certa quantità di monete al relativo guardiano. In questo modo, raggiungere la stellina diventa spesso (quasi sempre) un'impresa ben poco dipendente dalla semplice fortuna nel lancio dei dadi. Alcune caratteristiche sono però comuni a tutti i tipi di plancia, ecco quindi le caselle in cui guadagnerete tre monete, quelle in cui ne perderete altrettante, le classiche caselle "Imprevisti" (tipo Monopoli) e molte altre che dovrete trovare descritte



LISTA COMPLETA DEI MINI GAME

Ci rendiamo perfettamente conto del fatto che molti di questi nomi potranno non dirvi assolutamente nulla (soprattutto se non siete pratici d'inglese), tuttavia crediamo che uno dei divertimenti maggiori che Mario Party sa offrire risieda proprio nell'esplorare i vari mini-game contenuti nel gioco. Perché, quindi, presentare una lista del genere? Semplice, i nomi potranno dirvi poco, ma quel poco potrà stuzzicare la vostra fantasia e il vostro appetito videoludico...

4-PLAYER GAMES

- Face Lift
- Crazy Cutter
- Hot Bob-omb
- Musical Mushroom
- Coin Block Blitz
- Balloon Burst
- Skateboard Scamper
- Box Mountain Mayhem
- Platform Peril
- Mushroom Mix-up
- Treasure Divers
- Grab Bag
- Bumper Balls
- Tippy Tourney
- Bombs Away
- Mario Bandstand
- Cast Aways
- Hammer Drop
- Shy Guy Says
- Key-pa-Way
- Buried Treasure
- Running of the bulb
- Hot Rope Jump
- Slot Car Derby

1 VS.3 PLAYER GAMES

- Pipe maze
- Bash 'n Cash
- Tug 'o War
- Bowl Over
- Paddle Battle
- Coin Shower Flower
- Piranha's Pursuit
- Tight Rope Treachery
- Coin Block Bash
- Crane Game

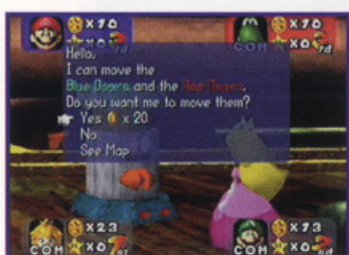
2 VS. 2

- Handcar Havoc
- Deep Sea Divers
- Desert Dash
- Bombsketball
- Bobsled Run

1- PLAYER GAMES

- Memory match
- Knock block tower
- Limbo Dance
- Slot Machine
- Pedal Power
- Whack-a-plant
- Shell game
- Ghost guess
- Ground Pound
- Teetering Towers
- Chance Game





in un box sparso qui nei dintorni. Quanto detto costituisce il meccanismo superficiale del gioco ma non il cuore vero e proprio. Il cuore di Mario Party risiede, infatti, nei mini-game. Si tratta di piccole sfide in cui dovrete cimentarvi al termine di ogni turno (scelte in modo del tutto casuale) e in cui potrete arricchire o impoverire il vostro patrimonio di monete. Queste sfide vanno da scontri tra i quattro partecipanti nella classica modalità "tutti contro tutti" ai giochi in solitario, passando per le sfide a squadre e per gli scontri "tre contro uno". Il gioco vanta uno strabiliante totale di ben 56 giochi disponibili e, giusto per ingolosirvi, ve ne cito qualcuno: gara di pesca, corse di kart, corse di bob, memory, lotte a martellate, slot machine, limbo dance e molti altri, vi bastano? In caso non siate soddisfatti, ci dovrebbe essere un box completo di tutti i nomi dei vari mini-giochi; solo nomi però, non vorrei mai rovinarvi la sorpresa...

Facciamo ora una seconda ricapitolazione (o ricapitolamento?): lo scopo del gioco è recuperare quante più stelline possibile e, per fare questo, dovrete disporre di quante più monete possibile, per recuperare i preziosi dobloni dovrete girovagare sulla plancia sperando di avere fortuna e comportarvi il meglio possibile nei mini-game. Tutto chiaro? Bene, a questo punto dovrete avere un'idea abbastanza chiara di come si muove Mario Party.

A questo punto, proseguiamo con una piccola considerazione: se tutto quanto vi ho detto finora vi è sembrato piuttosto lineare, diretto e programmato fino al limite del noioso, ricredetevi subito, si tratta solo di



MINI-GAME, I VARI TIPI



Giochi a bonus: in questi giochi potrete ottenere più delle solite dieci monete come premio, in caso perdiate, non vi verranno confiscati preziosi dobloni.



Giochi normali: in questi giochi potrete ottenere al massimo dieci monete, in caso di sconfitta vi verranno prelevate cinque monete.



Giochi di pura fortuna: se vincete potrete prendere monete da uno dei vostri avversari, in caso di sconfitta si verifica l'esatto contrario.



Giochi a squadre (2 contro 2): in questi giochi i membri della squadra vincente vincono dieci monete a testa mentre i perdenti ne perdono altrettante.



Giochi di corse: il vincitore ottiene dieci monete, i perdenti non perdono nulla.



Giochi a punti: il giocatore col maggior numero di punti alla fine del gioco ottiene dieci punti.



Giochi di sopravvivenza: il giocatore rimasto in gara alla fine della stessa riceve dieci monete.



CASELLE, L'AEROPORTO DI TORINO? NAAA



Casella blu: vi farà guadagnare tre monete, la più comune in tutte le plance



Casella blu con punto esclamativo: vi catapulta in un gioco di pura fortuna singolo



Casella rossa con Bowser: passare da questa casella causerà l'apparizione di Bowser e i relativi problemi, per il giocatore in questione ma spesso, anche per gli altri partecipanti.



Casella con fungo blu: quando il giocatore finisce su questa casella appare un cubo rotante che dovrete fermare, se lo fermate sulla figura del dado otterrete un lancio extra, se lo fermate sulla figura del fungo velenoso perdetevi un turno.



Casella rossa: vi farà perdere tre monete, molto più rara della sua controparte blu



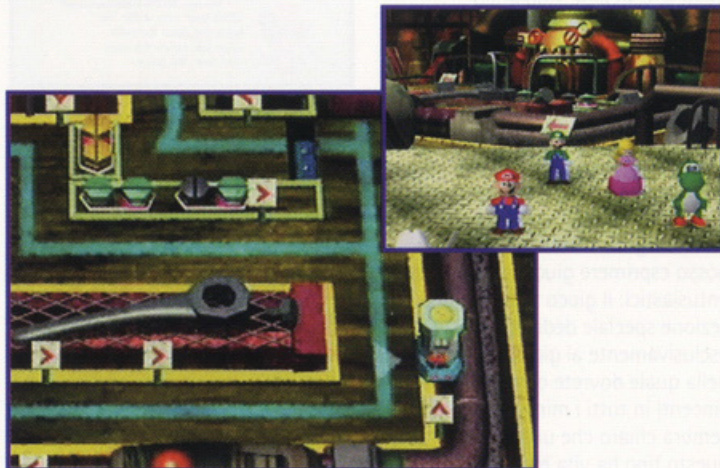
Casella verde: potrete essere coinvolti in eventi diversi

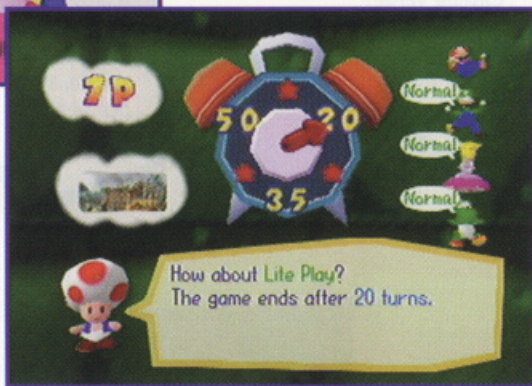


Casella blu con stella: vi catapulta in un mini-game singolo

un'impressione dettata dall'ordine che mi sono imposto di rispettare per presentarvi come si deve il meccanismo del gioco. In verità Mario Party è tutto tranne che un gioco noioso e lineare: i colpi di scena si susseguono in continuazione e, anche a soli tre turni dalla fine del gioco, tutto è ancora possibile e i ribaltoni sono sempre in agguato. Esistono, infatti, caselle ed eventi in grado di sconvolgere gli equilibri raggiunti fino a quel momento rimettendo in corsa anche giocatori che erano da considerarsi ormai spacciati. Pensate soltanto alla potenza di una casella che vi permette di assoldare un fantasma per rubare una stellina a uno degli altri giocatori; oppure pensate alla possibilità di un imprevisto che ridistribuisce tutte le monete possedute dai giocatori in parti uguali! Questi sono solo due esempi dei molteplici eventi che sono in grado di sconvolgere una partita altrimenti destinata a un finale ampiamente previsto. Questo per quanto riguarda lo svolgimento della partita ma alla fine della stessa (allo scoccare dell'ultimo turno) cosa succede? Semplice, inizia il conteggio e anche qui le sorprese non sono affatto poche e la situazione è ancora ribaltabile. Dovete sapere, infatti, due cose piuttosto importanti prima di poter essere sicuri della vittoria: innanzi tutto sappiate che molto spesso vi contenderete il primo posto sul filo del rasoio con una differenza di una o due stelle, inoltre, alla fine della partita vengono assegnate tre stelle come premi speciali per il giocatore che ha vinto più mini-game, per il giocatore che ha recuperato più monete e per il giocatore che, al

momento, dispone del maggior numero di dobloni. Capite benissimo, a questo punto, che i ribaltoni in sede di premiazione non solo sono possibili ma anche altamente probabili! Bene, terminata la descrizione del gioco, diamo uno sguardo all'aspetto tecnico. Mario Party, al contrario di quanto possiate pensare guardando, bava alla bocca, la scatola del gioco sugli scaffali del vostro negoziante di fiducia, non è stato sviluppato dalla Nintendo stessa (né tantomeno dalla Rare) ma dalla Hudson e questo dovrebbe già suggerirvi qualcosa; se non lo fa, date un'occhiata a Bomberman 64... avete guardato? Ecco, allora converrete con me che il livello grafico che dovete aspettarvi non è precisamente eccelso. Mario Party sfoggia una grafica coloratissima e in puro stile "Mario" con evidenti pecche, però, sugli aspetti d'animazione: i frame sono sempre pochi e la fluidità di movimento ne soffre parecchio, a volte (raramente per la verità), addirittura, la chiarezza di un mini-game è minata alla radice dalla scarsa realizzazione tecnica. Il punto, però, è che questo risulta essere un aspetto assolutamente marginale, i mitici personaggi della famiglia di Mario ci sono tutti e vederli muoversi un po' più goffamente del solito non è certo un grosso problema. Dimenticavo, in precedenza vi ho parlato di segnalini, caselle, eventi, minigame...c'era bisogno di dirvi che i segnalini sono i soliti personaggi del mondo di Mario (Luigi, Mario, Donkey Kong, Peach, Wario e Yoshi), che le caselle sono spesso caratterizzate dalla presenza d'altri





personaggi (Toad e Bowser per esempio), che gli eventi e i minigiochi vedono protagonisti sempre loro? Spero di no, se mi sbaglio, faccio ammenda e inizio un digiuno settimanale per autopunirmi di tanta meschinità.

Per quanto riguarda il sonoro, siamo su ottimi livelli con buoni effetti sonori e ottime musiche (alcune riprese dalle avventure precedenti del nostro idraulico preferito) molto varie e adatte ai vari contesti. La sensazione di essere stati invitati veramente alla festa di compleanno di Mario c'è tutta, più volte mi sono sorpreso a sobbalzare sulla poltrona a ritmo di musica...

La giocabilità è spaziale e con questo termine non mi riferisco alle zone dell'universo che circondano il nostro pianeta ma a un aggettivo che non trova pari nella lingua italiana; il gioco si snoda veloce e divertente sin dalle prime mosse e, dopo il primo quarto d'ora dedicato all'apprendimento, inizierete a farvi delle grosse risate con i vostri compagni di multiplayer.

Ed eccoci arrivati a un punto focale della recensione: il multiplayer. Non vi è dubbio che il meglio di Mario Party lo vedrete con gli amici (soprattutto in quattro): il gioco è subito coinvolgente, anche senza prendere in considerazione i mini-game, dopo pochi minuti sarete completamente tesi alla ricerca di monete e stelline studiando attentamente la mappa della plancia e programmando strategicamente le vostre mosse successive. I mini-game, dal canto loro, sono un intermezzo decisamente azzeccato e sfociano, in alcuni casi, in livelli di divertimento mai toccati su Nintendo 64. Per quanto riguarda il gioco singolo, chiaramente, non posso esprimere giudizi altrettanto entusiastici: il gioco presenta una sezione speciale dedicata esclusivamente al gioco solitario, nella quale dovrete cercare di uscire vincenti in tutti i mini-game ma mi sembra chiaro che una modalità di questo tipo ha vita molto breve; si

tratta di un tentativo apprezzabile ma che risolve ben poco. A questo punto, collego anche il discorso della longevità. Mario Party è praticamente infinito in multiplayer, mentre nel gioco singolo ha vita molto, molto breve: i mini-game vengono presto a noia senza un avversario umano e quello che rimane non è altro che una versione modificata del gioco dell'oca.

Detto questo, vediamo qualche aspetto più marginale. Mario Party presenta un parco opzioni piuttosto variegato: oltre alla già citata modalità "solo gioco singolo", avrete la possibilità di allenarvi nei vari mini-game acquistandoli in un negozio apposito e di comprare, in un altro negozio, alcuni oggetti da utilizzare nelle vostre partite. Oltre a questo, vi segnalo la disponibilità di slot di memoria interni alla cartuccia e la possibilità di utilizzare il rumble pack.

Bene, direi che a questo punto ne sapete abbastanza, sono le 03.30, la mia scorta di coca-cola sta per finire (e con essa anche la mia resistenza al sonno) quindi mi accingo a presentarvi le mie impressioni finali.

Mario Party è un gran bel gioco, graficamente non eccelso ma assolutamente fantastico per il divertimento che sa procurare. Il multiplayer è, probabilmente, il più accattivante mai visto su Nintendo 64 e la varietà di situazioni che ogni nuova partita sa regalare ha del miracoloso. Purtroppo, la modalità singola non ha molto senso da sola ma rimane isolata come "sezione d'allenamento" in vista di futuri scontri con agguerriti avversari umani. Il mio consiglio? Recuperate tre amici, tre pizze, relativi bevaggi più o meno alcolici e lanciate le scommesse, il divertimento è assicurato! Sconsigliato solo ai solitari incalliti, per gli altri un acquisto obbligatorio, senza dubbio.

E adesso, buona notte.

Davide Pessach





ALL-STAR BASEBALL 2000

Il baseball secondo Iguana, atto secondo

Non ho mai visto di buon occhio la brutta abitudine di pubblicare ogni anno una nuova versione di un titolo sportivo; dopo due o tre seguiti, le buone idee e le migliorie tendono a rasentare lo zero assoluto e ci si ritrova con giochi che si differenziano tra loro solo per qualche ritocco alla grafica e poco altro. Ma la cosa peggiore è che vendono pure bene; che volete farci, così va il mondo... Chi temeva che il nuovo millennio azzerasse i contatori che generano i nomi di questi giochi (98, 99...00) potrà gioire nel vedere che anche gli sviluppatori hanno affrontato il 'millennium bug' con le dovute precauzioni; niente più numeri a due cifre, ma un bellissimo numerone da quattro, che in tutta la sua imponenza ci ricorda l'approssimarsi del nuovo millennio. Che ci sarà poi di tanto speciale in questo 2000? In fondo, abbiamo scoperto che i nostri computer continueranno a funzionare, che il mondo non finirà (a quello ci penseremo noi uomini, che quando si tratta di distruggere una cosa siamo bravissimi) e che, in fondo, tutto continuerà ad andare avanti più o meno come sempre. Forse, la gente avrà un motivo in più per dire che 'si stava meglio, quando si stava peggio' e che 'non ci sono più le mezze stagioni', ma penso che gli unici veramente contenti di festeggiare il prossimo capodanno saranno gli organizzatori di feste, cenoni e viaggi-viaggettini vari, che passeranno il 1° Gennaio a contare tutti i

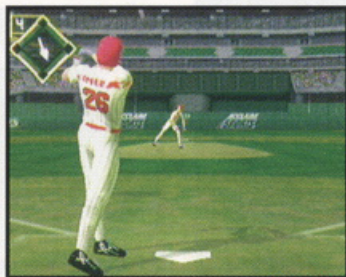
soldoni che ci avranno spillato per un bicchiere di plastica con dentro due dita di vino frizzante e una fetta di panettone dell'anno prima. Abbiamo incominciato parlando di videogiochi e siamo arrivati a discutere del cenone di capodanno; direi che ci siamo allontanati giusto un pelino dall'argomento di questa recensione. Ok, inversione a 'u' e torniamo sui nostri passi.

Circa un anno fa, faceva la sua comparsa in questa valle di lacrime la versione 99 di All-Star Baseball. Si trattava di un prodotto di discreta fattura, ma che lasciò l'amaro in bocca a fronte di alcuni aspetti notevolmente lacunosi. L'obiettivo della versione 2000 è proprio questo; mantenere inalterati gli elementi positivi già consolidati e modificare (e migliorare) tutte le caratteristiche meno convincenti. Già dalle prime schermate, una domanda sorge spontanea: ma 'sti Iguana sono

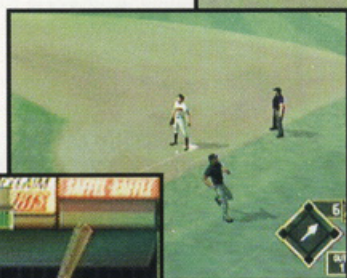
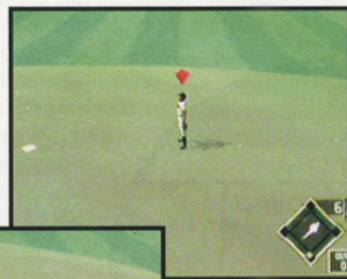
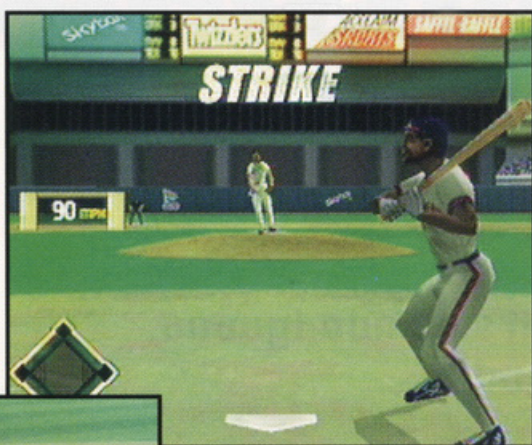
All-Star Baseball 2000

Sviluppatori:	Iguana
Tipo di gioco:	O' Baseball
N° Giocatori:	1-4
Grafica:	8.9
Sonoro:	7.8
Giocabilità:	8.4
Longevità:	7.6

8.3



parenti di Re Mida? Ogni gioco che passa sotto le loro prodigiose manine è un piacere per i bulbi oculari e questo All-Star Baseball 2000 è l'ulteriore dimostrazione, se mai ce ne fosse stato bisogno, della loro agilità nello spostarsi tra un genere e l'altro. La grafica dei vari stadi (San Francisco, Milwaukee, etc.) è promossa a pieni voti; grande cura nei particolari, buona definizione dell'area di gioco e, in generale, di ogni elemento visivo. Le texture godono di un'ottima rifinitura e soprattutto nelle inquadrature a campo lungo fanno la loro bella figura; l'engine poligonale alla base del gioco è ben costruito, ma un paio di pecche compromettono un giudizio altrimenti entusiasta. Benché la risposta ai comandi sia sempre immediata e la fluidità sia garantita da un frame rate senza incertezze, la sensazione di velocità, in alcuni momenti, scende al di sotto del livello di guardia; tant'è che alle volte la corsa degli atleti sembra il pacioso trotterello di chi si concede un po' di jogging in pieno relax. Le condizioni atmosferiche non sono, ovviamente, costanti e spaziano dalla pioggia alla neve, con ambientazione sia diurna che notturna. Ma forse l'aspetto in cui Iguana dimostra tutta la sua maestria è nel motion capture; che posso dire? semplicemente strabiliante. Ogni battitore si esalta, dispera o gioisce in un modo diverso dagli altri e, se alcuni si limitano ad andare via sbuffando dopo essere stati eliminati, altri sbattono violentemente la mazza sulla casa base. Non so cosa aspettarci di più; battitori che pigliano a mazzate il catcher o lanciatori che sputazzano allegramente mentre masticano tabacco? In questo modo, ciascun elemento della squadra assume una caratterizzazione molto precisa, sostenuta anche dall'ottimo design che li riproduce. Corporature differenti, tratti somatici ben definiti e persino la divise portate in maniera differente (come per esempio il cappello); sono tutti piccoli tocchi di classe che faranno felici gli appassionati della lega statunitense, che potranno identificare i loro campioni preferiti, non solo dalle schede biografiche che li presentano, ma anche dal loro aspetto visivo. Un'altra scelta decisamente azzeccata riguarda il sistema di inquadrature; la gestione televisiva delle telecamere virtuali, con parecchie viste dal lontano e con zoomate sui giocatori, contribuisce a esaltare ancora di più l'atmosfera simulativa che permea questo titolo. Non mi posso dichiarare completamente soddisfatto, invece, dell'AI; i vostri compagni di squadra hanno la stessa reattività di un zombie e in più di un'occasione ho visto gli esterni seguire le azioni in modo alquanto personale (un eufemismo per dire che se ne andavano in giro per i



PLAYER SELECT
ANAHEIM ANGELS
PITCHERS - LAST SEASON

NAME	GP	W	L	R
TIM LILLICAP	37	14	10	2
NICH DELUCA	61	2	6	7
JASON DICKSON	37	10	10	0
CHUCK FINLEY	34	11	9	0
SHIGETOSHI HASEGAWA	61	8	5	0
KEN HILL	19	6	6	0
MIKE HOLTZ	53	2	2	1
MIKE JAMES	11	0	0	0

ALL-STAR SPORTS
PITCHER STAMINA

BALLS	TOP 1ST
0	ATL 0
STRIKES 2	TB 0
OUTS 0	

CURV
 SPLT
 FSBL
 SLID

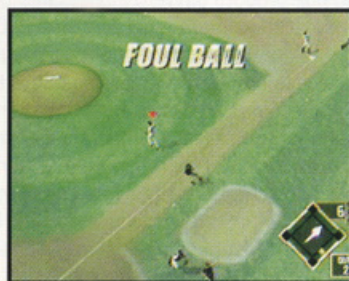
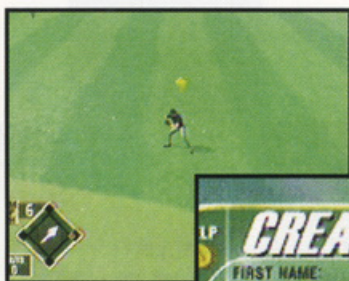
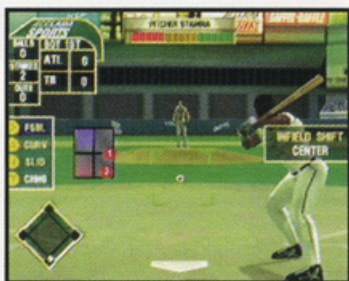
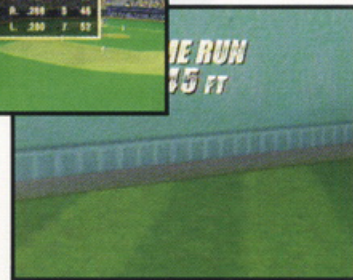
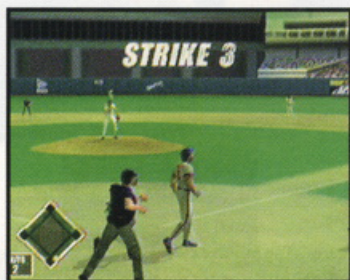
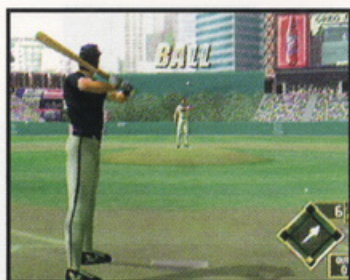
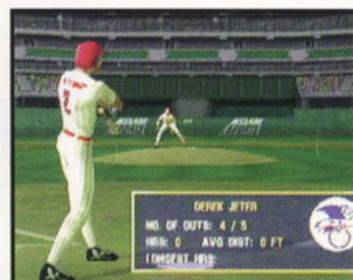
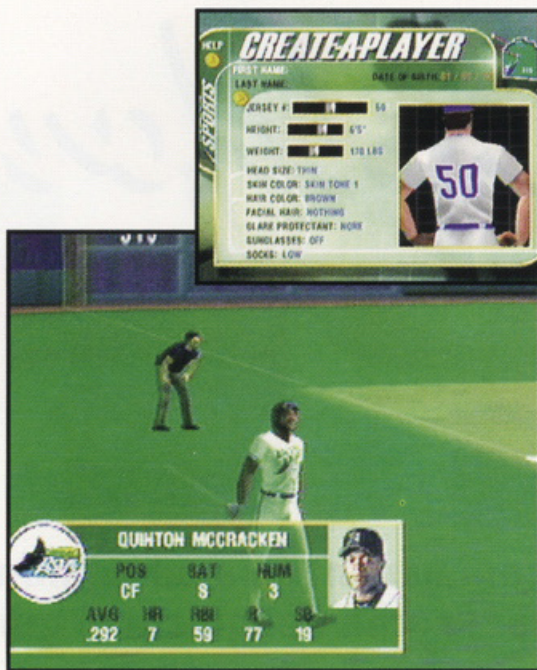
PAUSE MENU

NAME	IP	H	R	ER	BB	SO	PT	ERA
MIKE BIRD	1	0	0	0	0	1	0.00	
MIKE BELL	1	0	0	0	0	1	0.00	
JOE BAURELL	1	0	0	0	0	1	0.00	
ROBERT ALON	1	0	0	0	0	1	0.00	
KEVIN CANNON	0	0	0	0	0	0	0.00	
DAVE BLANK	0	0	0	0	0	0	0.00	
PAUL WENZEL	0	0	0	0	0	0	0.00	
TEAM TOTALS	6	0	0	0	0	6	0.00	
NAME	IP	H	R	ER	BB	SO <td>PT <td>ERA</td> </td>	PT <td>ERA</td>	ERA
SHANE REYNOLDS	1.0	5	3	3	0	1	13	27.00
TEAM TOTALS	1.0	5	3	3	0	1	13	27.00



fatti loro). Il tanto acclamato sistema di battuta-tiro in 3D, permette sicuramente una maggiore accuratezza e un miglior controllo della palla, ma non mi sento di definirlo semplice e intuitivo, anzi: prima di buttarsi nella competizione, una bella occhiata al manuale d'istruzione è caldamente raccomandata. Il sonoro che ci accompagna è costituito dai soliti motivetti da stadio USA a base di organetto (a me il suono ricorda questo strumento...) e da voci e schiamazzi vari provenienti dagli spalti; a questi bisogna aggiungere l'insipido e monotono commento di due speaker americani di cui mi ero anche segnato il nome da qualche parte, ma che a pensarci bene non si meritano neanche una misera citazione. Abbastanza deludente l'implementazione del Rumble Pack, che si limita a qualche vibrazione buttata lì come capita; un vero peccato, se si pensa alla pretese di realismo del gioco e alla qualità della realizzazione grafica. Molte delle osservazioni fatte nelle righe precedenti coinvolgevano in qualche modo la giocabilità e una loro sintesi risulta più che sufficiente: il sistema di controllo se la cava abbastanza bene, ma non è certo quella meraviglia di precisione e semplicità che ci vogliono far credere e richiede, necessariamente, una certa pratica per poterlo sfruttare in maniera efficace. Il livello di difficoltà è ben calibrato e la possibilità di iniziare una partita in modalità arcade, senza perdersi in navigazioni tra i corposi menu, è a tutto vantaggio dell'immediatezza e di chi si avvicina a un titolo di questo genere per la prima volta. Per chi invece vuole mettere sotto torchio il suddetto cartuccione, se la dovrà vedere con altre due modalità di gioco (oltre al già citato Quick Play): l'Home Run Derby e l'MLB Play, che a sua volta si suddivide in esibizione, stagione o play-off. A queste modalità si affianca anche una sezione di managing delle squadre con tanto di scambio di giocatori, modifica dei turni di gioco, etc; non so voi, ma per quanto mi riguarda, l'effetto di un paio di minuti di smanettamento tra colonne di statistiche e turni di battuta, è lo stesso di un mezzo flacone di sonnifero. Concludendo direi che ci troviamo di fronte a un prodotto di ottima fattura, in cui il tocco di Iguana c'è e si vede ed sempre all'altezza della fama che li accompagna in ogni titolo. Certamente il gioco non è scevro di punti deboli ma nel complesso il mio giudizio non può che essere positivo; come mai allora il punteggio finale non riesce a spuntare una valore più alto? Molto semplice, come già detto a proposito di quel Virtual Pool che trovate nelle pagine qui intorno, ci troviamo di fronte a un gioco ispirato a una disciplina che in Italia non è certo tra le più seguite e di questo non si poteva non tenerne conto. Ripropongo quindi il sistema di valutazione già presentato per il biliardo; mezzo punto in più se il vostro sogno è vedere dal vivo una partita dei Giants, la medesima quantità in negativo, se fino a ora ignoravate l'esistenza di un gioco chiamato baseball.

Matteo Leccardi



California SPEED

Un nuovo concorrente va ad aggiungersi al tormentato panorama dei giochi di guida per N64

California Speed

Sviluppatori:	Atari Games Midway
Tipo di gioco:	Su e giù per la California
N° Giocatori:	1-2
Grafica:	8.9
Sonoro:	8.8
Giocabilità:	8.0
Longevità:	7.8

8.4

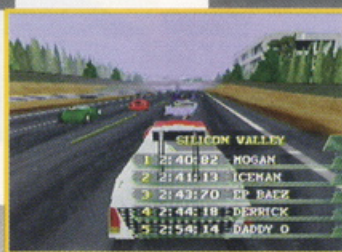


All'inizio avevo intenzione di usare il termine 'combattuto' per definire l'attuale stato del genere 'asfalto e dintorni' su Nintendone, ma una breve riflessione mi ha portato a scegliere un vocabolo che esprimesse meglio il suo travagliato percorso evolutivo. Pensate che esageri? Eppure basta dare un'occhiata a ciò che affolla gli scaffali nostrani per rendersene conto. Se da un lato troviamo ottimi titoli come la serie di Top Gear (Rally e Overdrive), interessanti arcade come Rush 2 e notevoli simulazioni di F1 quali Monaco GP 2; dall'altra ci dobbiamo scontrare con giochi che definirei mediocri con un eufemismo davvero forzato e penso che i nomi di GT64, Automobili Lamborghini e F1 Pole Position siano sufficienti, come esempio. E questo California Speed da che parte sta? Nei 'buoni' o nei 'cattivi'? Tra qualche riga lo scopriremo insieme, prima però due parole di doverosa premessa: California Speed è il porting, che Midway ha scaricato sul groppone di Atari Games, di un bell'arcade che qualche tempo addietro fece la sua bella figura nelle sale

giochi. L'accoppiata Atari Games - Midway non è certo nuova agli appassionati delle quattro ruote, poiché è la stessa che ci ha già deliziato con i due Rush (San Francisco ed Extreme USA) cui accennavo prima e che personalmente ritengo due prodotti davvero interessanti. Devo ammettere che il processo di formazione del mio giudizio nei confronti di California Speed ha seguito un iter abbastanza contorto, fatto di molte voci, qualche ripensamento e tante sorprese; lo so, messa così sembra quasi la pubblicità di un noto ovetto di cioccolato, ma mai come in questo caso la quantificazione numerica del valore di un gioco è stata tanto sofferta e ponderata. Prima ancora di aver fisicamente la cartuccia tra le mani, i soliti 'sentito dire' non mi avevano certo ben disposto; California Speed veniva tratteggiato come una brutta copia, inevitabilmente destinata a un prematuro oblio, della serie Rush, con cui effettivamente condivide la struttura di base dell'engine poligonale. Il successivo cambio di rotta è stato determinato dalle prime partite, che mi



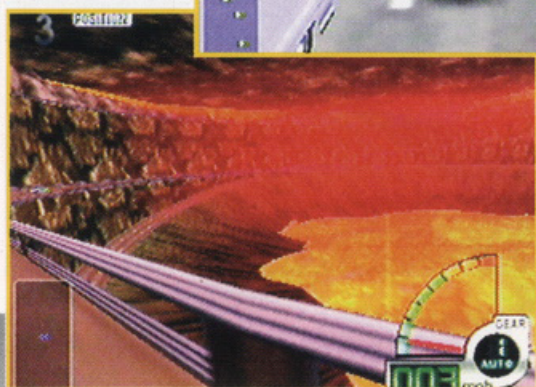
scorrazzare in tutte le zone più caratteristiche dell'assolata California, passando per l'interno di un'astronave (nella gara ambientata nel deserto), o quello di un computer (nella Silicon Valley) e persino sulle navate di un ponte, sospesi a un centinaio di metri da terra. Da questo punto vista niente da obiettare: alcuni dei tracciati sono davvero spettacolari ed emozionanti e fanno perdonare l'eccessiva sgranatura delle texture. Non posso ritenermi completamente soddisfatto dei veicoli a nostra disposizione; è innegabile che gli sviluppatori si siano sbizzarriti nel creare un campionario di veicoli uno più strampalato dell'altro (mi viene quasi in mente la scuderia di Vigilante 8), ma mi sarei aspettato una resa grafica di maggiore impatto. Mi spiego meglio;



hanno quasi colto di sorpresa con la loro immediatezza e spettacolarità; purtroppo però il mio entusiasmo si è notevolmente ridimensionato con il susseguirsi delle gare e la valutazione complessiva ne è stata inevitabilmente condizionata. Nel passare ad analizzare gli elementi costitutivi di questo titolo, comincerei proprio dal motore grafico; come abbiamo già avuto modo di scoprire, si tratta di una versione riveduta e corretta di quello che ha animato di due Rush, la cui eredità appare fin troppo evidente. Non dico che siamo di fronte a un clone di questi due giochi ma, nel complesso, il look non lascia dubbi sulla discendenza di California Speed. Del resto, a fronte di prestazioni di tutto rispetto, non mi sento neanche di giudicare con eccessiva durezza una scelta di questo tipo; il clipping è praticamente inesistente, il fogging si limita solo ad agevolare un frame rate altrimenti incerto e la sensazione di velocità riesce comunque a schiodare la sufficienza piena. Le 14 piste su cui dovremo gareggiare godono di un'ottima caratterizzazione grafica e ci permetteranno di

nelle nostre scorribande a quattro ruote avremo a disposizione una decina di veicoli, tra cui vecchi macchinoni degli anni '50-'60, grintosi coupé, diversi modelli di truzzo-mobile (neologismo di cui rivendico la paternità, per indicare i soliti bolidi ultra-potenziati, con le fiamme verniciate sul cofano) e perfino un golf-cart che riesce a raggiungere i 170 Km/h (davvero demenziale!). Quello che non mi ha convinto del tutto sono l'esiguo numero di poligoni e la scarsa definizione, che condannano i vari mezzi a un aspetto granuloso e poco definito; davvero brutto da vedere, credetemi. Gli effetti sonori se li cavano senza lode e senza infamia con un rombo dei motori che si è dimostrato abbastanza convincente; orecchiabili e azzeccate, invece, le musiche scelte ad accompagnamento delle nostre corse. Motivetti di sano rock si alternano a qualche pezzo più elettronico e ritmato, in una compilation che sottolinea in maniera efficace la frenesia dell'azione e l'agguerrita lotta verso il primo posto.

Le modalità di gioco sono tre: Single, Practice e Series, cui va aggiunta l'opzione per i due giocatori in split screen che, purtroppo, è sminuita da un calo di frame rate abbastanza evidente. La più gustosa è sicuramente la Series che ci permette di affrontare le varie corse con una difficoltà crescente e in diversi ordini, raggruppando i tracciati in aree tematiche (difficili, montani, ecc.). Per il ciclo 'non potevano mancare', vi segnalo il supporto per Rumble Pack e la possibilità di scegliere tra 5 visuali di gioco, di cui quella dal muso della vettura è sicuramente la più spettacolare e restituisce una sensazione di velocità davvero notevole. Con l'analisi del binomio giocabilità-longevità entriamo nella fase più calda e



spinosa di tutta la recensione. California Speed è un gioco arcade fino all'osso e su questo non ci piove; comportamento realistico delle vetture, possibilità di modifica dell'assetto e strategie di guida, sono concetti completamente estranei a un titolo che fa dell'immediatezza e della semplicità la sua bandiera. Ed proprio questo è il punto dolente: uno sceglie la sua bella macchinuzza, il suo pezzo di California da vedere, e poi? Poi... niente; preme il tasto dell'acceleratore e fa un po' di slalom tra le curve e i concorrenti; fine della storia. Lo so, come si dice dalle mie parti, 'l'ho messa giù spessa', ma non è che ci sia molto da aggiungere, la struttura di gioco è di una linearità tale da sconfinare troppo facilmente nella monotonia. Certamente i livelli hanno impatto visivo notevole, ma quante volte li si può vedere prima che 'l'effetto sorpresa' venga meno? I mezzi sono simpatici e ben realizzati, ma alla fine il gameplay si riduce a solo a un minimo di lavoro sullo sterzo e al prendere un

po' di confidenza con i tracciati. Non mancano gli effetti speciali, quello che manca è la capacità di spingere il giocatore a proseguire e di mantenere un grado di sfida costante, che non porti a un prematuro abbandono del gioco. A volere ben vedere, comunque, la questione è legata anche a cosa si vuole da una cartuccia di questo tipo; se si cerca la partita veloce, immediata o una sfida tra amici all'ultima sportellata, le cose cambiano, altrimenti la longevità ne risulta compromessa. In definitiva si tratta di un buon gioco, dalle notevoli qualità tecniche ma che, in parte, ci fa rimpiangere i suoi illustri cugini quanto a coinvolgimento. Piacerà agli appassionati del genere, a patto che non si aspettino nessuna variazione significativa a un sistema di gioco che sa di già visto; per tutti gli altri è d'obbligo un bell'esame di coscienza e un'occhiata al portafoglio prima di recarsi dal negoziante di fiducia.

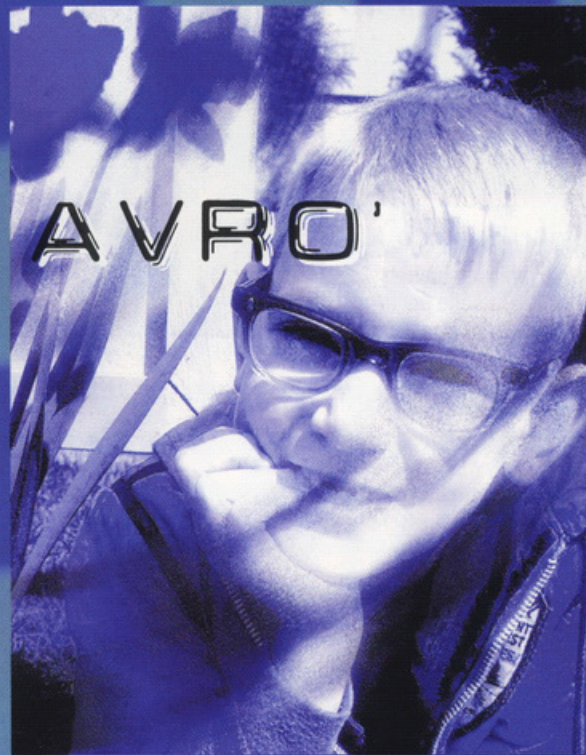
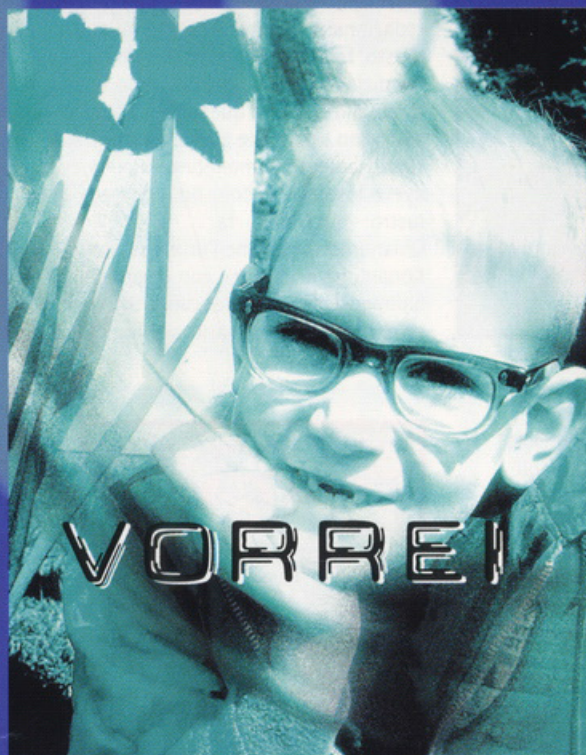
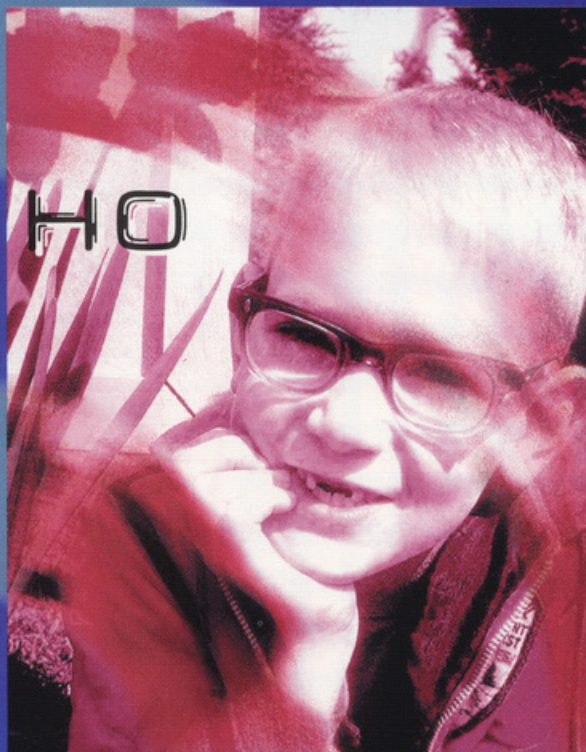
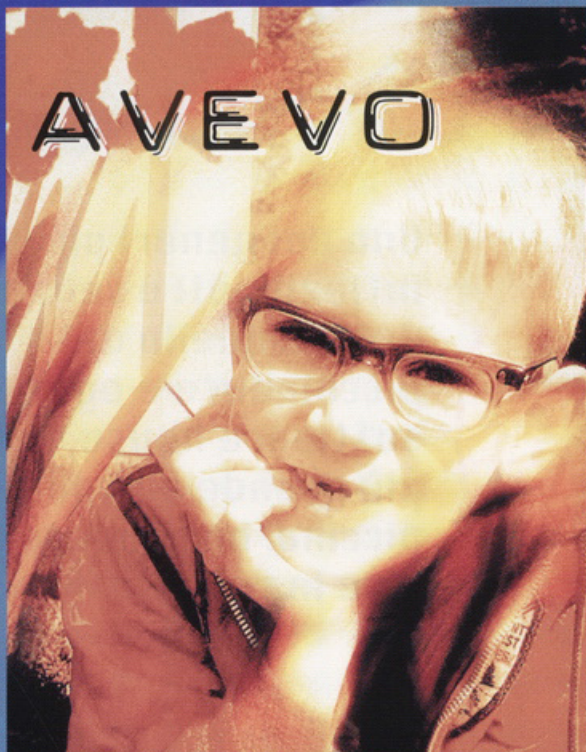
Matteo Leccardi

Le console cambiano



resta.

D'Avino & Micheli - SAIDGRACIA@pannetti.it



Da sempre con voi per restare aggiornati.

TUTTI I MESI IN EDICOLA DA XENIA EDIZIONI

RAKUGAKIDS

Rakuga Kids

Sviluppatori:	Konami
Tipo di gioco:	Botte da orbi, ma in dueddi
N° Giocatori:	1-2
Grafica:	7.5
Sonoro:	8.3
Giocabilità:	6.2
Longevità:	5.7

6.7

Konami, che non può essere sicuramente citata nella seconda categoria, cerca di mettere d'accordo mamme e bambini con questa nuova produzione. Niente sangue e sbudellamenti vari quindi, ma un gioco dalla grafica accattivante che sembra richiamare alla memoria i fanciuleschi colori pastello che rendevano meno grigie le giornate trascorse nei tanto cari asili nido, primo centro di



aggregazione giovanile al quale la mente, ormai spossata dalle poche ore di sonno all'attivo, mi concede di ritornare.

Oltre a essere uno smodato estimatore della serie che narra le gesta del leggendario Link (quella di Zelda, per tutti coloro che hanno vissuto nella foresta vergine negli ultimi dieci anni), mi trovo a essere



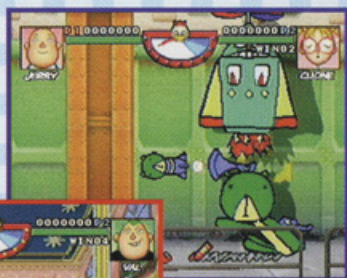
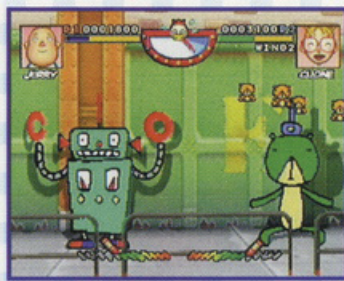
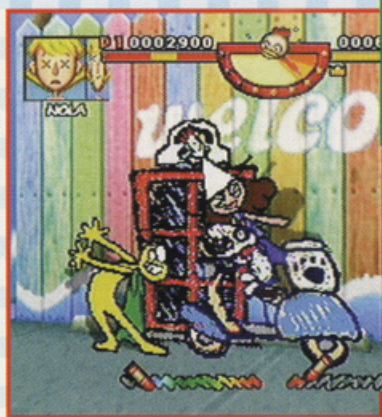
anche fruitore della console grigia che tutti, o quasi, gli utenti Nintendo sembrano odiare a morte. Se il nome Tekken 3 non vi suggerisce niente allora significa che di videogiochi ne sapete proprio pochino (da questa affermazione è sollevata solo la mia ragazza, che è l'anticipchiaduro per antonomasia) e non sapete ciò che vi siete persi. Cercate di capire come possa essermi sentito davanti a un titolo del genere io che, abituato a sbavare sui poligoni che animano King e soci, mi ritrovo davanti un picchiaduro bidimensionale. Niente terza dimensione, niente prese ultraspettacolari, niente mosse megatecniche... non

Uno dei generi più inflazionati è senza dubbio quello dei picchiaduro e ogni software house, dalla più grande alla più piccina, ha provato a dire la sua.

riuscivo a capacitarmi degli assurdi sprite (perché con i poligoni hanno davvero poco a cui spartire) che correvano in lungo e in largo per il televisore redazionale. Come mai? Forse mi mancava lo spirito giusto, forse le poche ore di sonno di cui sopra mi condizionavano più del dovuto o forse semplicemente avevo dimenticato quella sensazione di divertimento allo stato brado che aveva caratterizzato i miliardi, rigorosamente in monetine da cinquecento lire, che avevo inserito nel coin-op di Street Fighter almeno un lustro - quasi due - fa.

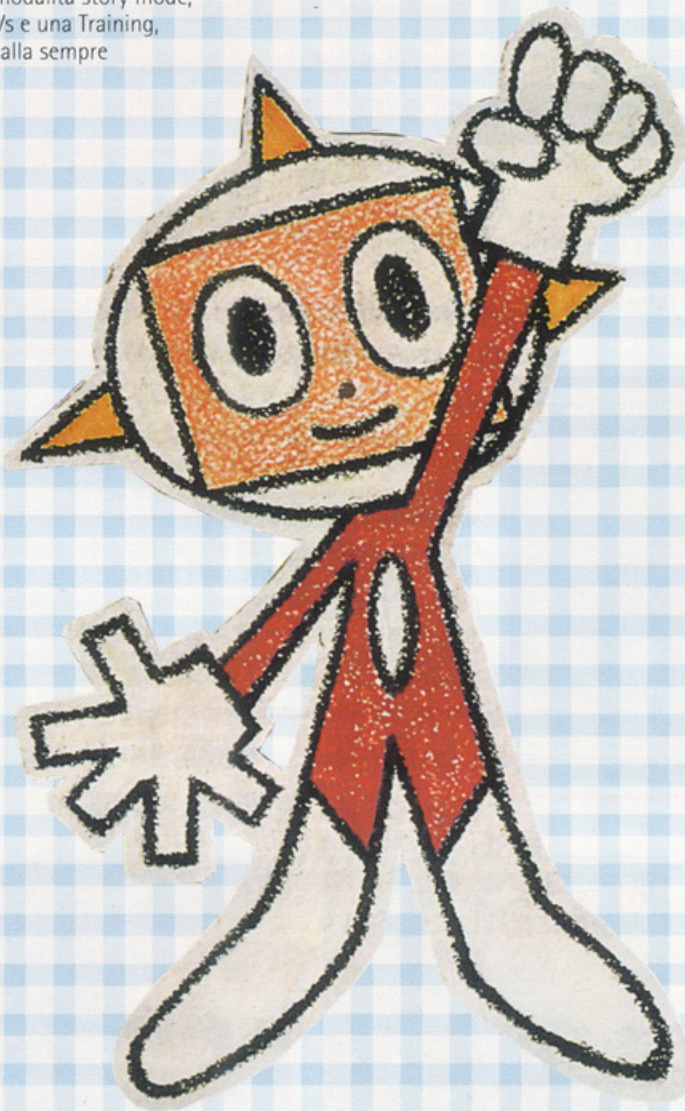
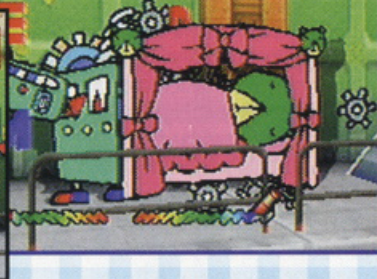
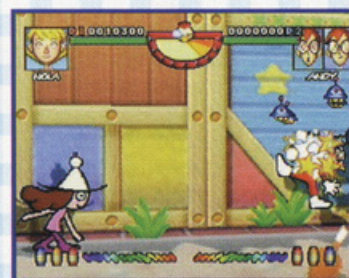
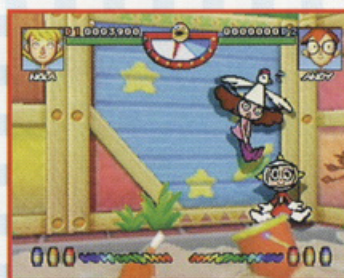
Chiarimo subito che l'unica cosa che questo titolo Konami ha in comune con il padre di tutti i beat 'em up bidimensionali è la mancanza dell'asse Z, che altri non è se non un modo elegante per indicare la terza dimensione.



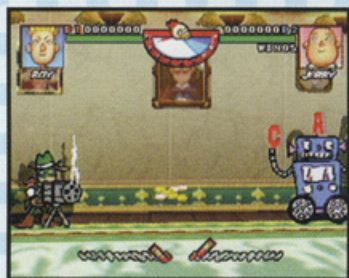
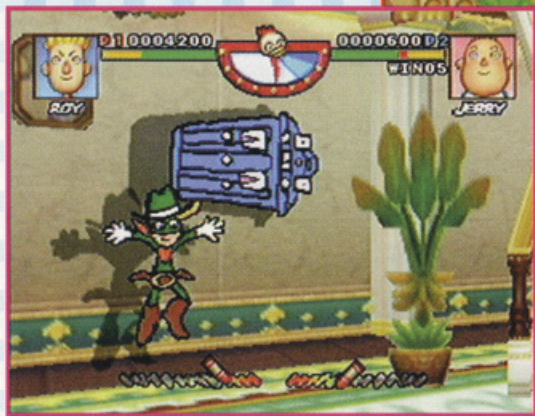
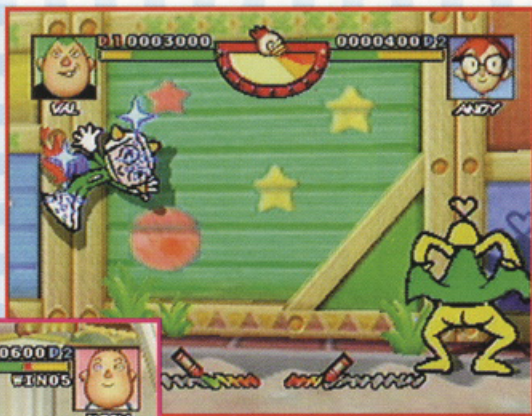


Graficamente il gioco non è male, nonostante sembri essere stato realizzato per un target d'età compreso tra i sette e i nove anni. Superate comunque le prime perplessità ci si può avventurare per i meandri della cartuccia che nasconde, tra le altre cose, una modalità story mode, una Vs e una Training, oltre alla sempre

presente modalità Practice. Vediamo di analizzarle insieme: nello story mode sarete chiamati ad affrontare tutti i personaggi presenti nel gioco in un ordine prestabilito, sconfiggendoli a uno a uno per arrivare all'epilogo della storia (altrimenti perché si chiamerebbe story mode?) del vostro Alter Ego digitale, mentre nel caso in cui optiate per il free Mode sarete liberi di scegliere il vostro avversario da una rosa, per la verità non troppo ampia, di otto lottatori (no, non ho sbagliato, sono dei lottatori... sbrocicati, ma sempre dei lottatori...). Questo Rakuga Kids è un picchiaduro a tutti gli effetti con tanto di prese e combo ma, come avrete sicuramente capito dalle foto che costellano queste pagine, si contraddistingue per l'alto coefficiente di demenzialità che vi terrà compagnia nelle sessioni di gioco. L'ultimo prodotto Konami ha infatti strappato più di un sorriso sia ad Alex che a me, anche se devo confessare che, in alcuni casi, si trattava di risate isteriche visto che, oramai provati dalla tarda ora (ho

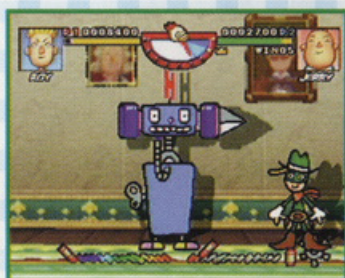
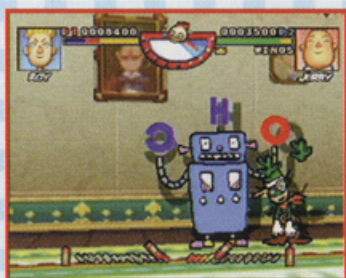


cominciato a testare il gioco alle tre del mattino), la lucidità mentale aveva lasciato il posto all'isteria pura. Come accade in quasi tutti i picchiaduro, il top del divertimento si raggiunge nella modalità a due giocatori ed è davvero uno spasso osservare quegli ammassi di sprite



conti mi ha regalato lssPro98 e un po' di rispetto glielo devo no?) è la giocabilità. Se è vero che il gioco sembra simpatico e carino è ancor più vero che non risulta essere privo di bug, in primis la tanto odiata "mossa critica" (se non sapete di cosa sto parlando correte subito a leggere il box contenuto in questo articolo) che consente, una volta preso il tempo, di chiudere all'angolo l'avversario e far sì che la sua anima trasmigri verso orizzonti e modi più felici, il tutto senza

colorati che se le suonano di santa ragione. Il personaggio più riuscito dell'intera realizzazione è quella sottospecie di fantasma giallastro che vedete campeggiare nella maggior parte degli scatti che accompagnano questa recensione... davvero troppo, troppo simpatico. Il sonoro si è rivelato all'altezza e i motivi, comunque non sempre vari, forniscono un ottimo tappeto sonoro agli incontri, proponendo ritmi incalzanti caratterizzati da chitarre distorte che pompano a palla per tutta la durata del match. Mi ha fatto una buona impressione anche la gestione del sistema di controllo, sempre preciso e affidabile, che sembra rifarsi ai titoli più famosi, mettendo a disposizione del giocatore tre differenti tipi di calci e pugni e permettendo di parare indicando nella direzione opposta a quella dell'avversario (praticamente è il sistema di controllo che Street Fighter 2 ha imposto come standard in tutti i beat 'em up bidimensionali). L'unica cosa che non mi convince in questa realizzazione Konami (dovete sapere che per me Konami è una specie di valore... in fin dei



UN PO' DI STORIA NON FA MAI MALE...

Un po' di anni fa, Street Fighter si compie un'attitudine generale per il feeling che fu in grado di suscitare. I combattimenti erano molto tecnici e non avvertiva la presenza di quello che si sarebbe successivamente rivelato uno dei principali difetti dei successivi cloni: la mossa critica (chiedo venia per il termine, ma non sono riuscito a trovare altro che calasse meglio). Con il termine "mossa critica" intendo indicare quella particolare combinazione di tasti che, non si sa né come né perché, consentiva lo stringere l'odiato avversario contro un lato dello schermo e finirlo a legnate, senza che quest'avesse la benché minima possibilità di reagire. Altro innegabile pregio del gioco in questione era, senza dubbio, la sensazione che si provava nel malmenare bellamente il rivale che per la prima volta sembrava colpire davvero i colpi... in pratica si aveva la sensazione di averne sul serio. Mi ricordo ancora la faccia fonda e pagnazza del gestore del bar che aspirava il succitato coin-op sorridere tutte le volte che portavo le mie piccole e sudate banconotine al banco perché passavo trasformate in cinquanta lire prima, in sonanti credit poi (magia delle mance, non trovarvi). Il pezzo che tutto questo avveniva per quella magica fessurina che recava quell'altro franco proibito scritto in inglese (insert coin... per fortuna che adesso lo sostituisce la dicitura in inglese) mi viene da piangere. Se si dovesse capiere di trovare il succitato coin-op in qualche salagionchi non fatevelo ASSOLUTAMENTE scappare... sarebbe come mangiarvi un pou-pou-pou con il solito...

prendere neanche uno schiaffo di risposta. E' inutile dire che questo "difettuccio", oltre a minare pesantemente la giocabilità, influisce anche sull'effettiva appetibilità del prodotto e non sono sicuro che possa tenere attaccati allo schermo per più di un paio di giorni consecutivi... alla fine penso che non piaccia a nessuno tirare fuori centoquaranta carte per vedere, nell'arco di quarantott'ore la sequenza finale di tutti i personaggi.... Peccato Konami... ho scoperto che anche tu puoi sbagliare...

Davide "TOSO" Tosini

TUTTE LE TUE SICUREZZE STANNO BRUCIANDO

Hai comprato il computer e ti hanno detto che capirlo era una stupidaggine.

Hai provato a navigare in Internet e non hai trovato niente di quello che ti aspettavi. Eri convinto di poter giocare in rete con persone mai viste e ti sei ritrovato da solo a guardare una finestra vuota. Ti hanno detto di comprare una scheda video migliore e hai detto di sì senza aver la minima idea di cosa fosse.

Hai provato un paio di videogames certo di arrivare alla fine e non hai superato manco il primo schema. Ti sarebbe piaciuto conoscere qualche trucco per divertirti di più e variare le tue giocate ma sei finito in game over prima ancora di premere un pulsante.

Hai guardato il tuo PC, lui ha guardato te: non c'era dialogo.

Sei ancora in tempo:



Tutti i
mesi in
edicola
da Xenia
Edizioni



L'UNICA SOLUZIONE

Snowboard Kids 2



**Una simpatia
indescrivibile.
Una carica di
buonumore
inaudita. Una
botta di vita
mai sentita
prima. Una
botta in faccia
che vi manda
lunghi distesi.**

Snowboard Kids 2

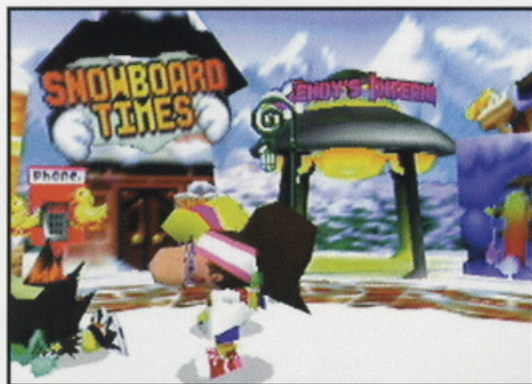
Sviluppatori:	Atlus
Tipo di gioco:	Snowboard demenziale
N° Giocatori:	1-4
Grafica:	8.9
Sonoro:	7.0
Giocabilità:	8.9
Longevità:	8.8

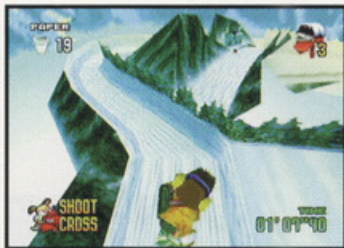
8.8

Che nostalgia, un gioco di snowboard. Intendiamoci, non è che io sia un estimatore del genere, ma il primo articolo che ho scritto per la Xenia è stata proprio la preview di un titolo dedicato a questo sport (Cool Boarders 3, per la precisione). Qualcuno di voi si starà chiedendo il motivo per cui sia proprio io a scrivere questa recensione, visto che i titoli snowboardeschi sono solitamente esclusivo appannaggio di Raffo; in realtà, me lo sto chiedendo anch'io. L'unica risposta plausibile che ho trovato è stata più o meno: "Visto che siamo in ritardo scandaloso con la chiusura della rivista, Alex ha affidato il pezzo al primo tizio che passava per il suo ufficio". Vedete? Questi scampoli di vita redazionale arricchiscono le vostre grigie esistenze, permettendovi di tirare avanti almeno fino al prossimo numero. Passiamo al gioco? Passiamoci!

Snowboard Kids 2, secondo episodio della serie targata Atlus, ci propone una banda di bambinetti schifidi, unti e grassocci, intenti a misurarsi con la nobile arte dello snowboardaggio. Anzi, scriviamolo all'inglese: snowboarding. Come tutti saprete, questa categoria ha già un parametro di riferimento su Nontendo 64, ovvero quel 1080° Snowboarding che, al tempo della sua uscita, si impose come il miglior titolo dedicato allo sport sulla neve che si fa con i piedi su di una tavola. E' bene precisare subito, però, che il gioco della Atlus si pone su

di un piano differente rispetto allo snowgioco per eccellenza. Se 1080° era un gioco dal tono serio e dall'atmosfera realistica (pur essendo comunque un arcade), Snowboard Kids 2 risulta imperniato sulle demenziali vicende del gruppo di bambini di cui sopra che, tra armi bizzarre, nemici improbabili e animali umanizzati, ha ben poche occasioni di prendersi sul serio. Tutto il programma è permeato da un'atmosfera giocosa che inizia già dalla trama; intanto, assistiamo all'arrivo di Wendy che, a causa del mezzo di trasporto





utilizzato, si fa passare per un extraterrestre. Si arriva poi all'entrata in scena di Damien, un misterioso personaggio che vi romperà le cosiddette un po' per tutto il gioco. Pare che lo scopo ultimo di questo individuo sia quello di conquistare Snow Town, il ridente centro abitato nel quale si svolgono le avventure dell'allegria brigata.

Snowboard Kids 2, in sostanza, è un gioco di snowboard dalla struttura basilare tipica ma arricchito da una serie di trovate divertenti, che lo caratterizzano come un titolo a se stante: non è esattamente un classico gioco del genere, ma non presenta nemmeno innovazioni così incredibili da essere ascrivibile a un'altra categoria. Scopo ultimo del gioco è quello di vincere quante più competizioni possibili, affidandovi alla cara tavola da snowboard e conquistandovi così il titolo di miglior atleta di Snow Town. Cosa che si rivelerà tutt'altro che facile e che richiederà un minimo di capacità gestionale, dato che dovrete tenere conto di un discreto numero di fattori. Innanzitutto la differenza che più salta agli occhi tra Snowboard Kids 2 e un gioco di genere tradizionale è la possibilità, presente nel titolo della Atlus, di utilizzare tutta una serie di armi per intralciare gli avversari, oltre che degli oggetti dagli effetti più disparati per avvantaggiarvi durante la gara. La natura esatta di questi ammenicoli, che potrete trovare dispersi lungo il percorso o rinchiusi in apposite scatole, viene spiegata dettagliatamente nel box apposito, che dovrete trovare in queste pagine. Inutile sottolineare che sia voi che i vostri avversari potrete servirvi di questi affari, quindi attenzione! Potreste trovarvi spiacciati a terra senza nemmeno accorgervene.

Una gara si compone, solitamente, di un numero variabile di giri compiuti sullo stesso percorso; al termine di ogni giro, una seggiovia vi riporterà in cima al monte, da dove ripartirete. Vale la pena di notare che, durante la discesa, dovrete raccogliere anche dei soldi disseminati sulla pista, che vi serviranno per aumentare le vostre possibilità di vittoria durante le successive contese. Tra una competizione e l'altra, inoltre, vi fermerete a Snow Town, dove potrete visitare dei negozi. Qui dovrete usare i soldi guadagnati durante la gara per acquistare nuove armi, una nuova tavola da snowboard dalle caratteristiche migliori della vostra e per cambiare il colore del mezzo che usate (alcuni schemi sono

POTENZIALE BELLICO E POTENZIALE BRUTTICO.

E dai, ditelo che è una bella battuta. No, eh? Perché non mi spedite qualche lettera in cui mi suggerite dei titoli originali per i box? OK, passiamo pure alla descrizione delle armi che potrete raccogliere durante il gioco.

Slap stick. E' il tipico sberlone volante, che colpisce l'avversario e che, così facendo, gli toglie un po' di soldi.

Parachute. Questo curioso affare, una volta colpito il bersaglio, lo trasporta in aria, facendolo poi atterrare dolcemente. La qual cosa farà perdere un bel po' di tempo al malcapitato.

Freeze shot. Avete presente la Polvere di Diamanti? Ecco, quest'arma ha un po' la stessa funzione. Congela l'avversario e, oltre a fargli perdere tempo, lo rende un ostacolo sul percorso.

Bomb. Può essere sparata anche all'indietro e ha un'area d'effetto piuttosto ampia, che vi consentirà di liberarvi di più di un nemico contemporaneamente.

Snowman. Questo colpo, che ha la caratteristica di rimbalzare sulle pareti, trasforma il bersaglio in un pupazzo di neve. Al tizio ci vorrà un po' per riprendersi.

Whirlwind. Anche questo colpo rimbalza sulle pareti. Chi ne viene colpito viene sbalzato in aria e perde un'arma che, caduta sulla pista, può essere raccolta da altri.

Ghost. Vi permette di sparare un fantasma che gira intorno all'avversario, rallentandolo notevolmente. Colpisce sempre il giocatore in testa alla gara, o, se questi usa un altro ghost, quello in seconda posizione.

Super Ghost. Funziona come il Ghost normale, ma influenza tutti i concorrenti, escluso chi l'ha lanciato. Con quest'arma è possibile vincere una gara apparentemente persa.

Speed Fan. E' un'elica che accresce la velocità dello snowboard.

Rocket. Anche questo oggetto aumenta la velocità del vostro mezzo, anche più di quanto faccia la Speed Fan. Dura però molto meno dell'elica.

Pan. Colpisce tutti gli avversari di chi lo usa, bloccandoli per un po'.

Invisible. Rende chi lo usa invisibile. Questo impedisce agli altri giocatori di usare armi contro l'individuo (benché il Ghost e il Super Ghost siano ancora efficaci).

Wing. Conferisce delle ali allo snowboard che, alleggerito in tal modo, resterà sospeso in aria per più tempo in seguito a un salto, permettendovi evoluzioni altrimenti impossibili.

Rock. Le pietre possono essere piazzate sulla pista e fanno da ostacoli, facendo cadere chi ci passa sopra.

Rat Face. E' un oggetto che permette a chi lo usa di rubare tutti i soldi a un certo giocatore.

Super Rat. Ancora più cattivo del precedente, questo affare vi permette di fregare TUTTI i soldi di TUTTI gli altri giocatori. Usatelo nel multiplayer e sarete picchiati a sangue.





MA CHE BEI BAMBINI PUCCINI PUCCINI!

E dai, lo sapevate. Sapevate che avrei scritto questo box riguardante i protagonisti del gioco. E' la norma, ormai. Ma dai, non venitemi a dire che non vi interessa conoscere i nomi dei simpatici bambinoni che incontrerete. Non vi interessa? Beh, voi leggete lo stesso, non si sa mai.

Slash Kamei (10 anni). Un ragazzino dalla chioma antigrafità che se la cava molto bene con le evoluzioni acrobatiche, oltre a essere abbastanza veloce.

Nancy Neil (10 anni). E' una bambina molto gentile e simpatica, peccato sia anche decisamente lenta. In compenso, non si comporta male quando c'è da compiere delle acrobazie.

Jam Kuehnemund (10 anni... pure lui? E basta!). Questo bambino è un rapper nato, oltre che uno snowboarder niente male. Anche lui ha come specialità le acrobazie e sembra sia rivale personale di Nancy.

Linda Maltinie (dai, indovinate l'età). Una tipa snob e vanitosa, molto veloce sulla neve ma particolarmente impedita quando si tratta di fare delle curve.

Tommy Parsy (10 anni, e cosa credevate?). Grande amico di Slash, è il classico bambino obeso e pacioccoso, che ha la Nutella come idolo religioso. Sarà che il suo peso lo spinge a valle ma è il più veloce del gruppo; non se la cava però bene con le curve.

Wendy Lane (sì, anche lei ha dieci anni). Una bambina genio, abilissima nelle acrobazie ma parecchio lenta. E' dotata di occhiali che fanno attrito con l'aria (almeno credo).

Damien (età sconosciuta). E' l'avversario per eccellenza. Un misterioso personaggio che mette i bastoni fra le ruote a chiunque e compare ovunque per tutto il gioco.

Mr. Dog. Questo cane (cosa vi aspettavate?) ha un negozio nel quale vende degli

snowboard. Nessuno l'ha mai visto gareggiare, ma pare sia uno snowboarder molto veloce.

Coach. E' un pinguino? Boh! Il suo compito è quello di insegnarvi ad andare in snowboard nel corso del training mode.



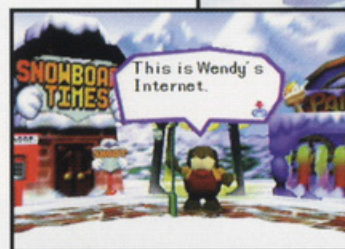
veramente psichedelici). Snow Town è anche un posto dove raccogliere informazioni o trovare altri soldi. Infatti, potrete impegnarvi in un lavoro part time, quale, per esempio, consegnare i giornali durante una discesa (sparandoli nelle caselle della posta delle case che trovate). Avrete inoltre la possibilità di prendere parte ad alcuni giochi, sempre, ovviamente, incentrati sullo snowboard (beh, dopotutto, è un titolo di snowboard, cosa vi aspettavate?).

Questa la struttura del gioco, che vi richiederà quindi di saper decidere come spendere di volta in volta il vostro denaro dato che, ovviamente, ogni gara sarà più difficile della precedente e necessiterà di una migliore prestazione rispetto alle precedenti. Questo titolo si presenta bene anche per chi non è un estimatore del genere, quindi, a causa di una serie di caratteristiche peculiari che lo tolgono dal novero dei "giochi tipici". Snowboard Kids 2, oltre ad avere un gameplay ben congegnato, è anche supportato da una realizzazione tecnica di buona fattura generale, almeno per quanto riguarda la grafica. Ben fatti i poligoni, animati a dovere i personaggi e abbastanza curati i fondali, anche se forse un po' troppo ripetitivi (beh, d'altra parte, non è che ci fosse molta possibilità di scelta). Le texture fanno il proprio dovere, restando al loro posto e giocando un ruolo rilevante nel definire i personaggi. Da questo punto di vista, l'unico problema è costituito da una sporadica sparizione dei poligoni in alcuni rarissimi casi, soprattutto quando i personaggi entrano in collisione con alcuni punti critici del fondale. Niente di particolarmente grave o fastidioso, comunque: in genere non ci si fa neanche caso. Purtroppo, il sonoro non è all'altezza: benché gli effetti si difendano tutto sommato in maniera dignitosa, non si può dire altrettanto delle



musiche di sottofondo. Non è che siano tecnicamente fatte male, ma sono insulse in maniera incredibile. Non si fanno notare assolutamente. E' come se non ci fossero, tanto sono insignificanti. Certo, anch'esse sono in linea con il tono generale seguito da tutta la produzione, che vede una netta prevalenza di atmosfere bambinesche e demenziali, ma davvero non si fanno notare particolarmente né in senso positivo né in senso negativo. Per quanto riguarda invece il divertimento che questo Snowboard Kids 2 è in grado di offrire, posso affermare che ci troviamo su buoni livelli. La sezione arcade è realizzata in maniera accettabile e gli avversari, contrariamente a quanto accade in diversi giochi del genere, non sono così imbattibili da non poter essere più raggiunti una volta che vi hanno superati. Dovendo paragonare questo titolo della Atlus a un altro gioco, il primo che mi viene in mente è Rollcage, produzione recente della Psygnosis, uscita per PC e Playstation, incentrata sulle corse futuristiche. Tra le caratteristiche comuni ai due prodotti troviamo, per esempio, il fatto che i vostri avversari si ostacolano anche fra di loro, senza concentrarsi solo su di voi, eliminando così la fastidiosa sensazione che tutti i concorrenti si impegnino per non farvi vincere per pura voglia di dar fastidio. La componente gestionale, inoltre, aggiunge interesse a un gioco che, senza di essa, sarebbe solo un buon snowboard con delle armi annesse. In conclusione, direi che la Atlus ha fatto centro con questo suo nuovo prodotto, che non si pone come un capolavoro assoluto, ma che mi sento di consigliare a chiunque voglia provare un gioco di snowboard che si discosti dai canoni tradizionali e che sia in grado di impegnarvi anche sul piano cerebrale, oltre che su quello dell'abilità con il joypad.. Un buon lavoro, che dovrebbe essere in grado di appassionarvi per non poco tempo.

Sergio "Ray" Porcellini



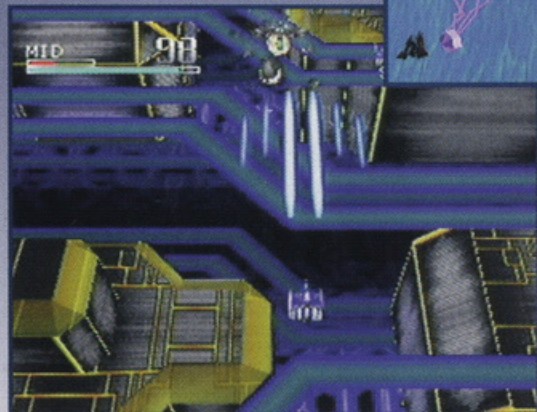
STAR SOLDIER

**Grande! Che bel gioco!
Veramente stupendo!
Lo voglio
assolutamente!
OK, adesso possiamo
parlare di Star Soldier.**

Star Soldier

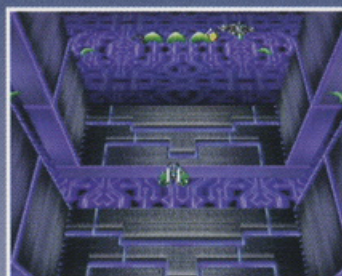
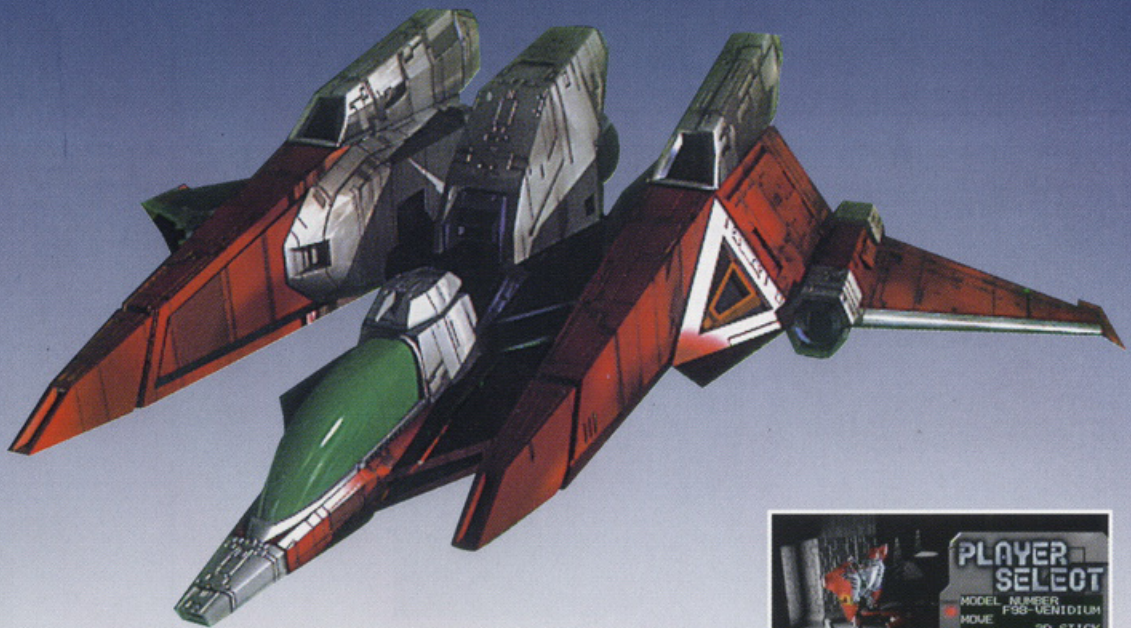
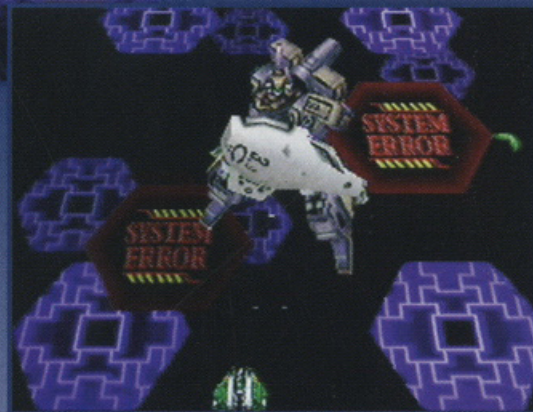
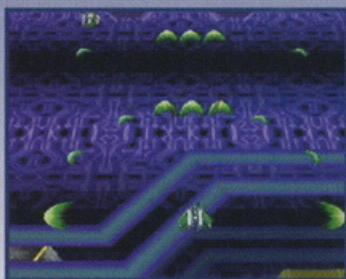
Sviluppatori:	Hudson Soft
Tipo di gioco:	shoot'em up arcaico
N° Giocatori:	1-2
Grafica:	6.5
Sonoro:	5.3
Giocabilità:	7.5
Longevità:	6.5

6.4



Che nostalgia... Vi ricordate i bei tempi andati, gli anni fulgidi in cui i coin-op funzionavano con le duecento lire e le vette inarrivabili del divertimento videoludico erano titoli storici come Space Invaders, il primo Super Mario, Pac Man e compagnia bella? Penso che molti di voi siano troppo giovani per aver vissuto appieno quell'epoca leggendaria dei videogiochi, in cui vennero alla luce quelli che si sarebbero rivelati i precursori delle macchine che ora noi teniamo vicine al televisore di casa. Persino io, che al tempo non ero che un bambinetto pacioccoso che aveva bisogno di mettersi in piedi su di una sedia per raggiungere i tasti e la manopola del cabinato, ho un ricordo piuttosto sfocato di quei giorni. Giorni felici, giorni belli... E, secondo alcune leggende redazionali, pare che ci sia stato un tempo in cui bastavano le cento lire per farsi una partita con un gioco da bar! Io sono veramente troppo giovane per ricordare ciò che solo i vetusti guru del campo rimembrano con chiarezza e, diciamo, nostalgia. Oramai, coloro che ancora fanno di quelle epoche lontane sono costretti a osservare l'inevitabile decadimento dei propri corpi. Qui in redazione, questi individui (noti come "Gli Antichi") vengono rinchiusi in sarcofagi semoventi, dotati di gambe e di braccia, in modo da poter continuare a giocare per l'eternità, fino all'estinzione della carne mortale.

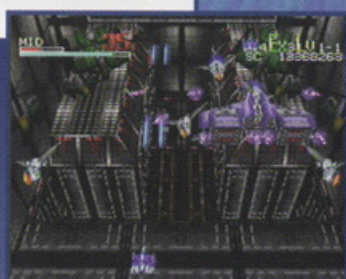
Naturalmente, non tutti i nostalgici accettano questo onorevole destino, che li rende riveriti da tutti i membri del Capit... ehm, della redazione: qualcuno preferisce cercare di ricordare i bei giorni andati tramite mezzi poco corretti e assolutamente sleali, come, per esempio, programmare giochi che sarebbero stati bellissimi una decina di anni fa, ma che ora non hanno più molto da dire. Alla Hudson c'è un'evidente sovrabbondanza di appassionati dello shoot'em up anni '80 e questo si riflette in un titolo in particolare:



questo Star Soldier, per l'appunto. A questo punto, non è che ci sia molto altro da aggiungere: vi ricorderete un po' tutti degli sparattutto che andavano per la maggiore alla fine del decennio scorso e agli inizi del nostro. Nella fattispecie, questo genere godeva di particolare popolarità su PC Engine, una vecchia console della NEC che sembrava saper sfornare solo shoot 'em up (un po' come faceva il Neo Geo con i picchiaduro), molti dei quali di ottima qualità. E, adesso che ci penso, molti dei quali prodotti proprio dalla Hudson... Mah, forse la storia che si ripete? Anyway, benché la software house nipponica possa vantare un'indubbia esperienza nel campo degli sparaspara, mettiamo subito in chiaro che questo titolo non è esattamente un capolavoro (quando l'ha visto, Marco se ne è uscito con un "Bleah, io quello non lo tocco!"). Ma perché? Sono qui per spiegarvelo.

Dunque, come avrete intuito, Star Soldier si rifà parecchio ai vecchissimi shoot 'em up che popolavano Megadrive, Super NES e, soprattutto, PC Engine. Si tratta, in particolare, di uno sparattutto a scorrimento verticale, che vi metterà al comando della solita astronavina minuscola opposta al solito esercito di alieni schifidi e un po' puzzolenti, dotati del solito arsenale immensamente superiore al vostro e della solita brama di conquista che li porta a fagocitarsi intere galassie (metaforicamente, ovviamente).

All'inizio del gioco potrete scegliere fra tre diversi caccia spaziali e questo influenzerà principalmente le armi che avrete a vostra disposizione. Abbiamo una navetta rossa che spara proiettili di piccolo calibro (relativamente al calibro medio dei cannoni che compaiono nel gioco), una blu che lancia raggi diretti in avanti e una verde che vomita fasci di energia multidirezionali. Usando la vostra fida astronave, dovrete farvi strada tra un po' di livelli pieni di nemici da sfondare a cannonate. Come vuole la tradizione, inoltre, disporrete di una specie di smart bomb, ovvero un colpo particolarmente potente, che potrete però usare solo un numero limitato di volte. In tutti e tre i casi, si rivela qualcosa di devastante ma non radicale; cose che capitano. A mano a mano che il vostro mezzo volante sarà colpito,



perderete una parte della vostra potenza di fuoco (all'inizio notevole per raggio coperto e forza d'impatto), che potrete recuperare solo raccogliendo appositi bonus. I bonus in questione, è bene notarli, non vi conferiscono nuove armi o abilità speciali, ma rappresentano solo l'"energia vitale" della navicella. Un'innovazione ma guarda un po'! Una volta che avrete subito abbastanza colpi da annihilare completamente il vostro arsenale, il caccia da voi guidato esploderà.

E questo è quanto: Star Soldier non presenta particolari caratteristiche. Dal punto di vista tecnico, diciamo pure che questo titolo è fatto male: i fondali sono ripetitivi, gli sprite minuscoli e niente affatto animati, i filmati che compaiono di tanto in tanto non hanno un impatto tale da farsi notare, anzi, sono piuttosto insignificanti. Il sonoro è composto di musicchette decisamente insulse e da effetti che fanno il proprio dovere e nulla più. Il gioco in sé non sarebbe poi nemmeno tanto male: in fin dei conti si lascia giocare, la vostra navetta risponde bene ai comandi, il sistema di controllo è intuitivo e immediato e non presenta problemi di sorta. Il fatto è che questo tipo di giochi ha subito un'evoluzione notevolissima negli ultimi anni, evoluzione che Star Soldier non prende minimamente in considerazione. Questo nuovo nato di casa Hudson, che ci ha già regalato dei capolavori come Bloody Roar 2 (solo su Playstation, purtroppo), non offre nulla in più di milioni di altri vecchissimi shoot 'em up; direi anzi che si colloca un gradino sotto anche rispetto ad alcuni grandi titoli del passato, quali il celeberrimo R-Type e Thunder Force 4, dei veri capolavori del proprio tempo che, messi a confronto con Star Soldier, nonostante la ovvia inferiorità tecnica ne escono vincitori. La mia opinione è che alla Hudson abbiano riesumato per caso un gioco inizialmente pensato per una piattaforma a 16 bit e che, pensando di poter realizzare un buon titolo aggiungendo qualche

filmato (nemmeno troppo ben fatto, per altro), lo abbiano lanciato sul mercato senza molte modifiche rispetto all'idea di base. Star Soldier è quindi un titolo che mi sento di consigliare solo ai nostalgici più convinti, quelli che tirano ancora fuori il C 64 per giocare a International Soccer e Decathlon (mitici!). Però, anche costoro stiano in guardia: su praticamente tutte le piattaforme uscite da dieci anni a questa parte si può trovare qualcosa di meglio dello stesso genere. In fin dei conti, Star Soldier resta un gioco che, con tutta probabilità, nessuno degnerà di uno sguardo.

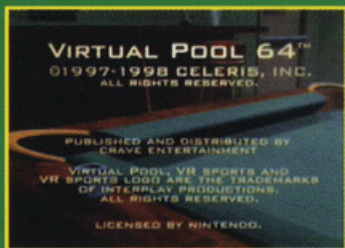
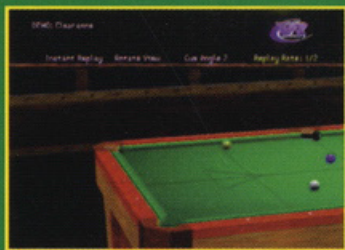
Sergio "Ray" Porcellini





VIRTUAL POOL 64

Secondo voi, per indicare con una sola parola chi gioca a biliardo è meglio bilioso, steccatore o pallista?

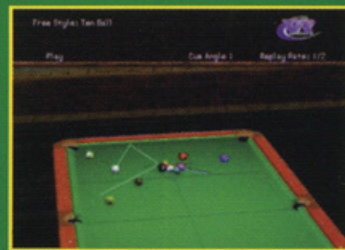


Se escludiamo quella volta in cui da bambino, non avendo ben chiara la differenza tra tabacco e biliardo, tentai di fumarmi una stecca, il mio incontro con il tappeto verde è abbastanza recente. Per assurdo, infatti, le mie prime partite sono avvenute sullo schermo di un TV, invece che in un fumoso e affollato bar; questo, oltre che testimonianza della mia innata asocialità (di cui vado orgoglioso come Naomi Campbell di un brufolo sulla faccia), ci rammenta che simulazioni di questo tipo possono vantare una storia molto lunga, riconducibile addirittura agli albori dell'intrattenimento elettronico. Eppure, non è che il biliardo sia una delle discipline più seguite nel mondo e per rendersene conto basta pensare ai programmi sportivi che affollano le emittenti televisive nostrane. Ve lo immaginate un 'processo del birillo' o una 'guida al campionato di carambola'? A mio parere la spiegazione di questo fenomeno si basa su due aspetti fondamentali: il primo riguarda il favore meno appariscente, ma decisamente più saldo, che questa disciplina gode presso l'italico popolo e, in secondo luogo, la relativa semplicità con cui è possibile riprodurla in formato elettronico. Non sto dicendo che programmare un gioco come questo sia semplice ma che nei sistemi del passato l'impossibilità di generare effetti grafici iperrealistici poteva essere compensata da una buona giocabilità e dalla ricerca di efficaci sistemi di descrizione degli urti. Al giorno d'oggi, per fortuna, il giocatore può, anzi, deve aspettarsi non solo una simulazione estremamente realistica, ma anche un'implementazione grafica degna di questo nome.

Nella fattispecie Virtual Pool 64 (che se non erro è già stato pubblicato qualche tempo fa per PC) è il primo gioco di questo genere su N64; un appuntamento abbastanza importante, quindi, per un titolo dalla spiccata vocazione simulativa e che va a colmare uno dei pochi buchi ancora rimasti nel sempre più nutrito catalogo Nintendo.

Ma bando alle ciance e andiamo a vedere che cosa hanno preparato per noi i tizi di Celeris.

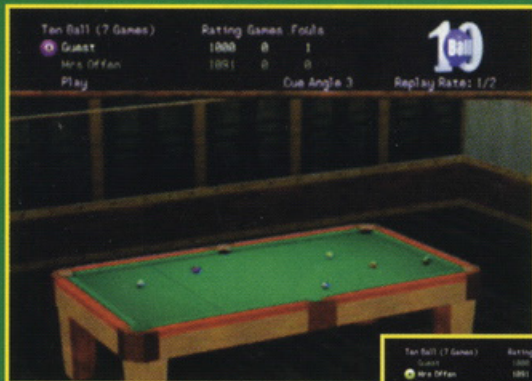
Graficamente ci troviamo di fronte a un prodotto di pregevole fattura; a partire dal motore grafico che si è dimostrato ottimo in più di un'occasione. Come prima cosa il frame rate è ineccepibile; mai un'esitazione, mai un'incertezza, neanche se si tenta di metterlo in difficoltà con zoomate improvvise o repentini cambi della visuale durante tiri molto complessi; a voler cercare il pelo nell'uovo (uno di questi giorni vi devo raccontare di quella volta che ne ho trovato uno davvero...) il modo in cui le palle si smaterializzano davanti alle buche non è il massimo della vita, ma non è niente di così drammatico. Le notevoli



Virtual Pool 64

Sviluppatori:	Celeris - Crave entertainment
Tipo di gioco:	Gioco con le palle
N° Giocatori:	1-4
Grafica:	8.6
Sonoro:	7.7
Giocabilità:	8.6
Longevità:	8.3

8.2



caratteristiche dell'engine poligonale sono testimoniate anche dall'ottima gestione dei chiaroscuri; a essa bisogna aggiungere gli efficaci modelli matematici usati per la descrizione dei moti delle sferuzze colorate, nonché i ridottissimi tempi necessari agli avversari per effettuare i loro tiri. Oltre a questi aspetti tecnici, VP64 sfoggia un'alta risoluzione (640 x 480) che è un vero piacere per gli occhi; l'area di gioco è rifinita in maniera molto curata e anche se le texture, quelle poche che ci sono, lasciano un po' a desiderare, la resa complessiva non deluderà



nessuno. Certo che tre tipi di tavolo e quattro sfondi sono un numero piuttosto modesto se paragonati alla qualità generale, ma a quanto pare (come si dice dalle mie parti) ci dovremo accontentare di quello che passa il convento. La gestione delle telecamere virtuali mi è apparsa ben implementata e quelle due o tre occasioni in cui ha mostrato qualche imprecisione sono ampiamente giustificate dalla quantità di variazioni e impostazioni personalizzate lasciate al giocatore.



Con la positiva valutazione dei menu di gioco, chiari e semplici, ci agganciamo ad un altro aspetto fondamentale: la giocabilità. Mi sembra che il voto sia abbastanza esplicito; Virtual Pool si presenta al pubblico

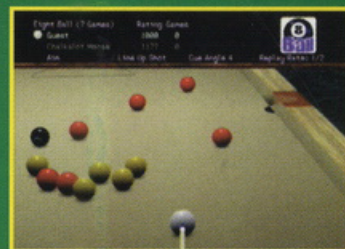
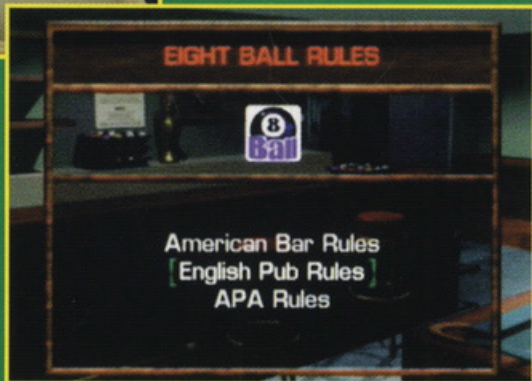


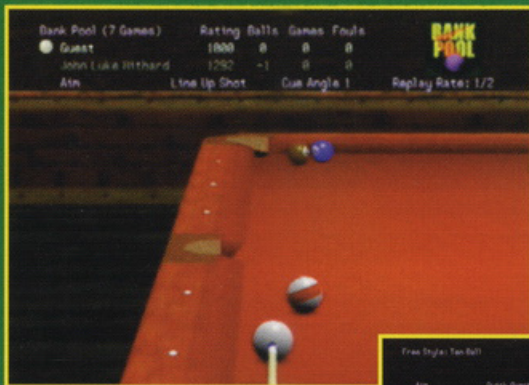
come una simulazione ultrarealistica non solo nell'aspetto grafico ma anche, e soprattutto, per la completezza e la ricchezza delle numerose modalità di gioco. 3, 6, 8, 9, 10 palle, sono solo alcune delle possibilità di gioco che ci vengono offerte; inoltre, dove previsto, si può scegliere tra i regolamenti usati in America, Inghilterra o quello ufficiale Apa. Immane tra i tre classici livelli di difficoltà, tra l'altro calibrati davvero bene, che ci permettono di portare il grado di sfida da quello di una partitella veloce-veloce fino a incontri di proporzioni immani (tipo mega-campionato interplanetario).



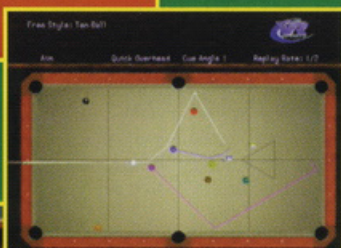
Una scelta molto azzeccata dei programmatori è stata quella di eliminare il

classico indicatore di forza, ormai uno standard in questo genere; al suo posto si è preferito utilizzare il controllo analogico del pad. Una volta impostato il tiro, muovendo avanti e indietro la leva del joystick, si replica il movimento del braccio nel 'caricare' il colpo; se al primo impatto quest'impostazione vi potrà sembrare poco pratica, basteranno un paio di minuti per apprezzarne il notevole ritorno in fatto di realismo e di calibrazione della potenza. Se a questo aggiungete le innumerevoli possibilità di regolazione nell'inclinazione della stecca, del





punto d'impatto sulla bianca nonché della visuale, vi assicuro che ogni colpo può diventare una manovra davvero impegnativa. Chi sperava in qualcosa di più arcade non deve credere che i programmatori abbiano trascurato quest'aspetto; oltre al Practice Mode, che permette di prendere confidenza con il sistema di controllo, è presente anche un'opzione per iniziare una partita accentuando i parametri predefiniti, in modo da non dover star lì a ravanare troppo nei menu. Sempre in quest'ottica rientra il Free Style Mode, che ci permette di



giocare a qualsiasi modalità senza dover tenere conto dei regolamenti, in modo da preparare con calma tiri, effetti e/o riprodurre determinate situazioni. Una particolarità del Free Style Mode (ma anche del Practice) è che le linee di traiettoria (comunque disattivabili) vengono descritte per tutte le palle colpite dalla bianca; al contrario, nelle altre modalità viene abbozzato solo il primo segmento del moto della suddetta sfera anemica. Purtroppo la possibilità di godersi i replay delle proprie azioni (di cui si può anche impostare la velocità d'esecuzione) è reso poco agevole dal menu che appare nella parte alta dello schermo e che, oltre a godere di una dubbia chiarezza, è anche di difficile utilizzo. Dopo quanto detto, mi sembra ovvio che ci troviamo di fronte a una longevità davvero notevole, aiutata anche dalla possibilità di giocare fino a quattro contemporaneamente. Gli effetti sonori se la cavano discretamente, anche se



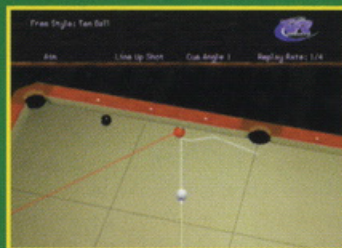
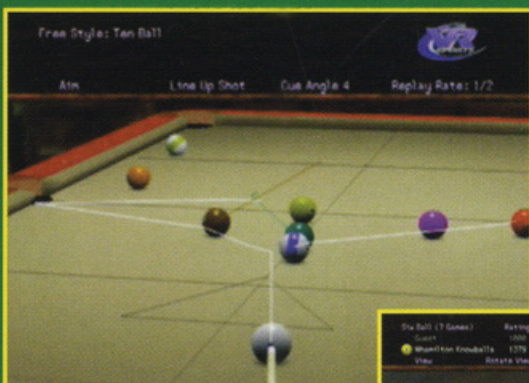
bisogna ammettere che i suoni da riprodurre non sono poi molti. Pessime le musiche: due motivetti insipidi e monotoni, tirati fuori da una sintesi midi che definiscono povera solo per non accanirmi eccessivamente; abbassate il volume e accendete lo stereo, è l'unico consiglio che vi posso dare.



Nonostante il gioco trabocchi di così tanti aspetti positivi e di idee interessanti, la valutazione numerica non poteva non tenere conto di un elemento importantissimo: Virtual Pool 64 è per chi ama il biliardo. Il voto finale è quindi una mediazione tra le ottime caratteristiche di questo prodotto e il fatto che si rivolga a un target

estremamente preciso e delimitato; il mio consiglio è di aggiungere un mezzo punto se siete appassionati di questa disciplina e, invece, di toglierne la stessa quantità se verso questo sport non nutrite alcun interesse.

Matteo Leccardi



ZERO • ZONE

Un buongiorno a voi e un buongiorno a me. In seguito alle numerose richieste di voi lettori abbiamo deciso di aprire una nuova rubrica dove verranno elencati tutti i trucchi più biechi e singolari che appartengono alla console della grande N. Se avete bisogno di più vita, se non vi bastano mai le munizioni, se il giardino del vicino è sempre più verde, se il vicino è sempre più verde o semplicemente avete bisogno di qualche gabolina più o meno lecita non esitate a scrivere a

Xenia Edizioni
Nintendo Magazine – Fogmaster
Casella postale 853
20101 Milano

e farò/faremo il possibile per accontentarvi tutti. Ricordate che il successo di queste pagine dipende da voi, quindi sotto con carta, penna, tastiere o tutto quello che vi potrà tornare utile per farci sapere cosa vi serve. Stiamo lavorando per voi...

A cura di Davide "Toso" Tosini

INTERNATIONAL
SUPERSTAR SOCCER PRO '98

Per ottenere le squadre nascoste non dovrete far altro che inserire questa sequenza mentre la frase Press Start comparirà sullo schermo.

Verranno abilitate cinque formazioni, Euro Stars A, Euro Stars B, African Stars, Asian Stars e All American Stars, ma veniamo al sodo. La sequenza è:

ALL STARS

Alto, C- Alto, Alto, C- Alto, basso, C- basso, basso, C- basso, sinistra, C-sinistra, destra, C-destra, sinistra, C-sinistra, destra, C- destra, B, A quindi, tenendo premuto il trigger Z, pigiate il tasto Start. Se avete inserito correttamente la sequenza dovrete sentire un suono insolito.

WORLD STARS

Press sinistra, C- sinistra, destra, C-destra, sinistra, C-sinistra, destra, C-destra, basso, C-basso, basso, C-basso, Alto, C- Alto, Alto, C- Alto, B, A quindi, tenendo premuto il trigger Z, pigiate il tasto Start. Anche in questo caso sarà un suono a rivelare la bontà della sequenza.

TESTONI

Press C-basso(2 volte), C-Alto(2 volte), C-destra, C-sinistra, C-destra, C-sinistra, B, A premendo Start mentre tenete pigiato il tasto Z. Nel caso in cui abbiate inserito in maniera corretta la sequenza sentirete una risata.

ALTRE SINGOLARI CAPOCCE

Una volta vinta l'International Cup a livello quattro o superiore entrate nella schermata della creazione giocatore subito dopo la sequenza finale. Premendo L nella schermata di selezione delle teste vi ritroverete in uno schermo pieno di capocce quantomeno singolari.

TUROK:
DINOSAUR HUNTER

Bella li i codici:

Inserite i seguenti codici nella schermata dell' "Enter Cheat". Ritornate al gioco e mettete in pausa quindi entrate nel Cheat menu e settate i codici abilitati come volete. Tutti i cheat inseriti possono essere salvati una volta giunti al Save Point.

NTHGTHDGDRCRTDTRK: God mode, Tutte le armi munizioni e vite infinite, mappa scoperta, teste grandi, selezione del livello e warp (Long Hunter, Mantis, T-Rex, Campaigner).

CMGTSMMGGTS: Tutte le armi

BLLSRRFRND: Munizioni infinite

SNFFRR: I colori lampeggeranno e animali e persone balleranno al ritmo di...

THBST: vi consente di vedere, scalare e ruotare i nemici, tutto in tre dimensioni

FRTHSTHTRLSCK: Vite infinite

DLKTRD: Avete presente uno sketchbook? Tutto in bianco e nero

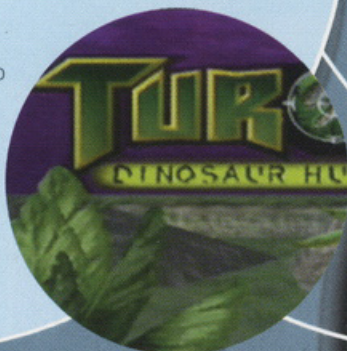
DNCHN: I nemici saranno tutti piccolini piccolini

FDTHMGS: Mostra la schermata dei crediti

THSSLKSLC: Invincibilità e nemici leeeenti

NSTHMDNT: Tutti i nemici appariranno sulla mappa sotto forma di frecce rosse

LKMBRD: Volaaaaaare oh oh... Con R ci si muove verso l'alto mentre con L verso il basso



MARIO KART 64

Mirrored courses

Conquistate la prima posizione nella classe 150cc e aspettate che la console si resetti. A questo punto la schermata dei titoli cambierà, confermando la presenza delle Mirrored Course, chiamate dagli amici piste al contrario {o magari specchiate... NdAlex}.

Per accedervi non dovrete far altro che entrare nelle opzioni della 150cc in modalità GP.

Il castello di Mario 64

Nella pista Royal Raceway seguite la strada gialla a destra del salto. Così facendo raggiungerete il mitico castello di Mario 64.

Course ghost racers

Entrate nel Time Trial Mode e terminate una corsa, preoccupandovi di farlo entro un tempo inferiore a quelli riportati qui sotto. Ora scegliete l'opzione Retry e comparirà la frase "Now Meet the Course Ghost". I "course ghost" saranno automaticamente salvati nella cartuccia senza che si debba battere nuovamente il tempo della pista.

Corsa	Tempo
Mario Raceway	1'30"00
Luigi Raceway	1'52"00
Royal Raceway	2'40"00



ZELDA OCARINA OF TIME

Gran bel gioco questo Zelda, perché non lo rendiamo un po' tamarro? Qui di seguito troverete le sequenze da utilizzare per far suonare l'ocarina come se fosse la più tamarra delle chitarre distorte...

The Simpsons

C-basso, C-destra, C-sinistra, C-alto, Analog-stick basso + C-alto, Analog-stick basso + C-sinistra, C-basso, A, (Z + Analog-stick basso + A) per tre volte, Analog-stick basso + A.

Jurassic Park

C-alto, Z + C-alto, C-destra, D + C-destra, C-alto, Z + C-alto, C-alto, C-destra, Analog-stick basso + C-destra, C-alto, (Z + C-alto) due volte, C-alto, C-destra, A, Analog-stick basso + C-alto.

Titanic

(C-basso, Z + C-basso) quattro volte, (C-basso, Z + C-basso) due volte, C-basso, U + C-basso, C-destra, U + C-basso, C-basso quattro volte, Z + C-basso, C-basso due volte, Analog-stick basso + A.

Twinkle Twinkle Little Star

(Analog-stick basso + A) due volte, (Analog-stick basso + C-destra) due volte, (C-destra, Analog-stick basso + C-destra) due volte, C-basso due volte, (Z + C-basso) due volte, A due volte, D + A, (D + C-destra) due volte, C-destra due volte, D + C-destra, C-basso due volte, (Z + C-basso) due volte, A due volte, Analog-stick basso + A.

**CASTLEVANIA 64****Expert mode:**

Finite il gioco e aspettate che scompaia la schermata dei crediti. A questo punto salvate e ricominciate il gioco per accedere al livello Hard. Piccolo appunto: ricordatevi di raccogliere il primo gioiello verde per il primo segreto altrimenti nisba.

Strappo alla monotonia:

Finite il gioco a livello Hard, con entrambe i personaggi e trovando i due cristalli nell'Execution Tower quindi salvate il gioco. Ricominciate e posizionatevi sul personaggio con il quale avete appena sconfitto il terribile nemico. A questo punto, premendo verso l'alto sullo Stick analogico comparirà, come per magia, un nuovo e simpatico vestitino.

**STAR WARS:
ROGUE SQUADRON**

Alla fine Star Wars è sempre Star Wars e merita un certo riverenziale rispetto. Beccatevi 'sti codici da inserire come password e datevi da fare per finire il giochino in questione. Dopo l'immissione di ogni codice dovrete sentire un suono che ne confermerà la correttezza.

Vite infinite: **IGIVEUP**

Selezione del livello: **DEADDACK**
Sblocca tutti i livelli, compresi i tre segreti.

Tutti i Power Up: **TOUGHGUY**

Per vedere i crediti: **CREDITS**

Per controllare un AT-ST: **CHICKEN**
Con lo stick analogico per muovervi, tenete premuto zeta per mirare e premete B per sparare durante il livello dell'AT-ST level.

Scudi deboli: **ACE**

Per visualizzare i filmati di intermezzo: **DIRECTOR**
Entrate nello "Showroom" e selezionate "At The Movies" per visualizzare le scene di intermezzo.

Via con il Millennium Falcon: **FARMBOY**

E ora con il TIE Interceptor: Abilitate il cheat del Millennium Falcon quindi inserite TIEDUP come password Andate nella schermata di selezione del velivolo e portatevi sul Millennium Falcon, dove dovrete rimanere per circa tre secondi. A questo punto indicate verso l'alto con lo stick analogico e verrete messi alla guida di un Tie Interceptor.

Adesso con la macchina nello spazio: **KOELSCH**
Questo codice sostituirà il fido V-Wing con una Buick Electra 225 del 1969

Music Test: **MAESTRO**
Entrando nello "Showroom" troverete una nuova opzione chiamata "Concert Hall" che vi permetterà di ascoltare tutte le tracce della colonna sonora

Vi interessa vedere i falliti del team di sviluppo? **BLAMEUS**





SUPER MARIO 64

Parte prima

Nonostante sia il primo gioco mai uscito per Nintendo 64, Super Mario 64 è tuttora uno dei migliori disponibili su questa console, e lo testimonia il fatto che tuttora c'è gente che lo sta comprando e ci sta giocando. E' anche incredibilmente longevo, tant'è che tuttora ci sono persone che non hanno mai portato a termine la quasi-titanica impresa di raccogliere tutte e 120 le stelle nascoste nel gioco (no, non sono più di 120, nonostante quello che alcuni mormorano). Se fate parte di questo nutrito gruppo di bisognosi allora cominciate pure a leggere la prima parte di questa guida, che si occuperà di sviscerare i primi sei livelli e le quindici stelle "speciali". Nella seconda parte (che pubblicheremo il mese prossimo) ci occuperemo dei restanti otto livelli, per cui preparatevi psicologicamente e impugnate il joypad...

NOTE GENERALI

Abbiamo detto che le stelle nascoste in tutto il gioco sono 120. Certo vi sarete accorti che è sufficiente raccoglierne anche solo 70 per portare a termine il gioco, e magari vi starete chiedendo perché dovrete raccogliercle tutte dato che non è affatto necessario. La risposta è tutto sommato semplice: dato che si suppone che il gioco l'abbiate pagato, sarebbe anche il caso di spremere il più possibile: più ci giocate e più sarà valsa la pena tirare fuori i soldi (incredibile, eh?). Comunque sia nessuno vi obbliga, ma sappiate che nel caso dobbiate farcela vi sentirete senza dubbio migliori, più forti e più veloci (e senza nemmeno aver speso sei milioni di dollari). Comunque sia, queste benedette 120 stelline come sono suddivise? In Super Mario 64 esistono 15 livelli differenti, ognuno dei quali "nasconde" sei stelle normali più una "bonus" ottenibile raccogliendo più di 100 monete. Moltiplicando quindi sette per quindici otteniamo (se non erro) centocinque stelle. Dove sono finite le altre quindici? Semplice: girando per il castello incapperete in stanze segrete, prove da superare e sorprese varie che vi permetteranno di ottenere il bottino mancante. Di seguito (come vi abbiamo già detto) troverete le istruzioni necessarie per recuperare le stelle dei primi sei livelli e le quindici stelle extra.



LIVELLO 1: BOMB-OMB BATTLEFIELD

Questo livello si "nasconde" nella stanza chiusa dalla porta contrassegnata dalla stella senza alcun numero che troverete sul lato sinistro dell'atrio del castello. L'avrete certo già trovato, ma non si sa mai...

Stella 1-1 - Big Bomb-omb on the summit

La prima stella del primo livello è - logicamente - la più semplice da raccogliere. Se doveste aver bisogno di aiuto, potreste scegliere di fare due cose: rinunciare a giocare a Super Mario 64 (vi attendono compiti ben più ardui) o semplicemente accantonare questa guida - e provate un po' a giocare da soli, che diamine! Comunque eccovi come raccoglierla, giusto per completezza: raggiungete l'altopiano che si trova in cima alla "montagna" e incontrerete un tizio apparentemente sovrappeso, tale Big Bomb-omb. Parlate con lui, quindi afferratelo alle spalle, sollevatelo (il tutto con la semplice pressione di un tasto) e lanciatelo a terra SULL'ALTOPIANO (non buttatelo nel precipizio). Ripetete il tutto tre volte e sarete a posto.



Stella 1-2 - Footrace with Koopa the Quick

Appena iniziato il livello incontrerete una tartaruga gigante avanti a voi, sulla sinistra. Parlategli e vi sfiderà a una gara di corsa. Quello che dovrete fare sarà raggiungere l'altopiano di poco fa prima che lo faccia il nostro amico. In questa occasione non si dimostrerà particolarmente veloce, ma non vi permetterà nemmeno di prendervela con comodo.



Stella 1-3 - Shoot to the Island in the Sky

Sempre all'inizio del livello incontrerete un individuo rosa dalla forma sferica. Parlategli e attiverà tutti i cannoni sparpagliati per il livello (li potrete riconoscere facilmente: sono quei "pozzi" quadrati che si possono osservare di tanto in tanto nel terreno). A questo punto dovrete raggiungere una roccia scura dalla parte opposta del livello, in cima alla quale troverete uno di questi cannoni (esattamente sotto l'"isola" che galleggia per aria). Puntate il cannone verso l'isolotto, quindi mettetelo al massimo l'alzo e sparate. Mario atterrerà appunto su questo isolotto: colpite il blocco che troverete lì e avrete ottenuto la vostra stella.



Stella 1-4 - Find the 8 Red Coins

In tutti i livelli troverete otto monete rosse (che valgono due monete normali ciascuna). Raccogliendole tutte quante otterrete una stella. Nel primo livello queste otto monete sono tutte quante più o meno in bella vista (ricordatevi di guardare anche sull'isolotto volante) e non dovrete avere troppe difficoltà nel recuperarle. Ecco dove si trovano... 1) Vicino al primo ponte, 2) Sul paletto che tiene ferma la catena della sfera gigante, 3) sul prato vicino al suddetto paletto, 4) Sul prato vicino alla piattaforma che si inclina, 5) vicino alla precedente, 6) sulla salita che troverete a sinistra dopo il cancello che conduce alla montagna (potrete prenderla anche dall'alto), 7) sotto il ponte che porta alla montagna, 8) in cima all'albero sull'isola galleggiante.



Stella 1-5 - Behind Chain Chomp's Gate

Questa stella è abbastanza difficile da ottenere, soprattutto le prime volte che ci proverete. Avete presente il paletto che tiene ferma la catena della sfera gigante? Bene, dovrete farlo rientrare nel terreno saltandoci sopra e premendo Z al volo. Ripetete per tre volte (abbastanza difficile, visto che la sfera gigante in questione continuerà a mordervi) e ce l'avrete fatta.



Stella 1-6 - Mario Wings to the Sky

Per ottenere questa stella dovrete già aver attivato i blocchi rossi (guardatevi la sezione relativa alle 15 stelle aggiuntive). Raggiungete l'isolotto volante, prendete il cappello e tuffatevi nel cannone. Puntatelo al centro del cerchio di monete che troverete davanti a voi e sparatevi. Con un po' di fortuna dovrete prendere tutte le monete che si trovano al centro dei cerchi, nel caso non dobbiate farcela continuate a girare svolazzando per raccogliere tutte le monete "centrali" e attiverete la stella.



Stella 1-7 100 Monete

Beh, raccogliere più di cento monete nel primo livello è quanto di più semplice si possa immaginare. Ricordatevi che girando attorno ai paletti otterrete montagne di monetine, che in cielo ce n'è un altro po' che vi aspetta (ricordate la stella 5?) e che i nemici vanno ammazzati quasi tutti.

LIVELLO 2: WHOMP'S FORTRESS

L'accesso al secondo livello si trova nell'atrio del castello, dietro la porta a livello del terreno contrassegnata da una stella e dal numero 1.

Stella 2-1 - Chip off Whomp's Block

Molto semplice. Raggiungete la cima del livello e incontrerete una lastra di pietra gigante. Parlatele e vi sfiderà a duello. Per eliminarla dovrete avvicinarvi ai suoi piedi, aspettare che si butti a terra e passarle sotto mentre è in aria. Quando sarà stesa a terra montatele sulla schiena e eseguite una capriola in aria. Ripetete per tre volte.



Stella 2-2 - To the top of the Fortress

Ancora più semplice della stella precedente. Raggiungete la sommità del livello e scoprirete che al posto della lastra di pietra gigante ora c'è una torre. Raggiungete la cima della stessa e raccogliete la stella che si trova in bella vista.



Stella 2-3 - Shoot into the Wild Blue

Questa stella richiede un po' di precisione balistica, o perlomeno un po' di arguzia. Dalla partenza saltate sul muretto a sinistra e vi ritroverete in una zona allagata. Proseguite a sinistra e raggiungerete il solito tizio rosa panciuto che attiverà per voi i cannoni. Saltate nel cannone nell'angolino e puntatelo sulla struttura che sporge dalla parete davanti a voi. Mirate esattamente poco sopra del "soffitto" sulla colonna al centro, e Mario arriverà sulla piattaforma senza troppi problemi. Afferrate la pertica, scendete al piano inferiore e troverete la vostra stella ad attendervi.

Stella 2-5 - Fall Onto The Caged Island

Saltate sull'albero vicino al punto di partenza e apparirà un gufo (non di quelli che si mettono alle vostre spalle e portano sfortuna - un volatile, un vero gufo insomma). Saltate sotto di lui e tenete premuto il pulsante del salto, e verrete trascinati in aria con lui. Pilotatelo in modo che giri un po' sopra il livello, quindi quando sarà abbastanza in basso da capire dove vi sta portando esattamente guidatelo sopra alla gabbia contenente la stella (vicino alle piattaforme rotanti) e lasciate andare il tasto del salto. Voilà...



Stella 2-4 - Red Coins on the Floating Isle

Ancora le otto monete rosse. Ecco dove sono: 1) nella zona erbosa all'inizio, dietro l'angolo, 2) esattamente sopra il secondo blocco azzurro sotto il quale rischiate di rimanere spiacciati, 3) dietro la seconda pianta addormentata, 4) sul piano inclinato sotto al ponte rotante, 5) su un passaggio stretto vicino alla terza pianta dormiente, 6) stando sul ponte rotante, piazzatevi sull'estremità esterna e aspettate che si sposti, 7) Raggiungete l'"altopiano" dove si trova il boss (ovvero dove ora c'è la nuova torre) e troverete una trave. Colpitela, e mentre dondola lontano da voi colpitela di nuovo finché non cade a terra. Usatela per raggiungere le piattaforme sospese davanti a voi e troverete la settima moneta. 8) subito dopo la settima saltate sulle piattaforme rotanti e troverete l'ottava.



Stella 2-6 - Blast away the Wall

Raggiungete il solito cannone e mirate per il secondo muro che troverete alla vostra destra (quello vicino al ponte rotante). Cercate di colpire esattamente lo spigolo e lo sfonderete, facendo apparire una stella. Andate a raccogliervela che ve la siete meritata...



Stella 2-7 - 100 Monete

Eliminando le quattro piante otterrete 20 monete in tutto, colpendo l'interruttore vicino al Bomb-omb ne otterrete altre 20, ancora venti le potrete ottenere lasciando abbattere sul pavimento le lastre di marmo e saltandogli sulla schiena senza ucciderle... Insomma, questo livello è pieno di monete. Non avrete alcuna difficoltà.



LIVELLO 3: JOLLY ROGER BAY

Sempre nell'atrio del castello, salite la manciata di gradini a destra e aprite la porta con il 3. Detto, fatto.

Stella 3-1 – Plunder in the Sunken Ship

Buttatevi in acqua e nuotate fino a raggiungere il fondo del livello. A questo punto scendete di profondità e troverete un galeone sommerso, con un'anguilla gigante che vi osserva da una finestrella. Avvicinatevi al pesciuzzo in questione, attiratelo fuori e entrate nella finestrella lasciata libera. A questo punto vi ritroverete all'interno del galeone: da una parte potrete osservare una serie di piattaforme che portano a un blocco e dall'altra troverete quattro bauli, il tutto rigorosamente sott'acqua. Nell'angolo in alto, nel caso vi servisse, troverete un po' d'aria per respirare. Raggiungete i quattro cofani e apriteli nell'ordine giusto (ve ne accorgete perché ogni volta che aprirete quello giusto apparirà un numero - quando invece sbaglierete prenderete una scossa e si richiuderanno tutti costringendovi a ricominciare). Appena avrete aperto il quarto raggiungete immediatamente il blocco prima che l'acqua sia troppo bassa, altrimenti sarete costretti a scalare la serie di piattaforme (molto scivolose) per poter colpire il suddetto blocco che, come avrete intuito, cela il vostro bottino monete.

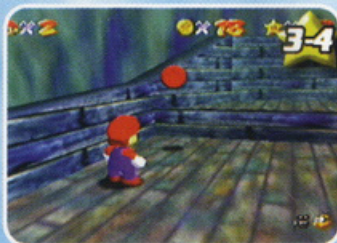


Stella 3-2 – Can the Eel come out to Play?

Ora che avrete fatto affiorare il galeone, l'anguilla gigante si sarà rintanata in una caverna sul lato della fossa sommersa. Raggiungete l'animale in questione e piazzatevi a sinistra della caverna, il più vicini possibile all'anguilla, ma senza toccarla. Quando questa uscirà afferrate al volo la stella appesa alla parte terminale della sua "coda".

Stella 3-3 – Treasure of the Ocean Cave

Tornate nella fossa sommersa e infilatevi nell'apertura gigante che potete notare lì vicino. Uscite dall'acqua e vi ritroverete in una caverna sommersa. Evitate l'assortimento di stalattiti e nemici e raggiungerete altre quattro casse, da aprire nell'ordine giusto (seguite lo stesso procedimento usato per aprire quelle della stella 1). Fatto ciò otterrete il vostro regalo.



Stella 3-4 – Red Coins on the Ship Afloat

Le prime quattro monete rosse le troverete all'interno delle conchiglie giganti adagiate sul fondale (cercate bene, perché alcune non contengono nulla). Le altre quattro sono così sparpagiate: la quinta si "nasconde" in cima a un palo vicino al solito ometto rosa e le ultime tre le troverete raggiungendo il galeone.

Stella 3-6 – Through the Jet Stream

Per prendere questa stella dovrete aver attivato il Cappello Verde (leggetevi il pezzo relativo alle 15 stelle extra per scoprire come fare). Raggiungete la piattaforma con il blocco verde che si trova vicino alla fossa, prendete il suddetto cappello e tuffatevi in acqua, quindi raggiungete il vortice che si trova al centro della stessa e saltate per raggiungere la stella.

Stella 3-5 – Blast to the Stone Pillar

Questa stella può essere raccolta in due modi. Quello Difficile e quello Molto Più Difficile. Personalmente preferisco il secondo, ma solo perché per fare questo mestiere bisogna essere necessariamente più malati del normale. Il primo sistema è questo: prendete il cannone e sparatevi sul "palo" che si trova vicino alla parete di sinistra in fondo. Una volta aggrappati al suddetto, raggiungete la cima e mettetevi in verticale, quindi orientate Mario verso la piattaforma che potrete vedere lì in basso (quella con il cubo, appunto) e saltateci sopra. Il metodo Molto Più Difficile invece consiste nell'entrare nel cannone, puntarlo poco più a destra della parete in fondo a sinistra, regolare l'alzo in maniera millimetrica e sparare Mario in modo che atterri esattamente sulla piattaforma (che è strettissima e non vi consente di atterrare scivolando). Solo per i veri esperti.



Stella 3-7 – 100 Monete

Ancora una volta, nessun problema. Il livello è letteralmente ricolmo di monete.



LIVELLO 4: COOL, COOL MOUNTAIN

Poco a destra della scala che porta a piano superiore, dietro la porta contrassegnata da un 3.

Stella 4-1 - Slip Slidin' Away

Saltate immediatamente nel camino della casetta lì vicino e vi ritroverete davanti a uno scivolo ghiacciato. Percorretelo tutto senza cadere, quindi uscite dalla casetta e otterrete la vostra prima stella. Indolore...



Stella 4-2 - Li'l Penguin Lost

Saltate sul tetto della casetta col comignolo fumante, quindi saltate sull'altopiano più sopra e raccogliete il piccolo pinguino. Raggiungete la discesa e lasciatevi scivolare, finché non arriverete a un ponte sospeso con due pupazzi di neve. Superatelo (sempre portandovi appresso il pinguino) e continuate a scendere finché non arriverete a una specie di laghetto davanti a una casa, dove troverete un pinguino gigante (la mamma di quello che vi state portando appresso). Rifilatele il vostro fardello e avrete una nuova stella.

Stella 4-3 - Big Penguin Race

Infilatevi nel camino della casa che trovate all'inizio e vi ritroverete di nuovo davanti allo scivolo di prima, questa volta presidiato da un pinguino. Per ottenere la quarta stella dovrete gareggiare (e vincere) con il volatile in questione sullo scivolo. Attenti a non cadere...



Stella 4-5 - Snowman's Lost his Head

Saltate fino al punto dove trotterella il piccolo pinguino, quindi scivolote fino al supporto di legno dove troverete una palla di neve gigante. Parlateci e sfidatela a una gara. Per vincere dovrete arrivare alla testa del pupazzo di neve gigante che troverete più in basso. Una volta arrivati lì, avvicinatevi il più possibile e rimanete lì. Aspettate l'arrivo della palla di neve e otterrete la vostra stella.

Stella 4-4 - Frosty Slide for 8 Red Coins

Ancora le otto monete. Ecco dove sono: 1) sull'albero all'inizio, 2) quando starete scivolando giù per la montagna, saltate a destra poco prima del ponte, 3) In un angolo vicino alla testa dell'uomo di neve gigante, 4) vicino alle funi presso la testa dell'uomo di neve, 5) su un albero vicino a Mamma Pinguino, 6) su un ponte interrotto vicino a quello con i pupazzi di neve che saltano, 7) in un angolo vicino a Mamma Pinguino, 8) vicino a Mamma Pinguino.



Stella 4-6 - Wall Kicks will Work

Questa è abbastanza difficile da ottenere. Innanzitutto, dovrete raggiungere la zona dove si trova Mamma Pinguino e salire sulla piattaforma mobile retta dalle funi. Quando sarà a metà strada della salita dovrete saltare sulla piattaforma a lato e parlare con il solito omino rosa che attiverà i cannoni. Ri-prendete la piattaforma quando torna scendendo, entrate nel cannone e puntatelo sull'albero in fondo, un po' più in alto della punta. Lanciatevi e Mario si aggrapperà all'albero in questione, dopodiché proseguite lungo la parete finché non arriverete a una specie di rientranza nella roccia con dei piani inclinati. Per raggiungere il secondo dovrete compiere un salto all'indietro, mentre per arrivare a quello più in alto dovrete eseguire un salto, rimbalzare contro la parete e saltare sulla passerella in alto. A questo punto percorrete (piano) la lastra di ghiaccio e raccogliete la vostra stella.

Stella 4-7 - 100 Monete

Se calcoliamo tutte le monete che si possono raccogliere sullo scivolo, anche questa volta non dovrebbe esserci alcun problema nell'ottenere la stella. Fate un po' voi...



LIVELLO 5 - BIG BOO'S HAUNT

Una volta tanto, un livello che non è celato dietro a un quadro. Aprite una delle due porte senza alcun contrassegno che trovate nell'atrio e correte lungo il corridoio dove potete vedere il fantasma gigante. Arriverete nel cortile: colpite il fantasma in fondo a sinistra e apparirà una gabbia. Quello è il quinto livello.



Stella 5-1 - Go on a Ghost Hunt

Per ottenere la prima stella dovrete semplicemente eliminare i fantasmi all'interno della casa. Ricordatevi di quelli che si nascondono nella stanza raggiungibile dal retro. Una volta menati tutti, tornate nell'atrio principale della casa stregata, dove dovrete eliminare un fantasma gigante colpendolo per tre volte.

Stella 5-2 - Ride Big Boo's Merry-Go-Round

Entrate nella piccola costruzione di fronte alla casa stregata, scendete nei sotterranei e infilatevi nella stanza dalla quale proviene la musica. Ammazzate tutti i fantasmmini che troverete e verrete aggrediti da un fantasma gigante. Anche questi andrà colpito per tre volte, dopodiché rilascerà la sua brava stellina.



Stella 5-3 - Secret of the Haunted Books

Salite al primo piano della casa e prendete la porta a sinistra. A questo punto dovrete trovarvi in una piccola biblioteca. Proseguite per il corridoio e girate l'angolo, al che vi ritroverete davanti a tre libri che sporgono dagli scaffali. Colpite prima quello al centro, poi quello a destra e infine quello a sinistra per aprire un passaggio segreto. Infilatevi e avrete ottenuto un'altra stella.

Stella 5-6 - Eye to Eye in the Secret Room

Per ottenere questa stella avrete bisogno di aver attivato i blocchi blu (leggetevi la sezione relativa alle quindici stelle extra per scoprire come fare). Raccogliete il cappello che vi rende invisibili al primo piano, quindi raggiungete velocemente la soffitta (seguendo il metodo illustrato poc'anzi) e attraversate la parete blu con l'immagine del fantasma. Vi ritroverete in una stanza contenente un occhio gigante. Giratevi attorno senza toccarlo e l'occhio scomparirà, lasciando dietro di sé la stella.



Stella 5-4 - Seek the 8 Red Coins

Sempre più facile. Le prime quattro monete sono al piano terra della casa stregata (guardate dietro al pianoforte), e le seconde quattro sono al primo piano (due si nascondono nella sala delle bare).



Stella 5-5 - Big Boo's Balcony

Entrate nella casa, raggiungete il primo piano e infilatevi nella stanza con lo scaffale al centro e la botola sul lato sinistro. Eseguite un salto rimbalzando sulla parete e raggiungerete la balconata in alto a destra. Vi ritroverete in soffitta: uscite dalla porta e sconfiggete il fantasma gigante che troverete sul tetto. Per raggiungere la stella dovrete eseguire un salto in lungo sulla sezione laterale della casa, per poi saltare di nuovo verso la stella.



Stella 5-7 - 100 Monete

Con tutti i fantasmi presenti in questo livello non dovrebbe essere difficile raggranellare le 100 monete: ognuno di essi infatti vi fornirà una moneta blu (= 5 monete) quando l'avrete ucciso. Se poi doveste avere delle difficoltà troverete un interruttore blu in soffitta che farà apparire altre monete.

LIVELLO 6: HAZY MAZE CAVE

Scendete nei sotterranei del castello (la porta si apre solamente dopo aver combattuto con Bowser la prima volta e aver ottenuto la chiave), girate a destra nel tunnel di mattoni scuri, aprite la porta e girate di nuovo a destra. Davanti a voi troverete un quadro con una fiamma, girate di nuovo a destra e aprite la porta che si trova sulla piattaforma sopraelevata. Troverete una specie di laghetto scuro: tuffatevi dentro e avrete trovato il sesto livello.

Stella 6-1 - Elevate for 8 Red Coins

Girate a destra, raggiungete la porta e vi ritroverete in una sala piuttosto ampia. Scendete in basso, quindi girate a destra e salite per le scale che vi condurranno a una piattaforma mobile controllata da degli interruttori. Spostatela in modo da avvicinarla ai blocchi di pietra sospesi per aria e colpiteli a pugni per scovare le prime quattro monete, quindi portate la piattaforma vicino alla seconda pertica (non quella che avete usato per entrare nella stanza), arrampicatevi sulla stessa e saltate sulla piattaforma a quadrettoni per trovare le altre quattro monete rosse.



Stella 6-2 - Swimming Beast in the Cavern

Girate a sinistra, eseguite un salto in lungo e aprite la porta. Raggiungete la discesa dalla quale scendono i macigni, girate a destra e arriverete a un ascensore che vi porterà al livello sottostante. Tuffatevi nel lago e raggiungete il dinosauro che nuota, quindi salitegli sulla schiena e eseguite un salto con capriola per fargli abbassare la testa. Salitegli sul cranio e a questo punto dirigete il mostro verso l'isola centrale, dove troverete una stella che vi starà aspettando.



Stella 6-3 - Watch for Rolling Rocks

Raggiungete la porta che si trova subito dopo lo scivolo dei macigni, e invece di aprirla saltate contro il muro per raggiungere il piano superiore, dove troverete una stella. Tutto qui...

Stella 6-4 - Navigating the Toxic Maze

Raggiungete lo stanzone delle monete rosse, quindi prendete la porta in fondo a sinistra e vi ritroverete in una stanzetta con una mappa sul muro e un'apertura nel pavimento. Infilandovici finirete in una specie di labirinto pieno di gas che vi leverà lentamente l'energia. A questo punto dovrete trovare una zona con due depressioni nel terreno divise da una specie di passerella. Da qui eseguite un salto all'indietro e troverete una rientranza nel muro con una porta. Apritela e troverete una stella.



Stella 6-5 - "A-Maze-Ing" Emergency Exit

Raggiungete di nuovo il labirinto pieno di gas e localizzate la seconda uscita dal labirinto (la potrete identificare perché si trova sopra una parete priva di strisce orizzontali, a differenza del resto del labirinto. Da qui aggrappatevi alla grata rossa sopra di voi e raggiungerete la stella.

Stella 6-6 - Metal Head Mario Can Move!

Raggiungete di nuovo il laghetto dove avete incontrato il mostro di prima. Di fianco all'ascensore troverete un blocco verde (se non lo avete attivato leggetevi come al solito la sezione relativa alle quindici stelle extra). Colpitelo e prendete il cappello di metallo, quindi correte in acqua e seguite il sentiero marrone scuro che troverete a sinistra, sentiero che vi porterà fino a un interruttore sommerso. Camminateci su (sempre sotto l'effetto del cappello) e si aprirà un cancello sulla vostra sinistra. Infilatevi nella porta appena "liberata" e potrete raggiungere la stella.



Stella 6-7 - 100 Coins

Ecco una stella impegnativa. Per ottenerla dovrete raccogliere praticamente tutte le monete del livello. L'importante comunque sarà raccogliere tutte le monete blu che troverete nel labirinto. Attivate l'interruttore e raggiungete la zona antistante alla porta che conduce al livello 5 per fare la spesa.



LE FAMIGERATE QUINDICI STELLE EXTRA

1) Aprite la porta a destra al piano rialzato dell'atrio del castello e vi ritroverete in una stanza con tre vetrate che raffigurano la principessa. Entrate in quella di destra e troverete uno scivolo. Raggiungete la fine e colpite il blocco per ottenere una stella.

2) Ripetete lo scivolo di prima, questa volta però in un tempo inferiore ai 21 secondi, per ottenere un'altra stella.

3) Dopo aver ottenuto almeno dieci stelle la conca al centro dell'atrio del castello verrà illuminata da un raggio di sole. Piazzatevi al centro e guardate in alto per essere teletrasportati in un'area segreta. Raccogliete tutte le monete rosse (che si trovano a coppie al centro di alcuni cerchi di monete normali) per far apparire una stella sulla torre sotto di voi. Per poter prendere tutte le monete rosse dovrete seguire la scia di monete normali senza effettuare movimenti bruschi, seguendo un percorso a spirale. Sulla torre poi troverete un interruttore rosso: colpitelo e avrete attivato tutti i blocchi rossi del gioco.

4) Nella sala che contiene l'accesso al livello Jolly Roger's Bay troverete due nicchie immerse nell'ombra sui due lati. Quella a destra conduce a una stanza completamente allagata che contiene otto monete rosse. Raccoglietele per far apparire una stella.

5) Nel quadro che precede lo scontro tra voi e Bowser (l'ingresso è in alto a sinistra nell'atrio del castello) troverete otto monete rosse non troppo nascoste. Quella più difficile da raccogliere è all'inizio: raggiungete il primo aggeggio che sputa le fiamme e premete l'interruttore, quindi tornate all'inizio del livello dove sarà apparso un blocco di pietra. Passateci su e raccogliete la moneta rossa, quindi proseguite normalmente. Se raccoglierete tutte e otto le monete rosse otterrete (abbastanza prevedibilmente) una stella.

6) La prima volta che raggiungerete i sotterranei troverete un coniglio ad attendervi. Se riuscirete a catturarlo vi regalerà una stella. Buon divertimento...

7) La seconda volta che affronterete Bowser vi ritroverete in un quadro completamente pieno di lava. Qui le monete rosse sono decisamente più semplici da recuperare, per cui lasceremo a voi il piacere di scoprire dove sono esattamente.

8) Per attivare i blocchi verdi e raccogliere un'altra stella dovrete entrare nel livello 6 (Hazy Maze Cave), raggiungere il laghetto col mostro e usarlo per saltare sulla piattaforma in fondo, quella dalla quale sporge un'intelaiatura in metallo. Aprite la porta e troverete un altro laghetto scuro, simile a quello che vi ha portato al livello. Qui troverete l'interruttore verde (da colpire) e delle monete rosse, alcune delle quali sono nascoste sott'acqua, attorno all'isolotto in fondo (per prenderle dovrete indossare il cappello verde).

9) Raggiungete la porta che conduce alla stanza con l'ingresso del sesto livello e girate a destra, dove troverete un'altra porta che dà su una stanza allagata (questa volta è acqua normale). Tuffatevi e nuotate sino alla stanza successiva, nella quale troverete due pilastri. Saltate sopra a ciascuno dei due (effettuando una capriola per colpirla) e prosciugherete l'acqua dalla stanza nonché dal fossato antistante al castello. Aprite la porta che prima era sommersa e vi ritroverete nel fossato asciutto. A questo punto dovrete localizzare un'apertura nel terreno. Infilatevi e vi ritroverete in un livello contenente otto monete rosse e l'interruttore blu. Per prendere l'ultima moneta, che si trova dietro a una grata, dovrete indossare il cappello blu e passare attraverso alla detta grata. Ecco l'ennesima stella...

10) Quando avrete raccolto almeno cinquanta stelle, il coniglio si farà vivo di nuovo. Catturatelo e vi regalerà una seconda stella.

11) Parlate con Toad vicino alla parete opposta all'ingresso al primo piano del castello e vi regalerà una stella.

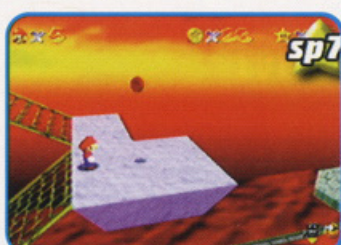
12) Parlate con Toad al secondo piano del castello (vicino al pendolo) e vi regalerà l'ennesima stella.

13) Nella sala che porta ai due livelli finali (quella con il pendolo gigante) troverete sul lato sinistro (dando le spalle all'ingresso) un'apertura nella parete che conduce a un livello composto esclusivamente da nuvole e arcobaleni. In questo quadro dovrete dapprima attivare i cannoni (parlando con l'ometto rosa che si trova sulla piattaforma sempre rosa più in basso), dopodiché raccogliere tutte le otto monete svolazzando qua e là. Non è affatto facile, ma ce la potete fare.

14) Parlate con Toad vicino all'ingresso del livello sei (Hazy Maze Cave) e vi regalerà una stella.


15) L'ultimo livello prima dello scontro finale nasconde il solito set di otto monete. Le più infami e meglio nascoste le potrete trovare guardando poco oltre il bordo di una piattaforma (guardate la foto per capire meglio) e sotto la scalinata che conduce all'uscita del livello (subito dopo la piattaforma spazzata dal vento). E questo è quanto...

... la seconda parte verrà pubblicata sul prossimo numero. Buon divertimento!



STAR WARS® ROGUE SQUADRON

PRIMA PARTE DELLA GUIDA COMPLETA
A CURA DI DAVIDE PESSACH



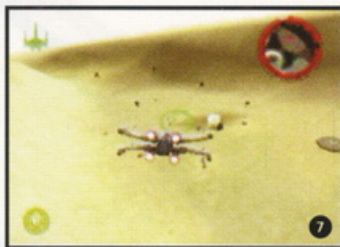
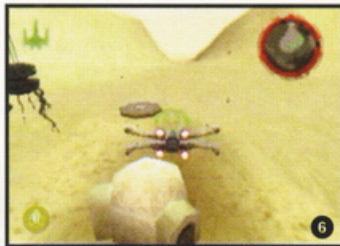
Rogue Squadron è un prodotto che si differenzia radicalmente dal suo predecessore, *Shadows of the Empire*; il fulcro del gioco, infatti, è costituito da combattimenti aerei tra le famosissime navicelle della serie Star Wars. Questa guida vi permetterà di godervi al massimo questo ottimo gioco: vi troverete, oltre alle informazioni sui vari veicoli disponibili e sugli armamenti, la descrizione completa di come sopravvivere e raggiungere gli obiettivi prefissati nelle varie missioni. Non dimenticatevi, infine, di dare un'occhiata anche ai cheat e ai secret!



LE MISSIONI

Questa sezione della guida contiene i percorsi completi di ogni missione; ogni quadro è presentato completo degli obiettivi, di una descrizione di come portare a termine la missione insieme ai dettagli su come ottenere la medaglia d'oro. Se otterrete la medaglia d'oro in ogni missione, vi guadagnerete il diritto di giocare la missione segreta.

La descrizione di come portare a termine la missione è, più che altro, una serie di consigli personali su come affrontare le varie situazioni, esistono molti modi per arrivare agli obiettivi finali, noi ve ne proponiamo uno. Buon divertimento!



REBEL CRAFT

Anche se il manuale del gioco descrive ampiamente i veicoli presenti in Rogue Squadron, abbiamo incluso ugualmente questa sezione arricchendola di alcuni consigli e tecniche che abbiamo appreso dopo diverse ore di volo. In ogni caso, se volete conoscere la storia dei veicoli, vi rimandiamo al manuale.

X-Wing

L'X-Wing è il miglior mezzo per la maggior parte delle missioni. Il fuoco rapido dei Blaster Cannon elimina velocemente qualsiasi minaccia alla vostra integrità; sfortunatamente, non può sparare quando gli S-Foil sono chiusi.



Y-Wing

L'Y-Wing è un mezzo molto robusto e ben corazzato, molto adatto a missioni di esplorazione. Può trasportare venti bombe assolutamente devastanti per gli edifici e i mezzi di terra nemici. Sfortunatamente è piuttosto lento e il Blaster Cannon singolo è piuttosto innocuo.



A-Wing

Si tratta del mezzo più veloce dell'intera flotta ribelle, è armato di otto missili. Il problema dell'A-Wing è costituito dal fatto che la sua velocità non può essere frenata facilmente, questo vi costringerà a moltiplicare gli attacchi necessari alla distruzione dell'obiettivo.



Airspeeder

Questo velivolo è leggero e veloce, adatto alle basse altitudini. Il cavo da traino dell'Airspeeder lo rende l'unico velivolo in grado di sottomettere il gigantesco AT-AT. Sfortunatamente, è completamente sprovvisto di missili e di scudo e i suoi mezzi di propulsione gli impediscono di compiere giri della morte.



V-Wing Airspeeder

Questo velivolo è leggero, veloce e molto manovrabile, corrisponde al TIE Interceptor. I suoi missili Cluster sono molto potenti ma anch'esso non può compiere giri della morte; inoltre, i suoi propulsori si surriscaldano velocemente e hanno bisogno di tempo per tornare operativi.



Livello 1: Ambush at Mos Eisley

OBIETTIVI:

- Proteggere le case coloniche
- Distruggere i Probe Droid
- Proteggere Mos Eisley (solo dopo aver eliminato tutti i Probe Droid)
- Eliminare le forze dell'Impero

All'inizio del livello intravederete tre Imperial Probe Droid (foto 6) impegnati in un attacco proprio davanti a voi; iniziate subito l'assalto, azionate i freni e occupatevi dei nemici utilizzando il Blaster Cannon. Se siete veloci potrete riuscire a liberarvene in un solo passaggio.

A questo punto, virate a destra per trovare altri sei Droid (foto 7); dopo averli abbattuti, il vostro radar inizierà a lampeggiare indicandovi la locazione dei bersagli successivi. Seguite l'indicazione del radar e abbattete altri cinque Droid. I bersagli successivi sono abbastanza lontani, chiudete gli S-Foil e precipitatevi nel luogo indicato; abbattete i cinque bersagli, quindi virate a destra e occupatevi dell'ultima unità.

Dopo aver eliminato tutti i Probe Droid, alcuni TIE Bomber inizieranno l'assalto a Mos Eisley (foto 8); chiudete gli S-Foil e precipitatevi sul luogo del misfatto (indicato sul radar) per dare il vostro contributo. Quando arriverete, vedrete due squadre da tre bombardieri ciascuna volare in circolo sopra Mos Eisley (foto 9). Utilizzate i freni e occupatevi di uno squadrone alla volta. Assicuratevi di volare a un'altitudine inferiore rispetto ai TIE Bomber, in questo modo il fuoco dei vostri Blaster Cannon non colpirà gli edifici in caso manciate il bersaglio. Una volta eliminati i sei bombardieri, la vostra missione sarà completata.

La medaglia d'oro

Per ottenere la preziosa onorificenza dovrete eliminare la totalità delle truppe imperiali; innanzitutto dovrete occuparvi dei TIE Bomber e dei Probe Droid ma, una volta fatto questo, dovrete distruggere anche quattro Storm Trooper. Queste unità si trovano nei settori R2-D2-C3, vicino ad alcune capsule di salvataggio; due di queste unità montano dei Dewback, altre due sono a piedi, potrete eliminarle facilmente utilizzando il fuoco del Blaster Cannon. È estremamente importante minimizzare le perdite fra gli edifici di Mos Eisley e le case coloniche; dovrete essere veloci nell'abbattere i Probe Droid e ancora più rapidi nell'occuparvi dei TIE Bomber. Assicuratevi, inoltre, di non colpire accidentalmente installazioni civili.

REQUISITI PER LA MEDAGLIA D'ORO

- Tempo di completamento: 10 minuti
- Nemici abbattuti: 38
- Precisione: 20%
- Salvataggi: 1
- Bonus recuperati: 0





Livello 2: Rendezvous on Barkhesh

OBIETTIVI:

- Scortare il convoglio nella zona sicura

All'inizio del quadro intravederete subito quattro Probe Droid, eliminateli velocemente poiché la missione vera e propria inizierà di lì a pochissimo. Fatto questo, proseguite dritto verso il punto d'incontro con il convoglio (foto 21). Una volta sopra i mezzi da trasporto, virate a destra per trovare altri quattro Probe Droid da distruggere. Quando avrete eliminato anche questi nemici, piegate ancora a destra ed entrate nella valle verdeggiante, vi troverete un AT-ST imperiale, frenate e occupatevi; dovrete riuscire a eliminare quest'unità in un passaggio solo.



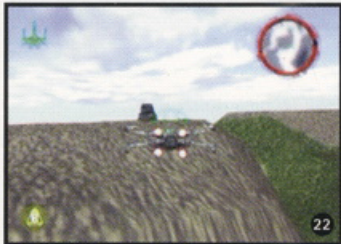
Una volta abbattuto l'AT-ST, volate in cima alle montagne e proseguite dritto. Incontrerete presto un paio di torrette Turbolaser posizionate sulla sommità delle colline (foto 22), la prima a sinistra e la seconda sulla destra. Nella valle sotto alle due torrette troverete altri due AT-ST, ignorateli

per ora e occupatevi delle torrette utilizzando il Blaster Cannon. Dopo aver eliminato i Turbolaser dovrete sentire un messaggio di Wedge che vi avverte della presenza di alcuni nemici nella zona, in caso contrario, scendete e iniziate ad attaccare gli AT-ST (foto 23). Fate attenzione, appena sentite il messaggio di Wedge, smettete quello che state facendo e tornare indietro nei pressi del convoglio, un paio di TIE Bomber si staranno avvicinando a esso da dietro (foto 24).

Una volta eliminati i TIE Bomber, volate oltre il convoglio e occupatevi anche degli AT-ST. Più avanti, troverete altri tre AT-ST, utilizzate i missili se volete liberarvene velocemente.

Presto avvisterete altri due TIE Bomber, volate loro intorno e distruggeteli con il Blaster Cannon prima che possano arrecare danni al prezioso convoglio.

A questo punto, dovrete occuparvi di altri due Turbolaser e, successivamente, di un altro TIE Bomber; una volta eliminate anche queste minacce, avrete concluso la vostra missione.



La medaglia d'oro

E' essenziale proteggere tutti e cinque i veicoli del convoglio per poter aspirare alla medaglia d'oro; se anche solo uno dei mezzi viene distrutto, dovrete accontentarvi della medaglia d'argento. La più grossa minaccia per il convoglio è costituita dai TIE Bomber i quali hanno la tendenza a comparire quando vi trovate lontani dalla vostra scorta.

La precisione è importante per ottenere la medaglia d'oro, non sparate a casaccio ma mirate accuratamente e sparate solo quando il nemico si trova nel mirino. Dovrete eliminare trenta unità nemiche, questo vuol dire che, occasionalmente, dovrete lasciare il convoglio e cercare bersagli nei paraggi; oltre il punto di partenza del convoglio troverete diverse squadre di Probe Droid e, più avanti, incontrerete anche una base imperiale difesa da alcune torrette, un AT-ST e diverse unità di terra.

REQUISITI PER LA MEDAGLIA D'ORO

Tempo di completamento: 5 minuti e 45 secondi

Nemici abbattuti: 30

Precisione: 40%

Salvataggi: 19

Bonus recuperati: 0

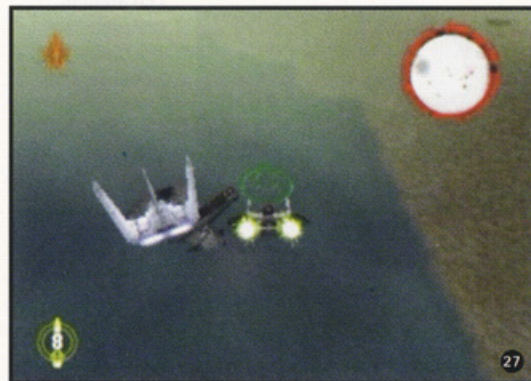
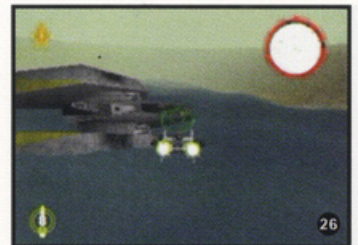
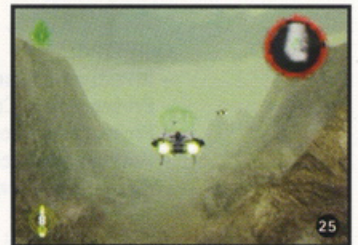
Livello 3: The Search for the Nonnah

OBIETTIVI:

- Localizzare l'astronave ribelle abbattuta
- Proteggere l'astronave dalle truppe imperiali

Inizierete il livello alla fine di un canyon piuttosto corto (foto 25). Quando raggiungerete l'ingresso del canyon, virate a destra o a sinistra ma fatelo mantenendovi vicini alle pareti. La Nonnah si trova in una locazione diversa ogni volta che giocate la missione; fate attenzione, è molto facile perdere il senso dell'orientamento su questo pianeta pieno di nebbia. Non preoccupatevi se non trovate subito il vostro obiettivo principale, continuate a vagare abbattendo le varie unità nemiche che incontrerete. Presto sentirete uno dei vostri compagni avvertirvi di un attacco alla Nonnah la quale, a questo punto, apparirà sul vostro radar.

Quando arriverete sul luogo (foto 26), troverete già alcuni TIE intorno all'astronave insieme a un Landing Craft (foto 27) imperiale e un velivolo ribelle giunto per mettere in salvo gli occupanti della Nonnah. Per adesso, occupatevi dei TIE Interceptor. Quando il Landing Craft toccherà terra, rilascerà un AT-ST e tre Tank



Droid; eliminate queste unità velocemente visto che si lanceranno subito all'attacco della Nonnah, se attaccate da lontano e utilizzate i freni potreste riuscire a fare piazza pulita in un solo passaggio.

A questo punto la prima ondata di TIE Bomber inizierà l'attacco. Ogni ondata si avvicinerà dalla sinistra del Landing Craft imperiale; dopo che avrete eliminato i primi due TIE Bomber, il veicolo da trasporto rilascerà tre AT-PT, occupatevi subito di queste unità e, successivamente, passate alla seconda ondata di TIE Bomber.

Una volta che avrete eliminato gli altri squadroni di TIE Bomber, il velivolo di salvataggio sarà pronto a partire e a mettere, così, in salvo l'equipaggio della Nonnah. Il miglior modo per proteggere questo veicolo è tenersi a una certa distanza cercando, comunque, di non perderlo mai di vista. In questo modo sarà facile valutare quale TIE Interceptor costituisce la minaccia più imminente; state tranquilli, non ci vorrà molto per completare la missione.

La medaglia d'oro

Per poter avere abbastanza nemici abbattuti nel vostro punteggio dovrete cercare di eliminare quanti più Probe Droid e TIE Interceptor potete prima che uno dei vostri compagni vi avverta dell'attacco alla Nonnah.

La precisione è importante per ottenere la medaglia d'oro, assicuratevi di avere il nemico nel mirino prima di aprire il fuoco.

REQUISITI PER LA MEDAGLIA D'ORO

Tempo di completamento: 10 minuti

Nemici distrutti: 38

Precisione: 20%

Salvataggi: 1

Bonus recuperati: 0

Livello 4: Defection at Corellia

OBIETTIVI:

- Investigare strane rilevazioni
- Proteggere la Capital Tower
- Proteggere il Tech Center
- Proteggere il veicolo di salvataggio (dopo aver abbattuto il secondo walker)

Subito all'inizio del livello vedrete degli strani rilevamenti sul vostro radar, volate velocemente nella direzione indicata. Incontrerete presto una squadra di sei Probe Droid (foto 28), abbatteteli e, subito dopo diversi squadroni di TIE Bomber inizieranno l'assalto alla città (foto 29). Tornate il più velocemente possibile alla città: vi troverete, insieme ai TIE Bomber, alcuni TIE Fighter; ignorate completamente i Fighter e occupatevi subito dei

Bomber cercando di distruggerli il più rapidamente possibile.

Una volta eliminati tutti i bombardieri, riceverete un messaggio di S.O.S. dal Tech Center che si trova sotto attacco dei TIE Bomber (foto

30). Ancora una volta, volate velocemente nella direzione indicata dal radar ignorando i combattimenti che infuriano intorno a voi. Quando arriverete, vedrete quattro TIE Bomber divisi in due squadre impegnati in un attacco al Tech Center (foto 31); occupatevi di una squadra alla volta posizionandovi dietro di loro e abbattendoli nel loro percorso verso l'edificio.

Una volta resa sicura la situazione del Tech Center, Wedge richiederà il vostro aiuto in città (foto 32); pochi secondi dopo, il Millennium Falcon esaudirà le sue richieste e questo è un bene perché voi avrete altri problemi da risolvere. Un AT-AT è stato avvistato nella sua marcia verso la città, proseguite a tutta velocità nella direzione indicata dal radar. Quando raggiungerete l'unità nemica, avvicinatevi alle sue gambe e, quando Luke ve lo segnalerà, azionate il gancio e iniziate a girare intorno all'AT-AT (foto 33); alla fine il gancio si staccherà automaticamente e il Walker imperiale piomberà a terra completamente indifeso.

Poco dopo la vostra prima vittoria su un AT-AT, Madine vi trasmetterà un'altra richiesta d'aiuto dal Tech Center. Gli imperiali hanno lanciato nell'attacco un altro AT-AT, un paio di AT-ST e un plotone di Storm Trooper. Quando arriverete sul luogo, la vostra prima preoccupazione dovrebbe essere costituita dai due AT-ST. Sfortunatamente, il vostro AirSpeeder non è equipaggiato con missili, quindi avrete bisogno di diversi passaggi per eliminare gli AT-ST. Fatto questo passate all'AT-AT con la stessa tecnica utilizzata precedentemente. Gli Storm Trooper possono sembrare una minaccia importante: non lo sono, ignorateli e lasciateli per ultimi.

Dopo aver eliminato il secondo Walker, il vostro aiuto verrà richiesto per proteggere il velivolo di salvataggio. Utilizzate il vostro radar per localizzare il luogo da raggiungere. Quando arriverete nei pressi del velivolo, intravederete alcuni TIE Fighter intenti ad attaccarlo; occupatevi di questa minaccia ma fate attenzione a non perdere di vista il velivolo di salvataggio. Alla fine, il velivolo atterrerà in cima al Tech Center e porterà al sicuro Crix Madine, mentre è impegnato in queste operazioni, proteggeretelo. Una volta che il velivolo sarà decollato, scortatelo fuori dalla città occupandovi di tutti i nemici che attaccheranno.

La medaglia d'oro

La precisione è, anche qui, importante; non sparate a casaccio.

Per massimizzare il numero di nemici abbattuti tenete gli occhi aperti per le truppe a terra; troverete un paio di motovedette imperiali nel porto.

Per massimizzare il numero di salvataggi dovrete essere veloci ed efficienti; i TIE Bomber costituiscono, al solito, la minaccia più importante, posizionateli sempre in cima alla lista delle vostre priorità.

Bonus armi

Advanced Proton Torpedoes - Dopo la scena del primo Millennium Falcon, il radar indicherà la presenza di pericolo nella Capital Tower, dirigetevi subito in questa direzione. Volate in cima alla collina e oltrepassate un'altra sezione





della città; se volate intorno a questa sezione, noterete un bonus giallo nascosto tra due edifici, recuperatelo per armarvi del Proton Torpedo.

REQUISITI PER LA MEDAGLIA D'ORO

Tempo di completamento: 10 minuti

Nemici distrutti: 50

Precisione: 20%

Salvataggi: 95

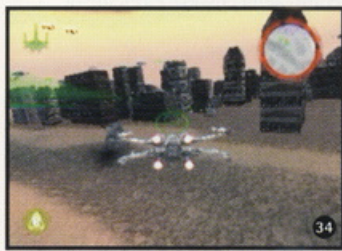
Bonus recuperati: 1

Livello 5:

Liberation of Gerard V

OBIETTIVI:

- Scortare gli Y-Wing fino alla loro destinazione
- Disabilitare i velivoli civili
- Distruggere le torrette Turbolaser

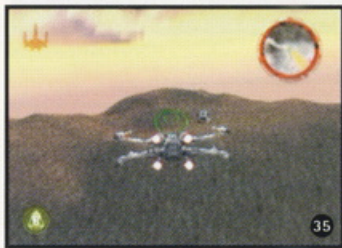


Volando verso la prima città avvisterete due torrette Turbolaser alla vostra destra (foto 34). Rallentate ed eliminatele in un solo passaggio con il Blaster Cannon.

Successivamente, chiudete gli S-Foil e proseguite nella direzione verso la quale stavate procedendo prima di virare verso le torrette. Arriverete presto a una torretta lanciamissili in cima alle colline intorno alla città (foto 35); distruggete la postazione con il Blaster Cannon e proseguite il vostro volo a destra, lungo la cima della collina. Incontrerete altre due torrette lanciamissili, una dietro l'altra; eliminatele entrambe in un solo passaggio e proseguite verso il centro della città. A questo punto, distruggete le due torrette Turbolaser in cima agli edifici.

Una volta eliminate tutte le pericolosissime torrette, gli Y-Wing distruggeranno più facilmente i velivoli civili blu (foto 37). A questo punto è solo questione di tempo per l'apparizione della minaccia successiva; nel frattempo focalizzate la vostra attenzione sulle altre torrette

Turbolaser sparse nella città e sugli AT-PT. Presto riceverete una comunicazione da Wedge che vi informerà dell'attacco in un'altra parte della città della



IMPERIAL CRAFT

Ed ecco alcuni consigli su come affrontare i veicoli nemici; anche qui, se desiderate conoscere la storia di questi mezzi, vi rimandiamo al manuale ufficiale.

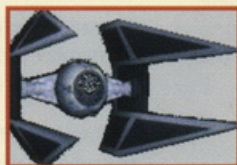
TIE Fighter

Questo velivolo è molto leggero e dispone di armi a basso potenziale distruttivo; si tratta più di mezzi di disturbo che di minacce vere e proprie.



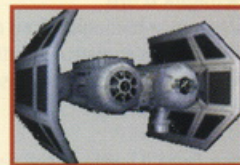
TIE Interceptor

Questo mezzo è veloce e molto manovrabile ma, anch'esso, dispone di armi a basso potenziale distruttivo. I TIE Interceptor tendono ad avere una mira decisamente migliore rispetto ai TIE Fighter.



TIE Bomber

Si tratta di un velivolo di peso medio ma armato di bombe ad altissimo potenziale; quando lo avvistate, lasciate immediatamente perdere ciò che state facendo e concentratevi sul suo abbattimento. L'effetto di questi velivoli sugli obiettivi di terra può essere alquanto devastante.



AT-PT

Un piccolo mezzo da trasporto corazzato; può essere distrutto con l'uso del Blaster Cannon.



AT-ST

Un mezzo da trasporto corazzato armato di dispositivi di media portata. Può essere distrutto con l'uso del Blaster Cannon o con un singolo missile.



AT-AT

Si tratta di un gigantesco mezzo da trasporto pesantemente corazzato e armato di dispositivi ad alto potenziale distruttivo montati sotto la sua testa; evitate di attaccarlo frontalmente. La testa dell'AT-AT è molto limitata nei movimenti e non può colpire nulla che si avvicini da lato o dal dietro. Per agganciare uno di questi bestioni, avvicinatevi alle sue gambe e lanciate il cavo da traino, quindi iniziate a girargli intorno tenendo il vostro velivolo in quota stabile.



Turbolaser

Una postazione di difesa antiaerea armata di dispositivi a medio potenziale; può essere distrutta con l'uso del Blaster Cannon.



Missile Turret

Anche questa è una postazione di difesa antiaerea armata però più pesantemente della precedente. I suoi missili sono guidati e, quindi, molto difficili da evitare. Appena avvistate una di queste postazioni, iniziate a bersagliarla; le Missile Turret possono essere distrutte utilizzando il Blaster Cannon.



Tank Droid

Un altro mezzo di difesa antiaerea armato però di armi leggere. Può essere distrutto facilmente con l'uso del Blaster Cannon.



Probe Droid

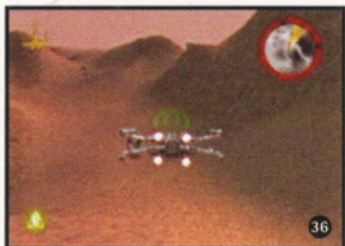
Un'unità di ricognizione armata di un Blaster Cannon a basso potenziale; può essere distrutta con un colpo singolo.



Imperial Landing Craft

Si tratta di un mezzo da trasporto pesantemente corazzato. Riuscirete a distruggere solo in caso questo rientri negli obiettivi della missione.





centoventottesima squadra TIE Interceptor. Seguite il vostro compagno fino alla sezione successiva facendo fuori, nel contempo, i due AT-PT che incontrerete (foto 36). Appena arrivati nella sezione successiva, avisterete diverse altre torrette Turbolaser insieme ad altre torrette lanciamissili. Ignorate le Turbolaser per ora e focalizzate la vostra

attenzione sulle lanciamissili mentre attraversate la città. Alla fine troverete un'altra torretta Turbolaser; eliminate questa minaccia il più velocemente possibile con i missili e con l'aiuto del Blaster Cannon. Fatto questo, tornate indietro a coprire i vostri Y-Wing eliminando tutte le altre torrette rimaste. Prima che possiate accorgervene tutti gli yacht saranno stati disabilitati e la vostra missione sarà completa.

La medaglia d'oro

Per ottenere la medaglia d'oro dovrete distruggere un grosso numero di nemici. Dopo aver distrutto tutte le torrette (sia le Turbolaser sia quelle armate di lanciamissili) nella seconda sezione della città, cercate di abbattere più TIE Interceptor possibile.

Dovrete finire il livello in soli cinque minuti e quindici secondi. Non sprecate tempo in attacchi multipli, cercate di risolvere tutti i problemi in un solo passaggio, pianificate l'attacco prima di lanciavi nell'azione. Fate uso dei freni e cercate di abbattere quanti più bersagli potete prima di riaccelerare e iniziare un nuovo attacco. Utilizzate i missili, se necessario.

REQUISITI PER LA MEDAGLIA D'ORO

Tempo di completamento: 5 minuti e 15 secondi

Nemici abbattuti: 33

Precisione: 30%

Salvataggi: 6

Bonus recuperati: 0

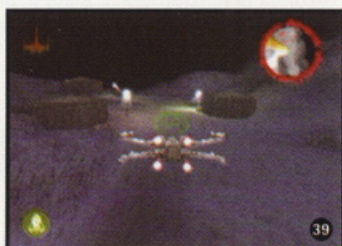
Livello 6: The Jade Moon

OBIETTIVI:

- Utilizzare la trincea per evitare le torrette lanciamissili
- Localizzare e distruggere il generatore di scudi
- Scortare e proteggere le truppe di Madine

Coprite le truppe di terra di Madine nel loro percorso verso il magazzino imperiale dritto di fronte a voi. La prima minaccia di una certa importanza è costituita dai quattro AT-PT che sorvegliano il sentiero che conduce al magazzino (foto 38): il miglior modo per distruggere queste unità è sorpassarle al primo passaggio, invertire la rotta e abatterle tutte e quattro da dietro in un singolo, lento passaggio. In questo modo, non subirete danni seri nei quali invece potreste incorrere optando per un attacco frontale. Una volta eliminata questa prima minaccia, proseguite verso il magazzino (foto 39) nei pressi del quale troverete quattro torrette Turbolaser, due sul lato destro e due sul lato sinistro. Mantenetevi a bassa altitudine, eliminate prima le torrette sinistra e, solo successivamente, girate intorno e occupatevi di quelle di destra.

A questo punto, virate a sinistra dopo il magazzino e proseguite dritto fino a trovare la trincea e il generatore di scudi (foto 40). Lungo il percorso incontrerete due torrette lanciamissili. Mantenetevi bassi ed eliminatele velocemente con i



missili. Quando raggiungerete il generatore di scudi, dovrete riuscire a distruggerlo con due salve veloci di missili; fatto questo, chiudete gli S-Foil e tornate dalle truppe di Madine.

Appena arrivati vi accorgete che le truppe si trovano sotto pesante attacco da parte di diverse unità imperiali, fra cui tre AT-ST, alcuni TIE Bomber e qualche TIE Interceptor. Ignorate per ora tutti i TIE e concentratevi sugli AT-ST, distruggeteli il più velocemente possibile; quindi passate ai TIE Bomber e, per ultimi, agli Interceptor.

La medaglia d'oro

E' essenziale proteggere le truppe di terra, se anche un solo veicolo da trasporto viene distrutto, dovrete accontentarvi della medaglia d'argento.

La precisione è fondamentale, non sparate a casaccio, assicuratevi d'avere il bersaglio nel mirino prima di fare fuoco.

Dovrete distruggere un grosso numero di nemici per ottenere la medaglia d'oro. Assicuratevi di esservi impegnati in tutti gli scontri aerei possibili e cercate di abbattere più TIE che potete.

Bonus d'armi

Advanced Shields - Alla sinistra della locazione di partenza troverete una trincea piuttosto profonda, seguitemela fino ad arrivare a un incrocio. Prendete la diramazione sinistra e v'imbatterete in un accampamento di truppe imperiali, distruggetelo completamente per poter recuperare gli scudi avanzati.

Requisiti per la medaglia d'oro

Tempo di completamento: 6 minuti

Nemici abbattuti: 45

Precisione: 40%

Salvataggi: 7

Bonus recuperati: 1

Livello 7: Imperial Construction Yards

OBIETTIVI:

- Avvicinarsi alla base senza venire avvistati
- Localizzare e distruggere la fabbrica di AT-ST
- Localizzare e distruggere la fabbrica di AT-AT (foto 42)

All'inizio virate subito a sinistra e usate i freni, in questo modo vi farete sorpassare dai vostri compagni. Molti radar sono posizionati oltre le curve, questo rende enormemente complesso l'avvicinamento silenzioso. Se lasciate proseguire i vostri compagni, saranno loro a occuparsi delle postazioni radar (con successo) (foto 41). Oltre a ciò, potrete rendervi la vita ancora più semplice evitando uno dei radar posizionati lungo il livello: nel punto in cui il percorso raggiunge una biforcazione, dirigetevi a destra, i vostri compagni opereranno per la sinistra e si occuperanno della postazione radar situata sull'altro lato della montagna. Voi, nel frattempo potrete concentrarvi sulle due installazioni rimanenti.

Appena usciti dal canyon, noterete un AT-AT alla vostra destra: lasciatelo stare, è una perdita di tempo. Invece, dirigetevi velocemente nel canyon alla vostra sinistra; dovrete cercare di essere il più elusivi possibile nel vostro percorso d'avvicinamento alla fabbrica di AT-AT visto che ci sono due torrette Turbolaser, due torrette lanciamissili e un AT-AT ad attendervi. Mantenetevi molto vicini al muro sinistro e incontrerete presto una sporgenza che vi permetterà di evitare il





fuoco nemico. Avvicinandovi alla fabbrica, perderete la protezione della sporgenza, virate bruscamente a destra ed eliminate velocemente le due torrette lanciamissili. Fatto questo, piegate a sinistra, fate il giro ed eliminate anche le due torrette Turbolaser. Dimenticatevi dell'AT-AT, la sua testa non gli permette di sparare a 360 gradi.

A questo punto, potrete concentrarvi sulla distruzione delle fabbriche (foto 43) senza l'assillo del fuoco della contraerea ma fate attenzione all'arrivo di alcuni TIE e di alcune squadre di truppe di terra. L'edificio sulla destra contiene un AT-ST e circa dieci squadre di fanteria. State pronti a riallontanarvi, frenare e invertire per compiere un passaggio ad alto potenziale distruttivo sulle nuove minacce. Dopo aver distrutto le tre grosse fabbriche, tornate al canyon.

Una volta riemersi dal canyon, dovrete localizzare una fabbrica di AT-ST. Mantenetevi sulla sinistra, distruggete la torretta turbolaser sul versante della montagna quindi piegate a sinistra. Azionate i freni ed eliminate il primo AT-ST e la torretta Turbolaser dietro di esso. Proseguite avanti e occupatevi della torretta lanciamissili situata sulla piattaforma dietro alla fabbrica; una volta distrutta anche questa minaccia, virate bruscamente a sinistra ed eliminate l'ultima torretta Turbolaser. Se fate attenzione dovrete poter girare ancora a sinistra in modo da attaccare il secondo AT-ST da dietro. Distruggete anche questa unità con il Blaster Cannon. A questo punto, tornate indietro e distruggete l'ultima fabbrica.

La medaglia d'oro

I requisiti principali per questa medaglia d'oro sono: precisione ed efficienza. Dovrete finire la missione in soli sei minuti e trenta secondi, durante i quali dovrete abbattere più di ottanta nemici. Inseguire i TIE non è una scelta efficiente, sprechereste tempo abbassando, nel contempo, il vostro punteggio di precisione. Invece, concentratevi sugli obiettivi statici: caserme, container, TIE in costruzione e truppe di terra.

Come sempre, la precisione è fondamentale, mirate accuratamente e non sprecate munizioni.

Bonus d'armi

Advanced Bomb - Dovrete recuperare questo bonus per ottenere la medaglia d'oro. Quando uscirete dal canyon per la prima volta, proseguite dritto. Avvisterete una piattaforma d'atterraggio imperiale occupata da un velivolo da trasporto. Dietro alla piattaforma troverete alcune caserme e diversi container; distruggendo il magazzino a sinistra otterrete i missili guidati.

REQUISITI PER LA MEDAGLIA D'ORO

Tempo di completamento: 6 minuti e 30 secondi

Nemici abbattuti: 80

Precisione: 45%

Salvataggi: 0

Bonus recuperati: 1

Livello 8: Assault on Kile II

OBIETTIVI:

- Localizzare e distruggere la linea di sensori
- Localizzare e distruggere l'aeroporto spaziale imperiale
- Localizzare e distruggere la guarnigione imperiale

Questa sarà la vostra prima missione a bordo di un Y-Wing e richiederà alcune capacità differenti dalle solite. Mentre sarete alla guida di questo velivolo sarete facile preda dei veloci TIE; il consiglio è, quindi, di non affrontarli ma di concentrarvi esclusivamente sugli obiettivi della missione per completarli il più velocemente possibile. Inoltre, per meglio evitare il fuoco nemico, utilizzate il vostro velivolo alla massima potenza.

L'assalto su Kile II inizia alla fine di un profondo canyon. Procedete dritto fino ad arrivare a un incrocio (foto 45). Prendete la diramazione sinistra per raggiungere i sensori. Lungo il percorso incontrerete due accampamenti imperiali, il primo è difeso da una torretta Turbolaser (foto 46) e il secondo da una torretta lanciamissili. Volate a zig-zag sopra la torretta Turbolaser in modo da evitare i suoi colpi, utilizzate una bomba per eliminare la torretta lanciamissili.

Se vi manterrete vicini al muro sinistro del canyon, arriverete, alla fine, alla linea di sensori che è sorvegliata da due torrette Turbolaser (foto 44) e da due torrette lanciamissili. Eliminate prima le torrette lanciamissili con un paio di bombe ben calibrate, quindi fate il giro, scendete di quota e distruggete le torrette Turbolaser con il vostro Blaster Cannon. Fatto questo, salite di quota e iniziate a lanciare bombe sui sensori. Per risparmiare munizioni, utilizzate il fuoco del vostro Blaster Cannon per eliminare i bersagli più grossi e semplici da colpire come i sensori. Inoltre, tenete a mente che dovrete distruggere solamente l'edificio centrale e i dischi circostanti, le altre strutture potrete lasciarle perdere.

Una volta eliminati i sensori, vedrete un filmato che vi mostrerà una guarnigione imperiale e l'aeroporto spaziale che dovrete distruggere. Quando tornerete alla vostra missione, dovrete solamente proseguire dritto per localizzare l'accampamento delle quattro guarnigioni. Volateci a bassa quota ed eliminate le due torrette Turbolaser. A questo punto, salite di quota ed eliminate le guarnigioni indifese con le vostre bombe.

Dopo aver distrutto la fanteria, farà il suo ingresso nella scena un velivolo imperiale decisamente misterioso; tenetevi vicini a questo velivolo e arriverete al vostro obiettivo finale, l'aeroporto spaziale di Kyle.

L'aeroporto è pesantemente difeso da sei torrette Turbolaser, un paio di torrette lanciamissili e diversi plotoni di Storm Trooper. A rendere la cosa ancora più complessa, i cieli saranno pieni di TIE Fighter. Appena arrivati nelle vicinanze dell'aeroporto, scendete di quota e virate a destra. Frenate e occupatevi della prima torretta Turbolaser. Proseguite volando in senso antiorario ed eliminate tutte le torrette Turbolaser e le torrette lanciamissili che incontrerete intorno all'aeroporto. Potrete utilizzare il Blaster Cannon per distruggere tutte le strutture rimanenti dopo aver esaurito la vostra scorta di bombe sulle unità più pericolose.

La medaglia d'oro

La precisione è importante. Non sparate a casaccio. Fate le cose con calma e assicuratevi di avere il nemico nel mirino prima di aprire il fuoco. Evitate di entrare in pericolosi duelli con i TIE, abbassereste il vostro punteggio di precisione.

Dovrete essere veloci ed efficienti per completare questo livello in meno di sei minuti, non sprecate tempo a distruggere gli accampamenti imperiali; invece, concentratevi sui punti focali del quadro.

REQUISITI PER LA MEDAGLIA D'ORO

Tempo di completamento: 6 minuti

Nemici abbattuti: 65

Precisione: 60%

Salvataggi: 0

Bonus recuperati: 0



TUROK

SEEDS OF EVIL

Seconda parte a cura di Davide Pessach

Livello 3, The Death Marshes

OBIETTIVI

- Liberare i cinque prigionieri
- Distruggere i tre depositi di munizioni
- Localizzare e difendere i tre Energy Totem

NUOVI NEMICI

- War Club
- Gunner
- Juggernaut
- Swamp Wasp
- Swamp Worm

VECCHI NEMICI

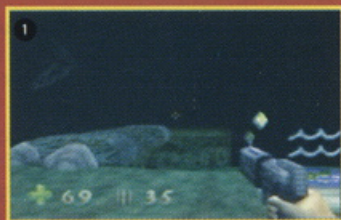
- Raptoid
- Endtrail
- Raptor

NUOVE ARMI

- Lanciagranate
- Fucile al plasma
- Shredder

QUADRO 1

Inizierete la vostra avventura nella terra di Pur-linn orientati verso nord e

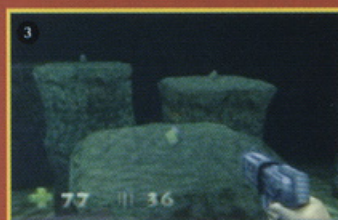
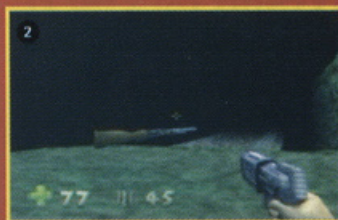


intravederete subito un tronco alla vostra sinistra e una pedana Breath of Life alla vostra destra (foto 1). La pedana vi servirà, una volta recuperato il talismano Breath of Life, per sopravvivere nel laghetto di liquido tossico sottostante; senza il talismano, semplicemente, morirete.

Visto che non disponete ancora del talismano sopra citato, ignorate la pedana; quando avrete il prezioso manufatto potrete tornare in questa locazione, tuffarvi e recuperare tutti i bonus (compreso il lanciagranate) che giacciono sul fondo del laghetto tossico. L'area dei bonus può essere raggiunta anche attraverso il secondo nido di vespe ma di questo parleremo più avanti.

Attraversate il ponte e scendete alla

vostra destra, sotto di voi troverete diversi bonus. Salite la scala e dirigetevi a nord, verso il fucile a pompa sospeso di fronte al ponte (foto 2). Una volta recuperato il fucile, un War Club salterà fuori da sotto il ponte e vi attaccherà; utilizzate il fucile a pompa per eliminarlo, un colpo dovrebbe essere sufficiente. A questo punto, proseguite verso ovest e seguite la linea di bonus saltando di piattaforma in piattaforma (foto 3).



Quando arriverete alla fine delle piattaforme, verrete attaccati da un Raptoid da ovest; eliminate il mostro e dirigetevi a sud per recuperare vari bonus (foto 4). Ora tornate indietro e dirigetevi verso nord, seguite la linea di bonus lungo il ponte.

Una volta raggiunta la fine del ponte, girate a destra e salite la scala che



troverete; preparate un'arma piuttosto potente, visto che in cima troverete un Gunner che inizierà subito a bersagliarvi con la sua mitragliatrice.

Quando vi sarete liberati del Gunner proseguite verso est fino a un'altra piccola scala; salite la scala, quindi, una volta in cima, girate a destra e recuperate la Magnum .60 (foto 5). Fatto questo, verrete assaliti da un Raptoid dietro di voi; liberatevi del mostro e tornate fino al ponte.

Questa volta procedete verso nord tenendovi accostati al muro di destra e preparatevi a un altro scontro con un Gunner; cercate di eliminarlo dal più lontano possibile.

Girate verso ovest e saltate sopra il ponte rotto, un War Club vi sta aspettando sull'altro lato, quindi iniziate subito a utilizzare lo strafe mentre rispondete al fuoco. Potrete anche cercare di eliminarlo da lontano (usate la modalità cecchino dell'arco) senza neanche dover attraversare il ponte.

Seguite il nuovo sentiero verso nord-est recuperando i vari bonus che incontrerete.

CONSIGLIO: In questo livello ispezionate sempre tutte le rocce e gli arbusti per trovare eventuali bonus nascosti.

A sud-est, oltre il ponte rotto vedrete il vostro primo alveare di vespe circondato da diversi, succulenti bonus. Utilizzate l'arco per eliminare l'alveare, quindi

occupatevi delle vespe con un'arma più consona; tenete a mente che il loro pungiglione è molto pericoloso, quindi cercate di eliminarle da lontano. Una volta eliminate le vespe, saltate oltre il buco, recuperate i bonus e tornate indietro (foto 6).

Seguite la linea di bonus verso nord. Presto verrete attaccati da un War Club



che salterà fuori da dietro un albero, eliminatelo (dovreste riuscire ad abatterlo prima che si avvicini troppo) e ispezionate il masso e l'albero per trovare alcuni bonus. A questo punto, proseguite fino alla pedana del talismano (foto 7).

Visto che non disponete ancora del talismano, salite sul ponte e preparatevi ad abbattere il Gunner che vi aspetta sul lato opposto. Una volta eliminato il nemico, proseguite a sud-est, attraversate il piccolo canyon e salite sul ponte di tronchi galleggianti.

CONSIGLIO: Quando attraversate un ponte di tronchi non rimanete fermi troppo a lungo! Il vostro peso farà lentamente affondare il tronco trascinandovi sott'acqua, dove sarete preda delle forti correnti del fiume.

Una volta oltrepassato il ponte, giratevi a sinistra e recuperate la chiave del livello cinque nascosta nella nicchia (foto 8); questo risveglierà un Endtrail che vi caricherà all'istante, restate all'erta!

Tornate fuori e proseguite a sud-ovest verso l'accampamento abbandonato. Alla destra dell'accampamento troverete delle



assi di legno, avvicinandovi farete saltar fuori un War Club. Una volta eliminato il nemico, ispezionate la zona e recuperate i vari bonus che troverete.

Proseguite verso sud-est fino al ponte sprofondato nella palude; potete procedere sulla superficie tranquillamente ma fate attenzione al secondo punto in cui il ponte sprofonda nella palude, vi troverete una Swamp Worm ad attendervi.

Procedete e liberatevi anche dell'Endtrail che inizierà a bersagliarvi da dietro una roccia. Utilizzate le colonne quadrate come riparo e fate uso dello strafe per eliminare il nemico. Una volta che vi sarete liberati dell'Endtrail, proseguite



verso sud, seguite la linea di bonus lungo le rocce sull'acqua (foto 9) fino ad arrivare a un altro nido di vespe. Posizionatevi sull'ultima roccia (prima di arrivare sulla sponda opposta) ed eliminate il nido con un'arma a lungo raggio, in questo modo non verrete punti dalle vespe.

Proseguite verso sud fino al primo rifugio in pietra, sulla destra. All'interno del rifugio troverete alcuni barili contenenti bonus vari. Oltre a questo rifugio ne troverete un altro, sempre contenente dei barili, ma anche abitato da un simpatico Endtrail pronto ad accogliervi in casa sua con tutti gli onori del caso; liberatevi del mostro utilizzando lo strafe e recuperate i vari bonus.

Alla sinistra del rifugio troverete un ponte abbandonato mezzo sommerso nel fango: seguitelo verso est tenendovi a ridosso del muro. Girate a sinistra all'altezza del grosso albero e seguite i bonus rossi fino alla prima carica di dinamite, recuperatela, ne avrete bisogno per far esplodere la prima santabarbara.

Tornate al ponte e dirigetevi verso sud, oltre il rifugio. Noterete una linea di



bonus che porta a est fino a un teletrasporto, non seguitela per il momento. Procedete, invece, verso sud oltre il ponte successivo e uccidete la sentinella Endtrail. A questo punto potete procedere alla gabbia del primo prigioniero. Per liberare il poveretto sarà sufficiente distruggere il lucchetto dorato ed entrare nella gabbia (foto 10).

CONSIGLIO: In caso vi troviate a corto di munizioni, utilizzate il War Blade per rompere il lucchetto. Non provate a utilizzare questo trucco all'ingresso di una santabarbara o verrete sommersi dalle macerie delle pesanti porte.

Ispezionate i dintorni della gabbia in cerca di bonus, quindi tornate al ponte. Invece di proseguire verso nord, saltate dal centro del ponte verso la linea di bonus a nord-est; seguite i bonus sulla scala.

Prima di salire la scala, preparate un'arma potente per il War Club che vi attende in cima.

Arriverete, a questo punto, alla prima santabarbara. Distruggete i quattro lucchetti sulla porta da lontano, quindi entrate nel teletrasporto. Seguite il sentiero sotterraneo oltre le casse con i simboli rossi fino a raggiungere la fine del tunnel. Urtate la grossa cassa al centro della stanza (foto 11) per posizionarci sopra la carica di dinamite, quindi correte velocemente il più lontano possibile, avete solo cinque secondi di tempo!

CONSIGLIO: Quando fate esplodere le santabarbare, tenete la mappa del livello in sovrapposizione sullo schermo in modo che, una volta attivata la carica, saprete in quale direzione fuggire.

Una volta usciti dalla santabarbara (dopo averla fatta saltare in aria), tornate al teletrasporto che avete incontrato precedentemente vicino ai rifugi (foto 12); ispezionate la zona per alla ricerca di



bonus, quindi entrate nel teletrasporto.

QUADRO 2

Una volta riapparsi, dirigetevi al ponte; non fatevi distrarre dallo Shredder, per ora non potete recuperarlo, ce ne occuperemo più avanti.

Sulla sponda opposta troverete una Magnum .60 e diverse munizioni, accontentatevi di questo per ora. Eliminate il War Club e ispezionate la zona nord per recuperare altre munizioni; quindi procedete verso est.

Nel rifugio a est troverete altri nemici, liberatevi e recuperate i vari bonus che troverete.

Prendete il sentiero alla destra della bandiera. All'incrocio incontrerete un Juggernaut che vi bersaglierà dall'alto; utilizzate l'arco in modalità "cecchino" per eliminarlo. Una volta eliminato anche questo nemico, piegate a sinistra e rimanete sul sentiero in pietra. A questo punto piegate a sinistra alla rampa e proseguite. Utilizzate il punto di salvataggio (foto 13) e proseguite fino alla linea di bonus, eliminate il nido di vespe nelle vicinanze. Recuperate la chiave del livello cinque e preparatevi a un'imboscata di Endtrail.



Uscite dal passaggio a sud; una volta arrivati in fondo, guardatevi in giro... ecco lo Shredder che avete visto precedentemente, scendete e recuperatelo.



Riattraversate il sentiero nella palude ma fate attenzione al Juggernaut che sbucherà dal muro alla vostra destra. Una volta eliminato il mostro, proseguite verso sud e recuperate altri bonus dopo aver ucciso un Endtrail. Prendete la cricca arancione nell'ala est del grosso edificio, quindi recatevi nell'ala ovest ed entrate nel teletrasporto (foto 14).



QUADRO 3

Una volta riemersi, guardatevi intorno ed esplorate, ma non cercate di recuperare il bonus sospesi sull'acqua, almeno non ancora, avrete bisogno del Breath Of Life per sopravvivere (quando avrete il talismano salterete da qui per recuperare la chiave Primagen). Procedete lungo il sentiero di tronchi fino alla bandiera dorata (foto 15).

CONSIGLIO: Ispezionate tutti gli angoli di questo livello, ci sono molti bonus da recuperare.

Proseguite lungo il corridoio a sud-ovest; alla fine, intravederete un ponte di tronchi (ci arriverete presto). Preparatevi all'attacco di un altro Juggernaut, uscirà dal muro alla vostra destra.

Entrate nell'edificio dal quale è sbucato il Juggernaut; in fondo troverete una pedana per l'uso del talismano Breath Of Life. Piegare verso la casupola alla vostra sinistra nella quale troverete un altro Juggernaut e diversi bonus. Nelle vicinanze troverete anche un punto di salvataggio.

A questo punto, avrete la possibilità di praticare ancora un po' di tiro con l'arco. Nella torre a est è annidato un Gunner, sapete cosa fare. Salite. Sul tetto alla vostra sinistra troverete alcuni bonus, dovrete prendere una bella rincorsa per un salto del genere! Una volta arrivati, attraversate il ponte (foto 16) e vi ritroverete su un muro; da questa posizione sparate al Raptor sotto di voi a ovest, quindi saltate giù e troverete il Flesh Portal di questo livello.

Per ora, tornate sul tetto e recuperate i



bonus tra il tetto stesso e la torre; tornerete al piano terra.

A questo punto, attraversate il ponte a sinistra della torre. Non dimenticatevi di preparare la Magnum per gli Endtrail che vi caricheranno da sinistra. Proseguite lungo il sentiero facendo attenzione ai

due War Club che vi staranno aspettando in fondo. Non preoccupatevi delle interruzioni del ponte, potete tranquillamente camminare sulla superficie della palude. Saltate oltre l'interruzione in fondo.

Vicino al teletrasporto che intravedete c'è una nicchia con diversi bonus e due Gunner. I due mostri sono a guardia della leva che apre il Flesh Portal che avete incontrato precedentemente. Ora, se avete il coraggio, potete tornare al portale e cercare di recuperare un altro pezzo dell'arma nucleare.

Comunque sia, prima o poi, entrerete nel teletrasporto...

QUADRO 4

Una volta riemersi, verrete subito attaccati da un War Club, eliminatelo e proseguite lungo il ponte di legno (foto 17); in fondo incontrerete un Gunner, eliminatelo velocemente e affrontate il War Club dietro di lui posizionato a guardia della torre. Salite e cercate di raggiungere il muro a nord-ovest, se ci riuscite verrete ricompensati con diversi bonus.

Sul lato nord del muro troverete un'altra



carica di dinamite e diversi bonus d'energia. Tornate indietro lungo il muro e utilizzate la scala per raggiungere di nuovo il lato sud. A est della torre, dietro la pianta, troverete altri bonus; ricordatevi di ispezionare sempre la vegetazione!

A questo punto, tornate indietro lungo il ponte fino al teletrasporto ma non entrateci. Invece, proseguite lungo il sentiero in pietra verso sud. Saltate oltre l'interruzione e proseguite fino alla torre successiva. Salite e proseguite sul tronco a sud-est seguendo la linea di bonus. Occupatevi del War Club che vi starà aspettando, quindi procedete fino alla seconda santabarbara (foto 18); fatela esplodere e tornate nell'area in cui avete



recuperato l'ultima carica di dinamite.

A sud del muro incontrerete un ponte di tronchi, ricordate di mantenervi in movimento, i tronchi affondano velocemente. Procedete verso sud-est e oltrepassate il ponte sorvegliato dal Juggernaut. Alla fine del ponte troverete un fortino: come entrare dal cancello? Saltate sulla scala della torre alla vostra sinistra.

Abbattete il Gunner a guardia della torre. A questo punto, guardate verso il basso dal lato sud della torre, potete saltare sul muro del fortino e recuperare, così, alcuni bonus. A questo punto entrate nel forte.

Fate esplodere i quattro barili nella capanna ed eliminate i vari nemici che vi attaccheranno. Fuori dalla capanna troverete il Plasma Rifle (ricordatevi che quest'arma può essere utilizzata in modalità "cecchino" e può fare uso della visione a infrarossi). Tornate nel forte e lanciatevi nel teletrasporto (foto 19).



QUADRO 5

Riemergerete all'inizio del ponte che avete visto precedentemente, sopra il Plasma Rifle. Abbattete da lontano il Gunner nella torre di fronte a voi, quindi proseguite verso nord. Incontrerete presto un Juggernaut sul ponte e un Gunner in una torre. Una volta attraversato il ponte, uccidete il Juggernaut e le vespe, quindi proseguite verso nord-est tenendovi vicino alla torre (quella con la bandiera blu) (foto 20) e recuperate sia lo Shredder che i vari bonus. Ora, dirigetevi verso est lungo la linea di bonus.

Preparatevi a un incontro con un Juggernaut che sbucherà fuori dal muro alla vostra sinistra; vicino al mostro, a ovest, troverete un Plasma Rifle sospeso in cima alla torre.

Recuperate i vari oggetti nell'alcova del



Juggernaut, quindi proseguite oltre la capanna e sulla rampa vicino all'uscita: arriverete a un punto di salvataggio sulla sinistra. Fate quello che dovete fare, quindi entrate nel teletrasporto che vi farà riemergere in una zona contenente un monumento adornato di teschi (foto 21) - prendetene nota.

A questo punto, avrete bisogno d'armi pesanti per farvi strada in mezzo all'orda di mostri sul ponte.

Dopo la battaglia dovrete ancora oltrepassare due torrette di sorveglianza vicino al cancello; il mio consiglio è di utilizzare la modalità "cecchino" per eliminare i nemici senza subire pesanti danni. Fatto questo, il cancello si abbasserà e potrete intravedere il teletrasporto successivo. Non entrate ancora nel teletrasporto, dirigetevi a nord-est ed esplorate l'area, troverete uno Shredder e una linea di bonus che vi condurrà a un'altra gabbia contenente un prigioniero (foto 22). Abbattete il Gunner da questa posizione, quindi scendete in cima alla gabbia per



recuperare la croce arancione. A questo punto liberate il prigioniero, recuperate il lanciagranate e risalite.

Dirigetevi a sud-est, alla locazione nella quale avete eliminato le due guardie (ricordate le due torri?), oltrepassate il cancello ed entrate nel teletrasporto. Arriverete in uno spazio aperto con due sentieri piuttosto stretti: quello a est vi condurrà ad alcuni bonus mentre quello a ovest vi conduce lungo una linea di bonus fino a un'altra gabbia contenente un prigioniero, scegliete quest'ultimo.

A questo punto, verrete subito attaccati da alcuni War Club; fate anche attenzione al Juggernaut sopra di voi a sud-est. Eliminate i nemici e aprite la gabbia. Proseguite e troverete un'altra gabbia da aprire.

A sud della prima gabbia vi aspettano



altri bonus che vi condurranno verso sud-ovest. Occupatevi del War Club, dell'Endtrail e delle vespe, quindi salite la scala. Una volta arrivati in cima alla scala, piegate a sinistra e proseguite lungo il davanzale recuperando i bonus. Ora, tornate alla scala e cercate una linea di bonus che porta a un muro semi distrutto. Seguite la linea di bonus fino al ponte di tronchi, attraversatelo e arriverete a una Talisman Chamber (foto 23). Una volta che avrete trovato la leva che apre questa Talisman Chamber insieme alla Blue Eagle Feather potrete entrare e ricevere il talismano Breath of Life.

Oltre il buco nel muro sul quale state camminando c'è la Blue Eagle Feather; sfortunatamente, non potete raggiungerla da qui, quindi scendete e proseguite, prima verso sud, quindi verso est dove incontrerete un Endtrail. Proseguendo, incontrerete altri War Club che vi attaccheranno a mani nude o lanciandovi dei massi. Raggiungete la gabbia successiva e liberate il prigioniero.

Procedete verso nord, quindi verso est eliminando gli Endtrail che incontrerete (quelli per strada e quelli sulle torri). Ignorate il teletrasporto per ora, salite la scala e tornate indietro eliminando gli Endtrail che cercheranno di fermarvi.

Alla vostra sinistra noterete la gabbia che avete aperto precedentemente, con al di sopra una carica di dinamite (foto 24), si tratta di un salto abbastanza difficile da compiere; avvicinatevi alla gabbia da sud-ovest per avere maggiori probabilità di successo. Recuperate la carica e ritornate sul muro. Proseguite verso sud seguendo la linea di bonus; se guardate in alto e a destra potrete vedere una leva che apre il Talisman Portal: andiamo ad attivarla!

Proseguite verso est lungo il muro, girate



l'angolo e seguite la linea di bonus fin sul muro superiore e, quindi, fino alla leva -

azionatela. Giratevi verso sud e sparate alle tre gabbie contenenti i bonus rossi (foto 25); recuperate i tre oggetti, quindi tornate alla locazione nella quale avete recuperato la carica di dinamite. A questo punto, proseguite verso ovest



lungo il muro fino ad arrivare alla Blue Eagle Feather. Recuperate il prezioso oggetto, scendete, risalite nella sezione successiva e raggiungete il tronco; attraversate il ponte fino ad arrivare al Talisman Portal, entrate e recuperate, finalmente, il talismano Breath of Life.

Ora che avete il talismano Breath of Life, potete tornare alle sezioni precedenti che abbiamo evitato di esplorare.

Riattraversate il tronco, scendete sulla destra e proseguite verso est fino a tornare al teletrasporto che abbiamo ignorato precedentemente. Entrate nel teletrasporto.

QUADRO 6

Una volta riemersi, dovrete subito vedervela con un Juggernaut. Proseguite verso sud-ovest, eliminate il War Club che inizierà subito a lanciarsi dei massi, quindi seguite il sentiero verso nord fino ad imbattervi in un nido di vespe. Questi fastidiosi insetti vi attaccheranno se cercherete di salire la scala, quindi sarà meglio che le eliminate (insieme al loro alveare) da lontano.



In cima alla scala troverete un teletrasporto a sud e un ponte ad est (foto 26); seguite il ponte, v'imbatterete presto in una pedana del talismano Eye of Truth, quando avrete recuperato il talismano corretto potrete tornare cui e portare alla luce un sentiero nascosto.

Per adesso, proseguite verso nord fino alla terza e ultima santabarbara; avete una carica di dinamite, quindi sapete cosa fare. Una volta fatto esplodere l'edificio, tornate al teletrasporto.



Riemerete orientati verso est con una sola strada possibile da seguire. Procedete verso est e piegate a destra attraversando un cancello ed entrando nella Raptor Arena (foto 27).

Intravederete una chiave del livello cinque e diverse munizioni al centro dell'arena, non recuperate ancora la chiave! Quando prenderete la chiave, si apriranno tre cancelli liberando diversi Raptor che vi attaccheranno tutti insieme.

CONSIGLIO: Invece di liberare tutti i Raptor contemporaneamente, potete recarvi vicino alle gabbie ed eliminarli uno a uno con lo Shredder. Fatto questo, potrete recuperare tutti gli oggetti (chiave compresa) presenti nell'arena senza problemi.

Dopo che avrete ucciso i Raptor, il cancello a sud si aprirà permettendovi di proseguire. Proseguite verso la porta a sud ma fate attenzione, ci sono due Juggernaut pronti a bersagliarvi dalle torri in alto. Abbattete i Juggernaut utilizzando la modalità "cecchino" e proseguite fino al portale di fine livello (foto 28).

A questo punto, potete uscire o tornare, con il vostro nuovo talismano Breath of Life, nei punti del livello in cui non avete potuto recuperare bonus per la mancanza del sopra citato talismano;



ricordatevi che c'è anche una chiave Primagen tra gli oggetti che ora potete recuperare!

RECUPERARE LA PRIMAGEN KEY

Raggiungete la pedana Breath of Life vicino alla linea di bonus sospesa sopra l'acqua (vicino al nido di vespe, all'inizio del terzo quadro). Questa pedana è il punto d'inserimento per il settore sommerso contenente la chiave Primagen. Salite sulla pedana, tuffatevi in acqua e nuotate verso il tunnel in fondo,

riemerete in una nuova zona.

Dovrete vedervela con alcuni Gunner lungo la strada, fate attenzione. Arriverete a un punto nel quale noterete due Juggernaut in alto a guardia della chiave Primagen. Una volta uccisi i mostri e recuperata la chiave, guardate in basso, scendete e prendete il lanciagranate che avete intravisto precedentemente. A questo punto, avete finito, saltate in acqua e tornate in superficie all'altezza della pedana Breath of Life.



LIVELLO 4, LAIR OF THE BLIND ONES

OBIETTIVI

- Sigillare le tre aperture dimensionali
- Localizzare e difendere l'Energy Totem

NUOVI NEMICI

- Sentinel
- Guardian
- Fireborn
- Nala

VECCHI NEMICI

- Raptoid
- Endtrail
- Raptor
- Spider
- Cave Worm

NUOVE ARMI

- Sunfire Pod
- Cerebral Bore
- Charge Dart Rifle
- Torpedo Launcher
- Flamethrower

Ed ecco, di seguito, la descrizione dettagliata di come affrontare i punti principali del quarto livello; questa parte della guida è stata concepita in maniera diversa per lasciare a voi il divertimento maggiore senza rovinare il gusto dell'esplorazione. Il testo che segue presenta una serie di consigli spot per i

punti focali del livello alcuni dei quali anche molto distanti tra loro; in pratica, non vi presentiamo un walkthrough completo ma una serie di suggerimenti per i punti più importanti del quadro. Il mio consiglio è: proseguite da soli e consultate la guida quando non avete idea di come proseguire individuando il punto esatto tramite la descrizione testuale o le numerose foto che abbiamo inserito. Buon divertimento!

1. Locazione di partenza: attraversate subito la palude.

2. Utilizzate la modalità "cecchino" per abbattere l'Endrail nascosto nella caverna in alto a destra (foto 29).



3. Individuate il crepaccio, scendete e seguite lo scheletro di dinosauro nelle caverne (foto 30).

4. Una volta entrati nella piccola grotta sul lato opposto scalate il muro alla vostra sinistra (foto 31).

5. Per recuperare il fucile al plasma sulla sponda opposta dovete scendere nei pressi del masso (foto 32), quindi saltare



e salire fino alla caverna.

6. Uscite dalla caverna nella buca, quindi tornate alla locazione dello scheletro per passare alla caverna successiva.

7. Individuate il crepaccio e tuffatevi.

8. Mantenetevi sulla destra e proseguite fino a trovare la leva di un portale (foto 33).



9. Tenetevi sempre sulla destra e riemergerete presto in una caverna verde; uscite da destra.

10. Attraversate i ponti in legno, quindi saltate e scalate il muro alla vostra sinistra.

11. Procedete fino ad arrivare ad una rupe. Uccidete la bestia che vi assalirà, quindi saltate giù ed entrate nella caverna alla vostra destra.

12. Dopo un breve intermezzo in un tunnel infestato dai ragni arriverete alla prima Blind One Sentinel (foto 34) (se avete un Sunfire Pod è il momento di usarlo).



13. Il tunnel oltre le cascate vi porterà al...

14. ...portale del Firewalker Talisman. Non avete ancora la piuma rossa, quando l'avrete recuperata, questo sarà il luogo in cui portarla.

15. Localizzate il crepaccio contenente lo Shredder, saltate dentro e recuperatelo.

16. Azionate la leva nascosta tra i funghi alla vostra sinistra.

17. Dopo aver recuperato lo Shredder uscite ed eliminate il Cave Worm.

18. Scendete al livello sottostante, arriverete ad un incrocio molto importante.

19. Proseguite verso destra e fate fuori



l'enorme Cave Spider (foto 41) (l'arma migliore da utilizzare è il Charge Dart per paralizzarlo per poi finirlo con il lanciafiamme).

20. Localizzate la sala principale sorvegliata due Endrail (foto 37).

21. Utilizzate la leva del teschio (foto 36) per aprire le porte.

22. Una volta usciti dalla stanza, entrate nelle buche e sparate alle leve sopra di voi (foto 38); azionerete in questo modo una carrucola che vi servirà in seguito per abbassare un ponte...



23. ...e aprire una porta sommersa che vi darà accesso alla zona del ponte stesso.

24. Salite sui ponti, percorrete i vari tunnel fino a trovare un'altra chiave; recuperate la chiave con un salto e atterrerete in un punto ancora più basso del livello.

25. Azionate la leva per aprire il cancello successivo...

26. ...e scoprire, così, un altro Blind One Guardian; utilizzate un Sunfire Pod.



27. Fate attenzione ai massi cadenti (foto 35) mentre vi trovate sui ponti soggetti ai terremoti - continuate a camminare e mantenetevi sulla destra.

28. Alla fine del sentiero troverete un lanciafiamme sorvegliato da un ragno; consiglio la sempre valida accoppiata Charge Dart/Shredder.



29. Tornate alla caverna dei cristalli (foto 40) per recuperare una nuova chiave.

30. Recuperando la chiave precedente aprirte diverse porte, tenetevi pronti!

31. Fate attenzione ai Nala e recuperate tutti i bonus che troverete.

32. Cercate le leve Crystal vicino ai cancelli di legno nelle caverne.

33. Dopo aver ucciso un ragno gigante, sparate al barile con lo Shredder per abbattere l'albero e procurarvi, in questo modo, un ponte (foto 42).

34. Arriverete presto ad un punto di salvataggio (foto 43) circondato da diverse armi e mostri, esibitevi nella carneficina più totale.





35. Azionate le leve sopra i cancelli di legno (foto 44) per aprirli ma fate attenzione ai mostri che vi attaccheranno. CONSIGLIO: i Leapers possono farvi cadere dal ponte, è meglio affrontarli nei tunnel.

36. Saltate sulle piattaforme sospese (foto 45) ma non cercate ancora di recuperare la piuma rossa, cadreste sicuramente nel burrone; invece, saltate nel letto del fiume e fate il giro da dietro.



37. Una volta recuperata la piuma, rifate il giro e tornate alle altre piattaforme sospese, quindi ripercorrete il sentiero fino al Talisman Portal. A questo punto, entrate e recuperate il talismano. Con l'aiuto del prezioso manufatto potrete, ora, lanciarsi nel vortice.

38. Seguite il fiume fino a quando, alla fine, potrete riemergere e proseguire. CONSIGLIO: se vedete una fila di bonus che finisce dritta dritta in un muro, si tratta, probabilmente, di una porta segreta, fatela esplodere o trovate la relativa leva.

39. Arriverete presto a trovare una leva sopra la superficie (foto 46); questa leva apre una porta di sotto ma garantisce l'accesso anche ad alcuni Leaper.

40. Sull'altro lato continuate a seguire il sentiero dritto. Recuperando il Tek Bow (foto 47) farete scattare una terribile trappola, chiuderete diverse porte e farete entrare in scena un grosso numero di nemici; non potete farci nulla, dovrete affrontare anche questo.



41. Attraversate il ponte (foto 48), entrate nei tunnel e recuperate i vari bonus

42. Recuperate anche la Cave Key. Saltate giù, quindi tornate al muro e proseguite lungo il sentiero.

43. Fate zig-zag tra i ponti per trovare la carica d'esplosivo di cui avrete bisogno per completare la missione.

44. Una volta recuperata la carica (foto 49), tornate al muro spiccando un salto (piuttosto impegnativo per la verità) dal bordo.



45. Penetrate in profondità nel sistema di caverne fino ad arrivare ad una grossa stanza contenente un'uscita quasi completamente mimetizzata, attraversatela.

46. Sull'altro lato troverete un enorme buco nel quale dovrete posizionare la carica.

47. Posizionate la carica sulla colonna di roccia e allontanatevi. L'esplosione sigillerà l'apertura. Fuori uno!

48. Dopo la prima esplosione dovrete esplorare il resto del livello per localizzare le altre aperture e le altre cariche esplosive.

CONSIGLIO: utilizzate costantemente la mappa per vedere in quali locazioni siete già stati e quali, invece, non avete ancora visitato.

49. Cercate le cariche esplosive rimanenti utilizzando i buchi sul soffitto come riferimento; da qui non potrete recuperarle ma li potrete memorizzare sulla mappa in modo da rendere più facile la loro localizzazione una volta arrivati ai livelli superiori.

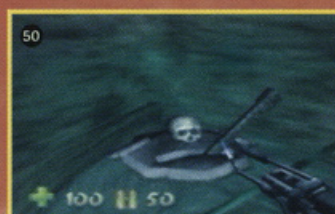
50. Nei pressi del soffitto di cui abbiamo parlato al punto precedente troverete una buca mimetizzata; buttatevi e nuotate fino alla caverna segreta.

51. Nuotate sempre più in profondità in modo da aggiornare la mappa in maniera più completa. CONSIGLIO: la terza carica d'esplosivo si trova vicino alla chiave del livello sei.

52. Seguite i cancelli aperti, quindi risalite in superficie.

53. Saltate dalla piattaforma che assomiglia ad un hamburger (foto 51) fino alla caverna.

54. Nella caverna troverete una leva a forma di teschio (foto 50).



55. Questa leva apre un cancello sommerso che dovrete attraversare per recuperare una carica d'esplosivo. Tornate all'incrocio e proseguite lungo i rami del fiume. Evitate il ramo contenente il teletrasporto per ora, cercate, invece, la Cave Key circondata dai bonus.

56. Cercate di riportare sulla mappa la maggior parte del sotterraneo prima di utilizzare il sentiero che vi porterà al livello superiore, nella locazione in cui avete intravisto la carica.

57. Raggiungete la piattaforma a forma di hamburger.

58. Entrate nella caverna, proseguite fino alla carica d'esplosivo, recuperatela.

59. A questo punto, tornate ad uno dei

punti delle Cave Key ed inserite! Se avete raggiunto l'area giusta troverete un'apertura da far esplodere con la carica. Ripete il procedimento altre tre volte per completare gli obiettivi della missione.

60. Il teletrasporto a nord vi depositerà nella locazione successiva.

61. Tenetevi sulla destra ed entate nell'ultima caverna. Posizionate la carica sul muro per far esplodere anche la seconda apertura. Proseguite l'esplorazione fino ad incontrare la terza carica e la terza apertura da sigillare; completate la missione e teletrasportatevi via.



62. I raggi di luce della caverna (foto 52) sono un segnale dell'imminente fine della missione, oltrepassateli e proseguite verso il Fireborn.

63. Proseguite in profondità nella caverna recuperando tutti i bonus che incontrerete fino ad arrivare ai crateri di lava e alla caverna del ragno (foto 53).

64. Azionate la leva all'interno (foto 54).

65. Ricordatevi - il fuoco non ha nessun effetto sui Fireborn!



66. A questo punto, dovrete iniziare a saltare sulle piattaforme a spirale (foto 55), prendetevela comoda e fate attenzione; queste piattaforme agiscono in modo da disorientarvi e i salti che compiereste tenderanno a essere



abbondanti, cercate di trattenervi.

67. Quando vedrete la croce blu, saprete di essere arrivati in cima. Saltate nella caverna e proseguite.

68. Sul ponte che incontrerete presto potrete riuscire a scatenare uno scontro tra una Blind One Sentinel e un Blind One Guardian, molto utile!

69. Una volta che avrete trovato l'enorme pozza di lava, sparate ad una delle ultime leve. Percorrete i vari ponti per recuperare tutti i bonus.

70. Eliminate i Fireborn.



LIVELLO 5, HIVE OF THE MANTIDS

OBIETTIVI

- Distruggere i tre embrioni di regine
- Distruggere il computer centrale
- Localizzare e difendere l'Energy Totem

NUOVI NEMICI

- Mite
- Worker
- Drone
- Soldier

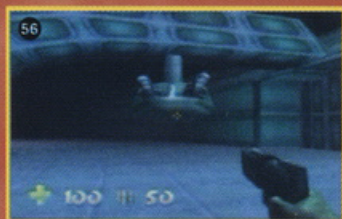
NUOVE ARMI

- P.F.M. Layer
- Firestorm Cannon
- Scorpion Missile Launcher

BOSS

- Mantid Queen

Anche per il livello cinque riportiamo i punti salienti, i consigli sull'uso della guida già esposti



per il livello quattro valgono, ovviamente, anche per questo quinto quadro.

1. Inizierete il livello sul bordo di una grossa area circolare. Percorrete la circonferenza completa e distruggete tutte le torrette che incontrerete (foto 56).

2. Fatto questo, utilizzate il fucile al plasma per abbattere i Mantid Drone nascosti nell'oscurità al centro del cerchio. A questo punto, potrete entrare nel teletrasporto al centro (foto 57).



3. Dopo esservi teletrasportati, distruggete il generatore del campo di forza (foto 58) per avere accesso all'area successiva.

4. I nemici che intravederete nei corridoi trasparenti sopra di voi non possono essere colpiti, a meno che non usiate lo Shredder.

5. Una volta abbattuto il generatore, potrete (e dovrete) aprire alcune delle porte colorate intorno a voi.

6. Il corridoio blu vi condurrà...(foto 59)



7. ...in una stanza contenente alcune uova di mantidi e un generatore di campi di forza. Quando inizierete il massacro verrete assaliti da diversi Worker piuttosto arrabbiati, tenetevi pronti.

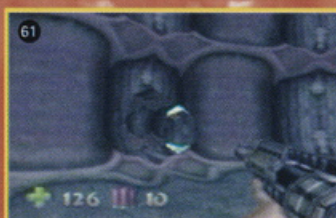
8. Anche la stanza successiva contiene diverse uova e alcuni Worker.

9. Incontrerete presto alcune piattaforme che salgono e girano intorno al perno centrale; alcune di queste pedane funzionano a pressione, altre sono azionate da alcune leve.

10. Raggiungete l'interno del corridoio trasparente.

11. Recuperate il fucile al plasma e utilizzate la modalità "cecchino" sui nemici successivi.

12. Abbattete le torrette che incontrerete e recuperate la ricompensa per cotanta fatica, una chiave del livello sei (foto 60).



A questo punto, dovrete trovare...

13. ...una leva (contornata da luci verdi) per poter...(foto 61)

14. ...attivare delle pedane di trasporto che fungeranno da scala a chiocciola che dovrete salire per poter recuperare un'altra chiave.

15. Una volta arrivati nella sala con le torrette, utilizzate la modalità "cecchino" per rendere l'area sicura.

16. Giungerete presto in una sala piena di uova dove verrete attaccati da un drone volante; buona mira e riflessi pronti sono quello che vi occorre per liberarvi del fastidioso nemico.

17. Arriverete, a questo punto, in un'altra area aperta. Posizionatevi sul bordo e guardate in basso fino a localizzare una piattaforma sottostante, buttatevi (foto 62).



18. Da questa posizione potrete abbattere due Worker (dei tre che ce ne sono) a destra e a sinistra; per il terzo, riuscirete a piazzare un solo colpo prima che lui si lanci furiosamente verso di voi.

19. Proseguite fino ad arrivare a una pedana di trasporto somigliante a un ascensore (foto 63), saliteci; se la perdetevi, aspettate il prossimo giro.

20. Nelle grosse stanze buie seguenti continuate a usare il fucile al plasma per esplorare l'ambiente e abbattere tutti i nemici che scoprirete nascosti nelle tenebre.

21. Sparate alle tre porte nascoste, sono quelle colorate in modo leggermente diverso (foto 64).



22. Una delle tre porte precedenti conduce a una stanza particolare; se azionate la leva all'interno (foto 65) verrete assaliti da un'orda di Mite, accoglieteli con il vostro lanciafiamme. NOTA: queste stanze sono piuttosto comuni in questa sezione del livello.





23. Presto incontrerete un'altra porta nascosta, la riconoscerete dalla solita colorazione leggermente differente, apritela.

24. Arriverete in un'area in cui dovrete compiere un altro lungo salto. Quando atterrerete, guardate in basso per localizzare la zona d'atterraggio del balzo successivo.

25. Il generatore successivo è sorvegliato da due Drone (foto 67).



26. Il Flesh Portal che incontrerete (foto 68) è, per ora, chiuso; dovrete trovare una leva speciale per aprirlo.

27. Occupatevi dei Mite dall'alto prima di scendere, lo Shredder in modalità "munizioni esplosive" è un'ottima scelta.

28. A questo punto, troverete una chiave del livello sei (foto 69) e, dietro di essa, localizzerete facilmente una porta segreta contenente la leva che apre il Flesh Portal. Azionate la leva e tornate al portale, se volete recuperare un altro pezzo dell'arma nucleare.



29. La pedana di trasporto che incontrerete è azionata da una leva a lato del crepaccio.

30. Arriverete presto nei pressi di un pannello di controllo, azionate la visuale notturna del fucile al plasma e occupatevi dei Drone, quindi...

31. ...fate lo stesso con il Soldier Mantid



a guardia del generatore al centro della sala. Distruggete il generatore per poter aprire tutte le porte segrete lungo il perimetro.

32. Le leve che incontrerete successivamente (foto 66) vi lanceranno contro diverse ondate di Worker, state pronti. Una di queste leve, in particolare, attiva...

33. ...una pedana di trasporto che, prima, era disattivata.

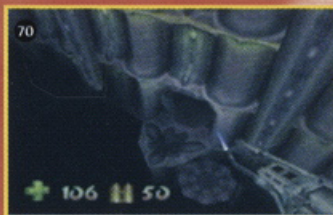


34. Oltre al pannello di controllo...

35. ...troverete un vicolo cieco dal quale potrete vedere una piuma di cui avrete bisogno successivamente (foto 72). Dalla vostra posizione attuale non potete raggiungere la piuma, tornate indietro e proseguite l'esplorazione.

36. Arriverete in un altro punto in cui dovrete compiere un balzo piuttosto difficile per poter proseguire (foto 70).

37. Il portale alla sinistra della leva è ora aperto. Seguite la linea di bonus fino a...



38. ...un Talisman Portal che è, al momento, chiuso. Non potete entrare, quindi tornate indietro e percorrete il sentiero a sud fino a un ascensore.

39. Utilizzate lo Shredder per farvi strada nei corridoi pieni di uova fino ad arrivare a...

40. ...una serie di pedane di trasporto

ferme sorvegliate da un soldato. Fate attenzione ai Drone cecchini. Proseguite verso sinistra saltando sulle piattaforme sospese per poter poi proseguire verso nord.

41. ...piuma d'aquila viola. A questo punto, dovrete tornare indietro fino alle piattaforme sospese per poter poi proseguire verso nord.

42. Uccidete gli insetti con il lanciafiamme e scoprirete la leva che apre il Talisman Portal che abbiamo incontrato precedentemente. Ritornate al Talisman Portal.

43. Recuperate il talismano Whispers. Quando avrete completato questo livello, dovrete tornare al Lair of the Blind Ones e utilizzare il vostro nuovo talismano per accedere ad un'area contenente una Primagen Key.



44. Potreste essere tentati di utilizzare subito il vostro nuovo Cerebral Bore (foto 71) sui Drone che intravederete in lontananza ma sarebbe meglio sbrigare questa formalità con la modalità "cecchino" del fucile al plasma; in questo modo risparmierete le preziose munizioni del Cerebral Bore per scontri più impegnativi.

45. Una volta che avrete abbattuto anche l'ultimo Drone, le porte segrete intorno a voi esploderanno e verrete assaliti da un'orda di nemici vari. In caso, sopravviviate, esplorate l'area e



recuperate i bonus che troverete, ve li meritate!

46. Troverete una leva verde che vi darà accesso a un'altra area contenente un punto di salvataggio.

47. Nell'acqua sotto di voi troverete diversi bonus (foto 73) ma ricordatevi che avete bisogno del talismano per potervi tuffare.

TALISMANI

Durante la vostra avventura incontrerete cinque diversi talismani, si tratta di manufatti sacri che regalano a Turok abilità speciali estremamente utili per il proseguimento delle missioni. Per recuperare i talismani sarà necessario venire in possesso delle piume d'aquila per poi portarle in sacrificio negli appositi Talisman Portal. Ogni talismano va utilizzato in punti specifici contrassegnati da pedane che portano il simbolo relativo al talismano in questione. Di seguito riportiamo la descrizione completa di tutti i talismani insieme ai livelli nei quali troverete le pedane relative.

HEART OF FIRE

Questo talismano regala a Turok la capacità di attraversare fuoco, lava o altre situazioni caratterizzate da elevato calore senza perdere energia; sarete completamente immuni alle ustioni. Localzioni: le pedane Heart of Fire si trovano nei livelli tre e cinque.

WHISPERS

Questo talismano conferisce a Turok la capacità di sentire le voci degli antichi spiriti della sua tribù. Una volta sentita la voce, Turok potrà utilizzarla per farsi trasportare da essa in aree sopraelevate altrimenti non accessibili. Localzioni: le pedane Whispers si trovano nel livello quattro.

EYE OF TRUTH

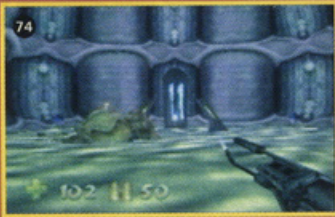
L'Eye of Truth permette a Turok di vedere i sentieri degli spiriti nascosti nei livelli del gioco; si tratta di passaggi, zone, piattaforme e ponti altrimenti non visibili (e quindi non percorribili). Spesso, i sentieri nascosti sono contrassegnati da linee di bonus sospese in aria. Localzioni: le pedane Eye of Truth si trovano nei livelli tre e cinque.

SPIRIT GRAPPLE

Questo talismano conferisce a Turok l'abilità di lanciare un incantesimo tipico della sua tribù; grazie a questo incantesimo sarà possibile individuare alcune zone segrete sparse nel gioco. Localzioni: le pedane Spirit Grapple si trovano nei livelli due e cinque.

BREATH OF LIFE

Grazie a questo talismano Turok potrà nuotare nelle paludi tossiche del livello River of Souls; si tratta di un oggetto indispensabile per purificare questa zona. Localzioni: le pedane Breath of Life si trovano nei livelli due e tre.



48. Nel laghetto tossico troverete anche un passaggio segreto che porta ad un altro generatore di campi di forza (foto 74).

49. Incontrerete presto delle mantidi, ecco il momento di usare il Cerebral Bore!

50. Localizzate la pedana di trasporto che vi riporterà in cima (foto 75).



51. Cercate l'ascensore successivo ma fate attenzione al Drone volante che lo starà sorvegliando. CONSIGLIO: quando uccidete una Mantis Drone ispezionate sempre la zona in prossimità del corpo, troverete spesso delle munizioni al plasma.

52. Oltrepassate un'altra stanza piena di uova...

53. ...e scendete nella grossa sala aperta contenente un enorme generatore di campi di forza. Una volta distrutto il generatore, salite sulla pedana da trasporto a nord.

54. Tornate alla piattaforma che attraversa il lago di liquido verde, utilizzatela per proseguire verso est.

55. Cercate delle pedane per proseguire nell'area seguente.

56. CONSIGLIO: nella zona in cui dovrete essere arrivati (la riconoscerete per gli stupendi tubi che la circondano) i proiettili rimbalzanti dello Shredder non funzionano, quindi passate al fucile a pompa.



57. Il teletrasporto a cui arriverete vi farà ricomparire in un altro corridoio pieno di uova (foto 76).

58. Potete salire la rete rossa esattamente come fate con le normali scale (foto 77).

59. Dopo essere saliti, proseguite verso sinistra per trovare un bonus d'energia arancione (foto 78); quindi, tornate



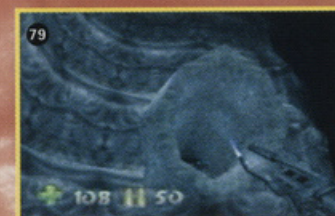
indietro e imboccate il passaggio alla vostra destra.

60. Nella stanza piena di Mite cercate la porta segreta e fatela esplodere; entrate e recuperate le munizioni e i bonus.

61. Dopo il teletrasporto vi ritroverete in un'altra grande sala. Affrettatevi, i Mite continueranno a piovere dai grossi tubi sopra di voi (foto 79).

62. Entrate nel passaggio pieno di uova (foto 80) e proseguite. Arriverete al...

63. ...primo embrione di regina (foto 81). Distruggete l'embrione e fate fuori anche il patetico rimasuglio.



64. Proseguite verso ovest, esplorate la zona fino a trovare lo splendido Firestorm Cannon.



LIVELLO 6, PRIMAGEN'S LIGHTSHIP

OBIETTIVI

- Distruggere tre catene di montaggio automatizzate
- Purificare il River of Souls

NUOVI NEMICI

- Trooper
- Bio Bot
- Elite

BOSS

- Primagen

Siamo così giunti all'ultimo livello. Che dire, semplicemente seguite attentamente le nostre istruzioni come avete fatto per i quadri precedenti, buona fortuna!

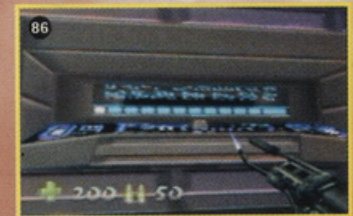
1. Inizierete il livello recuperando subito uno Scorpion Missile Launcher (foto 82). Proseguite dritto.

2. La stanza della chiave Primagen (foto 83), per il momento, non vi sarà molto utile; completate gli obiettivi della



missione e tornateci, la chiave vi darà accesso diretto al covo del Primagen.

3. Fate attenzione ai Trooper del Primagen (foto 84), sono decisamente pericolosi.



4. Eliminando tutti i nemici nella prima sala aprirete una porta segreta.

5. Fate attenzione alle temibili torrette laser. CONSIGLIO: queste torrette emettono un sibilo metallico prima di fare fuoco, aprite bene le orecchie!

6. Azionate il pannello della console per attivare il teletrasporto (foto 86)...

7. ...prima di saltare nel teletrasporto stesso.

8. Nella nuova area verrete subito attaccati dai Bio Bot.

9. Posizionatevi sulla ventola (foto 87) per poter raggiungere il livello superiore.

10. Fate un balzo volante e cercate di recuperare lo Ion Capacitator sospeso in aria - fate attenzione ai laser (foto 88)!





11. Nella sezione successiva troverete altri due Ion Capacitor.

12. L'ascensore che incontrate vi porterà al terzo ponte.

13. Ricordatevi di utilizzare le console che troverete sparse nel livello per aprire le porte (foto 89).



14. Il crepaccio che incontrerete si rivelerà invalicabile, a meno che non disponiate del...

15. ...talismano Leap of Faith (foto 91) (tornate al livello 5 per recuperarlo, se non lo avete ancora fatto).

16. Un soldato Elite è posizionato a guardia del generatore di campi di forza, abbattetelo e disattivate il generatore azionando il pannello (foto 92). Seguendo questa procedura nei diversi punti del livello che lo richiedono avrete accesso al generatore e alle linee d'assemblaggio.

17. Dal livello superiore dovrete compiere un balzo ben calcolato per riuscire ad atterrare nei tunnel.



18. Ed eccoci arrivati in uno dei punti centrali della nave spaziale del Primagen (foto 93); dovrete distruggere i quattro generatori verdi e rimpiazzarli con gli Ion Capacitor blu che avete recuperato precedentemente per poter purificare il River of Souls. Toccate le nicchie vuote...

19. ...e il generatore verrà ricalibrato (foto 94). Troverete quattro centri come questo nell'astronave, quindi continuate a cercare gli Ion Capacitor e ripetete la procedura ogni volta che v'imbatte in un generatore d'energia.

20. E' molto importante riportare sulla mappa ogni angolo del livello, non perdetevi neanche un metro!

21. **CONSIGLIO:** qualche volta una leva può attivare una piattaforma sospesa che vi permetterà di accedere a sezioni del quadro altrimenti inaccessibili.

22. Il prossimo Ion Capacitor lo incontrerete presto ma dovrete compiere un bel salto per poterlo recuperare!

23. Uno dei condotti di ventilazione principali vi garantirà l'accesso ai livelli inferiori dell'astronave.

24. Fate però attenzione a manovrare con cura (foto 95) il cuscino d'aria scendendo da esso al livello giusto o vi schianterete a terra.

25. Per arrivare al computer principale dell'astronave, raggiungete la console (foto 96), azionatela e utilizzate i dischi sospesi per spostarvi.



26. Scendendo avrete accesso a nuovi tunnel (foto 97).

27. Fate sempre attenzione alle correnti d'aria nei condotti di ventilazione; non fatevi trasportare o finirete in una griglia laser o fra le pale di un ventilatore.

28. Il centro di comando della nave contiene una leva (foto 100) che dovrete azionare per poter entrare dalla porta; il problema è costituito dal pochissimo tempo che avrete a disposizione per fare tutto questo. Tenete a mente il percorso e correte il più velocemente possibile.

29. Il centro di comando è sorvegliato da truppe Elite, inutile che vi dica di fare attenzione.

30. Nella zona più remota dell'astronave troverete un punto di salvataggio (foto 90).



LE GABOLE

Inserite i seguenti codici nella sezione "Enter Cheats" per modificare le modalità con cui giocate.

BIG HANDS AND FEET MODE

Per far sì che i mostri presenti nel gioco dispongano di mani e piedi enormi, inserite il seguente codice: **STOMPEN**

BIG HEAD MODE

Per ingrandire a dismisura la testa dei nemici inserite il codice: **UBERNOODLE**

BLACKOUT MODE

Per giocare in modalità blackout inserite: **LIGHTSOUT**

GOURAUD MODE

Per sostituire tutte le texture con semplici materiali di sfumature di colori inserite: **WHATSATEXUREMAP**

PEN AND INK MODE

Per giocare in modalità Pen and Ink (come nel primo episodio), inserite: **IGOTABFA**

SHOOT THE BIRDS

Per aprire il portone in cima alle scale nel quadro del villaggio, uccidete tutti i gabbiani.

STICK MEN MODE

Per rendere tutti i nemici esageratamente alti e magri inserite: **HOLASTICKBOY**

TINY ENEMY CODE

Volete rendere tutti i mostri della dimensione di un Compy? Semplicemente inserite **PIPSQUEAK**

I cheat che vi abbiamo elencato possono essere ottenuti (senza barare quindi) anche portando a termini alcuni obiettivi.

FRUITY COLORS MODE Completare il livello 1

PEN AND INK MODE Completare il livello 2

GOURAUD MODE Completare il livello 3

BIG HANDS AND FEET Completare il livello 4

ALL MAP Completare il livello 5

ALL GUNS Completare il livello 6

BIG HEAD MODE Sconfiggere il boss del livello 4

TINY MODE Sconfiggere il boss del livello 5

INFINITE AMMO Sconfiggere il boss del livello 6

ALL SPECIAL ITEMS Sconfiggere Primagen

INVINCIBILITY Sconfiggere Primagen

INFINITE LIVES Sconfiggere Primagen (al livello hard)

31. Utilizzate i ventilatori per raggiungere le catacombe (foto 98), fate solo attenzione a non farvi risucchiare nelle pale soprastanti.

32. La console in cima alle scale presenta una leva che, una volta azionata...

33. Apre una porta in cima alle scale oltre l'angolo; dovrete raggiungerla velocemente (fate attenzione al soldato Elite all'interno). Una volta entrati, dovrete azionare un altro pannello e saltare attraverso diverse stanze posizionate come tavolette di domino; questo esercizio vi tornerà utile nel quadro del Primagen.

34. Utilizzate i ponti retrattili per ricalibrare il generatore d'energia (foto 102).



35. Avrete bisogno del talismano Leap of Faith per poter ricalibrare il generatore (foto 101).

36. In questa sezione troverete anche un pannello che vi permetterà di disattivare un altro generatore di campi di forza (foto 99).

37. Il livello Primagen è decisamente ampio e gli Ion Capacitor sono sparsi per tutto il quadro; il Cerebral Bore vi sarà molto utile per liberarvi dei nemici più coriacei che incontrerete lungo il livello.

38. Proseguendo troverete un Talisman Portal che vi servirà per recuperare il talismano Eye of Truth.

39. La piuma grigia si trova vicino ad una delle linee d'assemblaggio del Primagen, recuperatela e portatela al portale per recuperare il talismano.

40. Nella sezione delle linee d'assemblaggio troverete diversi cristalli d'energia rettangolari, recuperateli tutti e rimpiazzate, con essi, tutte le celle laser nelle tre linee.

GUIDA AL MULTIPLAYER

Turok 2 vanta una modalità multiplayer fra le migliori nel parco cartucce del Nintendo 64; oltre ad offrire un livello di violenza e d'azione assolutamente strepitoso, il gioco offre la possibilità di giocare in modalità "competitive" o "cooperative" su ben dodici livelli diversi.

La modalità **BLOODLUST** può ospitare fino a quattro giocatori contemporaneamente in una lotta all'ultimo sangue per la sopravvivenza. All'interno di questa modalità avrete la possibilità di selezionare le opzioni "Team Cooperative" e "Time Limit".

La modalità **FRAG TAG** seleziona un giocatore a caso e gli assegna il ruolo di lepre; questa lepre (assolutamente indifesa) dovrà cercare di non farsi uccidere dagli altri concorrenti raggiungendo, nel contempo, un teletrasporto che gli permetterà di trasformarsi in cacciatore e passare, così, il ruolo di lepre a un altro giocatore. Per questa modalità è presente anche l'opzione "Frag Limit".

Di seguito riportiamo una breve descrizione dei vari personaggi che potrete impersonare nel multiplayer di Turok 2; insieme alle armi che potrete utilizzare verranno segnalate anche le migliori tattiche più adatte a ciascun personaggio.



TUROK
Salute: 100
Probabilmente, si tratta del personaggio più equilibrato, agile, forte ed esperto nell'uso delle armi. Ricordatevi sempre che Turok ha la

capacità di compiere salti anche da grandi altitudini, una buona caratteristica

quando vorrete prendere alle spalle un nemico. Tenete d'occhio le munizioni.



ADON
Salute: 60
Non lasciatevi condizionare dal basso livello di salute, questo personaggio è decisamente potente! Adon è uno dei personaggi più rapidi nei movimenti e, inoltre, ha la capacità

di rigenerare i propri punti salute persi in battaglia. Il modo migliore di combattere con questo personaggio è utilizzare armi a lungo raggio evitando il più possibile i sanguinosi scontri ravvicinati.



GANT
Salute: 80
Questo spietato Dinosoid utilizza un campo di forza per proteggersi nei combattimenti; si tratta di una corazza abbastanza resistente, ma quando l'avrete

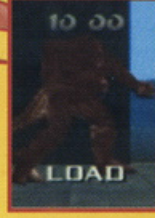
persa sarete estremamente vulnerabili. Anche Gant ha la capacità di rigenerare i propri punti salute ma lo fa ad un ritmo molto più lento rispetto ad Adon.



FLESH EATER
Salute: 120
Quest'orrore vivente è un personaggio abbastanza equilibrato in quanto a velocità, forza e resistenza. Delle tre, la caratteristica più debole è,

probabilmente, la velocità.

SLOTH
Salute: 140
Una sola parola per descrivere questo mostro: lento. Si tratta, in effetti, del personaggio in assoluto meno veloce; questa caratteristica è bilanciata dall'alto livello di salute e dalla possibilità di rigenerare i punti salute (lentamente ma



a un ritmo costante).
ENDTRAIL
Salute: 100
La caratteristica migliore di questo mostro è la sua capacità di compiere

balzi assurdi; imparando a utilizzare questa caratteristica in maniera profittabile potrete divertirvi molto.

FIREBORN
Salute: 80
Due sono le caratteristiche principali di questo personaggio: la capacità di rigenerare energia (che non si ferma a 80 ma prosegue fino alla bellezza di 110 punti) e la totale indifferenza al fuoco. Un personaggio molto interessante.



RAPTOR
Salute: 70
Ed eccoci a un altro personaggio estremamente divertente. Il Raptor è uno dei personaggi più feroci e veloci di tutto il gioco, la

capacità di compiere lunghi salti è addirittura superiore a quella dell'Endtrail. L'unico problema di questo personaggio è la sua allergia alle armi: il Raptor, infatti, non ne può utilizzare nemmeno una e l'unico modo di attaccare i nemici è utilizzare i suoi artigli in scontri corpo a corpo. Con questo splendido personaggio imparerete l'arte della fuga e del nascondersi; non c'è nulla di più soddisfacente che balzare dall'alto alle spalle di un nemico ignaro per poi colpirlo alle spalle con un paio di fendenti. Non perdetelo.

JOSHUA FIRESEED
Salute: 100
Molto semplice, si tratta di un altro Turok vestito in maniera diversa, giusto in caso vogliate misurarvi con personaggi identici.



CAMPAIGNER
Salute: 120
Ed ecco il cattivone di "Turok: Dinosaur Hunter", un graditissimo ritorno. Il



Campaigner non è onnipotente come la versione incontrata nel primo Turok ma è, comunque, un personaggio molto forte ed

equilibrato nelle tre caratteristiche principali: forza, salute e agilità.

TAL'SET

Salute: 110

Il vecchio, originale Turok che abbiamo incontrato nel primo episodio fa il suo ritorno in Seeds of Evil. Se vi siete mai chiesti quale dei due fosse il più

potente, ecco la vostra occasione per scoprirlo! Mentre Tal'Set ha decisamente una massa muscolare superiore, Joshua può vantare un'agilità di gran lunga maggiore, che lo scontro abbia inizio!

MONKEY

Salute: ?

Una scelta masochistica, solo per i più curiosi.

LE ARMI

La scelta delle armi è leggermente ristretta nella modalità multiplayer rispetto al gioco singolo; la ragione è molto semplice, si sono volute evitare armi 1) Troppo potenti che ponessero fine agli scontri in maniera istantanea (tipo la Nuke) 2) Troppo elaborate dal punto di vista grafico (nelle esplosioni) che potessero affossare il frame rate. Di seguito vi presentiamo la lista completa delle armi disponibili in tutte le modalità Bloodlust e Frag Tag.

- Balestra
- Fucile a scariche elettriche
- Fucile d'assalto
- Fucile al plasma
- Firestorm Cannon
- Cerebral Bore
- Lanciagranate
- Scorpion Launcher
- Torpedo Launcher

La balestra e il fucile d'assalto prendono il posto dell'arco e del fucile a pompa; mentre la balestra ha munizioni illimitate e una forza d'urto inferiore all'arco, il fucile d'assalto (direttamente dal primo Turok) è leggermente più potente del fucile a pompa.

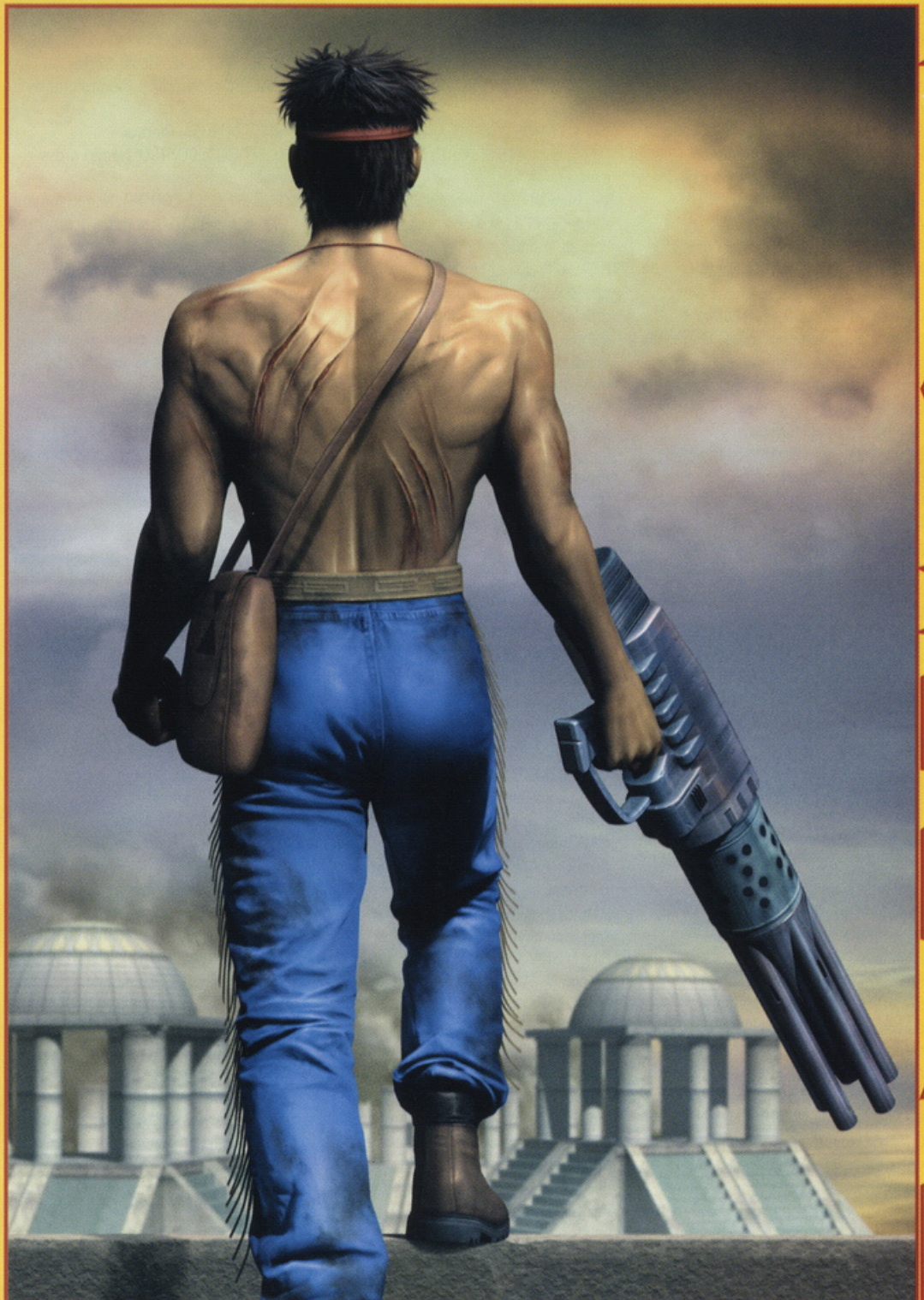
Le modalità "cecchino" sono state tutte

eliminate e anche l'auto lock dello Scorpion Launcher è stato disattivato; si tratta di una scelta che mira a mantenere un certo equilibrio in tutte le situazioni di gioco.

Un'altra novità importante inserita nel multiplayer è la perdita dell'arma una volta esaurite le relative munizioni.

Tutti questi accorgimenti, comunque, a mio avviso, non sono sufficienti. Se volete

divertirvi con degli amici, il mio consiglio è: utilizzate le armi-base e disattivare quelle più devastanti. Certo, abbattere un amico con un Cerebral Bore può essere divertente la prima volta ma poi, vi accorgete che ciò non richiede grosse abilità (e quindi non è nemmeno divertente).



LE ARMI PARTE SECONDA



SHREDDER

DESCRIZIONE: Si tratta del fratello maggiore del fucile a pompa, spara raggi d'energia rimbalzanti ma utilizza le stesse munizioni del fucile a pompa.
RAPIDITA' DI FUOCO: Media
RAGGIO D'AZIONE: Corto-Lungo
CAPACITA' MUNIZIONI: 20 proiettili normali, 10 proiettili esplosivi
AMPIEZZA ROSA: Larga
PIU' EFFICACE CONTRO: Tutti i nemici
MENO EFFICACE CONTRO: Nessun nemico
CONSIGLI PER L'USO: Quest'arma è ottima per gli ambienti chiusi. Grazie alla sua capacità di sparare proiettili rimbalzanti può essere utilizzata per colpire nemici oltre gli angoli o nascosti dietro a dei ripari. Cercate di memorizzare il modo in cui i proiettili rimbalzano, ne vale la pena!
CONSIGLIO: in caso vi trovaste faccia a faccia con un nemico, sparate ai suoi piedi, il proiettile gli rimbalzerà dritto dritto in faccia!



PLASMA RIFLE

DESCRIZIONE: Arma a energia
RAPIDITA' DI FUOCO: Media
RAGGIO D'AZIONE: Corto-Lungo
CAPACITA' MUNIZIONI: 150 salve al plasma (ne consumate cinque per ogni colpo)
AMPIEZZA ROSA: Media
PIU' EFFICACE CONTRO: Nemici lontani.
MENO EFFICACE CONTRO: Nemici piccoli
CONSIGLI PER L'USO: il Plasma Rifle è una delle armi più efficaci di tutto il gioco, molto efficace a grandi distanze, rivela, invece, qualche limite negli scontri ravvicinati. La modalità "cecchino" di quest'arma vi permette di sostituire il Tek Bow negli scontri a distanza in modo

estremamente efficace. **CONSIGLIO:** il Plasma Rifle è equipaggiato con la visuale a infrarossi, utilizzatela nelle zone più buie per verificare la presenza dei nemici.

GRENADE LAUNCHER

DESCRIZIONE: Quest'arma vi permette di lanciare granate molto più lontano rispetto ad un semplice lancio manuale.
RAPIDITA' DI FUOCO: Media
RAGGIO D'AZIONE: Medio
CAPACITA' MUNIZIONI: 10 granate
AMPIEZZA ROSA: Larga
PIU' EFFICACE CONTRO: Gruppi di nemici
MENO EFFICACE CONTRO: Nemici piccoli e veloci
INUTILE CONTRO: Nemici volanti
CONSIGLI PER L'USO: ed ecco un altro lieto ritorno dal primo episodio di Turok. Il Grenade Launcher è un'arma molto preziosa, l'impatto esplosivo delle granate vi toglierà da diverse situazioni spinose; centellate le munizioni e ricordate che potrete recuperarne al massimo dieci.
CONSIGLIO: utilizzate il Grenade Launcher per difendere gli Energy Totem. Posionatevi su una piattaforma sopraelevata e bombardate i nemici sottostanti, una certezza!



CHARGE DART RIFLE

DESCRIZIONE: Arma stordente, upgrade del fucile a dardi soporiferi
RAPIDITA' DI FUOCO: Lenta
RAGGIO D'AZIONE: Medio-Corto
CAPACITA' MUNIZIONI: 30 scariche elettriche
AMPIEZZA ROSA: Ridotta (si allarga sparando da lontano)
PIU' EFFICACE CONTRO: Nemici medio-grandi
MENO EFFICACE CONTRO: Nemici piccoli
CONSIGLI PER L'USO: più a lungo caricherete l'arma (tenendo premuto il pulsante Z) più a lungo il mostro rimarrà paralizzato. Ricordatevi sempre che i mostri che si risveglieranno dopo il sonno da voi offertogli saranno ancora più feroci di prima. La buona notizia è che potrete utilizzare quest'arma su tutti i nemici presenti nel gioco.



FIRESTORM CANNON

DESCRIZIONE: Una mitragliatrice Gatling funzionante con proiettili al plasma.
RAPIDITA' DI FUOCO: Continua
RAGGIO D'AZIONE: Medio-Corto
CAPACITA' MUNIZIONI: 150 proiettili al plasma
AMPIEZZA ROSA: Ridotta
PIU' EFFICACE CONTRO: Nemici grossi e rapidi
MENO EFFICACE CONTRO: Nemici lontani
CONSIGLI PER L'USO: si tratta di un'arma estremamente divertente da usare ma anche molto dispendiosa in termini di munizioni. Tenete anche a mente che quest'arma utilizza le munizioni del Plasma Rifle. Ricordatevi sempre che impiegherete un paio di secondi per scaldare l'arma prima di esplodere i proiettili. Un'ultima notazione: quest'arma può gettare nel panico i nemici causandone la fuga repentina dal campo di battaglia.



SCORPION LAUNCHER

DESCRIZIONE: Lanciamissili a ricerca calorica
RAPIDITA' DI FUOCO: Lenta
RAGGIO D'AZIONE: Medio-Lungo
CAPACITA' MUNIZIONI: 36 missili (12 ondate da tre missili ciascuna)
AMPIEZZA ROSA: Larga
PIU' EFFICACE CONTRO: Nemici lontani
MENO EFFICACE CONTRO: Nemici veloci
CONSIGLI PER L'USO: utilizzate quest'arma su gruppi di nemici. Quando uno dei tre missili avrà eliminato il bersaglio principale, gli altri si dirigeranno su gli altri nemici più vicini. Il fatto che i missili funzionino a ricerca calorica vi sarà molto utile per eliminare nemici che non riuscite ancora a vedere.

SUNFIRE POD

DESCRIZIONE: Palle delle dimensioni di un pompelmo contenenti magnesio accecante
RAPIDITA' DI FUOCO: Variabile
RAGGIO D'AZIONE: Medio
CAPACITA' MUNIZIONI: 6 Palle
AMPIEZZA ROSA: Larga
PIU' EFFICACE CONTRO: Nemici sotterranei
INUTILE CONTRO: Nemici che vivono all'aperto
CONSIGLI PER L'USO: quest'arma è una specie di super razzo luminoso. Efficacissimo contro i Blind One e i ragni. Utilizzatelo come ultima risorsa per coprirvi la fuga.

LANCIAFIAMME

DESCRIZIONE: Arma al napalm
RAPIDITA' DI FUOCO: Continua
RAGGIO D'AZIONE: Medio-Corto
CAPACITA' MUNIZIONI: 50 unità di napalm
AMPIEZZA ROSA: Media
PIU' EFFICACE CONTRO: La maggior parte dei nemici
INUTILE CONTRO: Nemici subacquei, Fireborn
CONSIGLI PER L'USO: anche quest'arma ha il grosso problema della limitata riserva di carburante, quindi utilizzatela sempre con molta parsimonia. Il lanciafiamme è particolarmente efficace per colpire nemici nascosti dietro ai ripari (sparate in alto in modo da creare un arco di fuoco).



CEREBRAL BORE

DESCRIZIONE: Un'arma a dir poco disgustosa. Spara un missile guidato che si interfaccia direttamente con il cervello del nemico andando a scavare nel suo cranio alla ricerca dello stesso. Mi viene da vomitare...
RAPIDITA' DI FUOCO: Molto lenta
RAGGIO D'AZIONE: Medio-Lungo
CAPACITA' MUNIZIONI: 10 trivelle
AMPIEZZA ROSA: Non applicabile
PIU' EFFICACE CONTRO: Nemici più o meno intelligenti
INUTILE CONTRO: Lord of Flesh, Skimmer, Cave Worm, Sister of despair, tutti i mostri Purr-linn.
CONSIGLI PER L'USO: anche quest'arma è molto utile per colpire nemici che ancora non potete vedere visto che le trivelle

sono equipaggiate con un sofisticato sistema di ricerca. Tenetele sempre a mente che non tutti i mostri hanno un cervello da trivellare!



PROXIMITY FRAGMENTATION MINE

DESCRIZIONE: Un semplice dispositivo per depositare mine sul terreno. Politicamente scorretto.
RAPIDITA' DI FUOCO: Lenta
RAGGIO D'AZIONE: Non applicabile
CAPACITA' MUNIZIONI: 10 mine
AMPIEZZA ROSA: Larga
PIU' EFFICACE CONTRO: Gruppi di nemici
INUTILE CONTRO: Nemici acquatici o volanti
CONSIGLI PER L'USO: ottimo per quando attraverserete le stanze disseminate d'uova del livello cinque. Fate attenzione a non incrociare le zone d'azione di due mine o esploderanno entrambe. Turok è comunque immune da esplosioni accidentali.



RAZOR WIND

DESCRIZIONE: Lama rotante con la capacità "di ritorno" tipica dei boomerang.
RAPIDITA' DI FUOCO: Lenta
RAGGIO D'AZIONE: Medio-Corta
CAPACITA' MUNIZIONI: Non applicabile
AMPIEZZA ROSA: Non applicabile
PIU' EFFICACE CONTRO: Nemici di stazza media
MENO EFFICACE CONTRO: Nemici piccoli e veloci
CONSIGLI PER L'USO: un'ottima arma, ricordatevi che può procurare danni anche mentre sta tornando tra le vostre mani. Fate attenzione ad utilizzarla negli spazi aperti, il viaggio di ritorno può essere piuttosto lungo e, mentre aspettate il Razor Wind, siete completamente indifesi! Quando utilizzate quest'arma cercate di tenere il vostro bersaglio al centro dello schermo per essere sicuri della buona riuscita del lancio.

HARPOON GUN

DESCRIZIONE: Un semplicissimo sparapion, simile a quelli utilizzati nella pesca subacquea.
RAPIDITA' DI FUOCO: Veloce
RAGGIO D'AZIONE: Medio-Corta
CAPACITA' MUNIZIONI: 12 arpioni
AMPIEZZA ROSA: Non applicabile
PIU' EFFICACE CONTRO: Nemici subacquei lontani
MENO EFFICACE CONTRO: Nemici subacquei lontani
INUTILE CONTRO: Nemici non subacquei
CONSIGLI PER L'USO: la prima arma dell'arsenale di Turok creata esclusivamente per il combattimento sottomarino. Come per l'arco, gli arpioni potranno essere recuperati una volta sparati.

TORPEDO LAUNCHER

DESCRIZIONE: Un dispositivo per viaggiare sott'acqua ad alta velocità armato di siluri.
RAPIDITA' DI FUOCO: Lenta
RAGGIO D'AZIONE: Medio-Lungo
CAPACITA' MUNIZIONI: 6 siluri (tre ondate da due missili ciascuna)
AMPIEZZA ROSA: Media
PIU' EFFICACE CONTRO: Gruppi di nemici subacquei
MENO EFFICACE CONTRO: Nemici subacquei veloci
INUTILE CONTRO: Nemici non subacquei
CONSIGLI PER L'USO: oltre a sparare siluri, questo mezzo vi permetterà di vincere le correnti dei fiumi presenti in alcuni livelli.



NUKE

DESCRIZIONE: La bomba atomica, niente di più, niente di meno
RAPIDITA' DI FUOCO: Molto lenta
RAGGIO D'AZIONE: Lungo
CAPACITA' MUNIZIONI: 5 detonazioni
AMPIEZZA ROSA: Larga
PIU' EFFICACE CONTRO: Assolutamente tutto
MENO EFFICACE CONTRO: Assolutamente nulla
INUTILE CONTRO: Pensate a quell'essere che può sopravvivere ad un'esplosione nucleare...
CONSIGLI PER L'USO: l'arma più potente del gioco ma anche, probabilmente, la più lenta, dovrete tenere premuto il pulsante Z per tre secondi buoni prima di poter sparare. In caso il nemico sia estremamente veloce potreste essere già morti prima di arrivare al secondo numero due...



BALESTRA

DESCRIZIONE: La versione multiplayer del fido arco di Turok
RAPIDITA' DI FUOCO: Veloce
RAGGIO D'AZIONE: Medio
CAPACITA' MUNIZIONI: Infinita
AMPIEZZA ROSA: Non applicabile
PIU' EFFICACE CONTRO: Tutti i nemici
INUTILE CONTRO: Non applicabile
CONSIGLI PER L'USO: una certezza, sempre presente ma la sua scarsa forza d'urto costituisce una buona motivazione alla ricerca di qualche arma più valida.



FUCILE D'ASSALTO

DESCRIZIONE: Fucile automatico
RAPIDITA' DI FUOCO: Molto veloce
RAGGIO D'AZIONE: Corto-Lungo
CAPACITA' MUNIZIONI: 100 colpi (3 proiettili per ogni raffica)
AMPIEZZA ROSA: Ristretta
PIU' EFFICACE CONTRO: Qualsiasi cosa
INUTILE CONTRO: Non applicabile
CONSIGLI PER L'USO: un colpo in testa e avrete un concorrente in meno in un death match!

ARMI DELLA MODALITA' DEATHMATCH: 5 CONSIGLI DIRETTAMENTE DAI TESTER

1. Iniziamo con l'arma più potente; si tratta, senza dubbio, dello Scorpion Launcher, soprattutto se non avete una mira all'altezza. Quest'arma è molto potente e, inoltre, provoca danni anche ai personaggi che non sono colpiti direttamente ma che si trovano nelle vicinanze, ergo, non avete bisogno di una mira al laser!
2. La seconda arma più potente è il lanciagranate, soprattutto se affrontate un nemico molto dotato sul lato della resistenza.
3. Il terzo classificato è il Firestorm Cannon: veloce e letale anche se piuttosto dispendioso in quanto a munizioni.
4. In caso il vostro nemico vi abbia sparato con il Cerebral Bore, iniziate a correre il più velocemente possibile cercando di raggiungere zone complesse in cui il missile debba compiere evoluzioni tortuose; anche spostarvi bruscamente e compiere repentini zig-zag può essere utile per "stancare" il sistema di guida del Cerebral Bore.
5. Lo Scorpion Launcher può essere utilizzato come propellente per i vostri salti. Mirate a terra, saltate e sparate per ottenere un balzo tre volte più potente del normale; subirete dei danni ma, grazie a questo truccetto, potrete uscire da situazioni complicate.

DEATH MATCH BONUS

- **Invincibilità:** c'è bisogno di spiegazione?
 - **Maledizione:** vi trasforma in una rana, completamente indifeso!
 - **Dita appiccicose:** ruberete un frag dal personaggio meglio fornito.
- Attenzione: se siete voi il personaggio più fornito di frag, la vostra riserva verrà saccheggiata di un'unità.
- **Postal:** moltiplica i danni del 300%
 - **Lumaca:** tutti i personaggi nemici si muoveranno ad un ritmo rallentato, anche i loro proiettili faranno lo stesso!
 - **Pugno di Dio:** paralizza temporaneamente tutti gli altri personaggi permettendovi di compiere su di loro le peggiori atrocità.
 - **Meece:** queste mine si attaccano ai nemici e, successivamente, esplodono. Per disattivarle è necessario un bel bagno!
 - **Barattoli di grassi:** fanno scivolare il giocatore facendogli perdere il controllo dei propri movimenti
 - **Nido di calabroni:** questo bonus scatena uno sciame di calabroni che si lanceranno sul vostro nemico procurandogli danni molto seri. Per liberarsene è necessario tuffarsi in acqua.



Dover cambiare un editoriale all'ultimo momento non è mai una bella esperienza, specialmente se la cosa avviene dal grafico appena prima della stampa della rivista. Il mio tentativo di farne uno serio e informativo è miseramente fallito, anche perché al momento in cui lo scrivevo non avevo sufficienti dati per pronunciarmi. Comunque sia,

grazie a un momento di crisi da astinenza da caffeina ho scritto quello che ho scritto e, vogliate perdonarmi, non mi pento più di tanto- ho parlato di Mario, argomento importante di questo numero d'aprile... A proposito di Mario, abbiamo anche deciso di pubblicare una guida a Super Mario 64, più che altro a causa delle interminabili richieste che sono pervenute in redazione - a quanto pare l'iniziativa Gig del Mario Pack di Natale ha avuto successo... Mah, non mi rimane molto da dire, a parte chiedervi se avete notato la nuova rubrica (come quale?) anche perché, una volta tanto, non sto scrivendo intontito dalla mancanza di sonno, bensì dall'eccessivo sonno: dopo quattro notti a orari allucinanti c'è stato un cedimento strutturale diffuso e il mio corpo mi ha negato una sveglia nelle prime ore del mattino, ridandomi il controllo degli occhi solo alle undici...

Perdonate quindi l'assenza di idee, ma a quanto pare il mio cervello è un diesel: quando è caldo fa fatica a fermarsi, invece quando è appena acceso prima di ingranare bene ci mette un po' e aspettare, come al solito, è un lusso che mi è totalmente negato. Ssaluuuto.

Alex Rossetto



The
Last Word

SABATINI
GROUP



chi Non c'è noN ci sARà.



D. Adla Lorenzini Vignelli

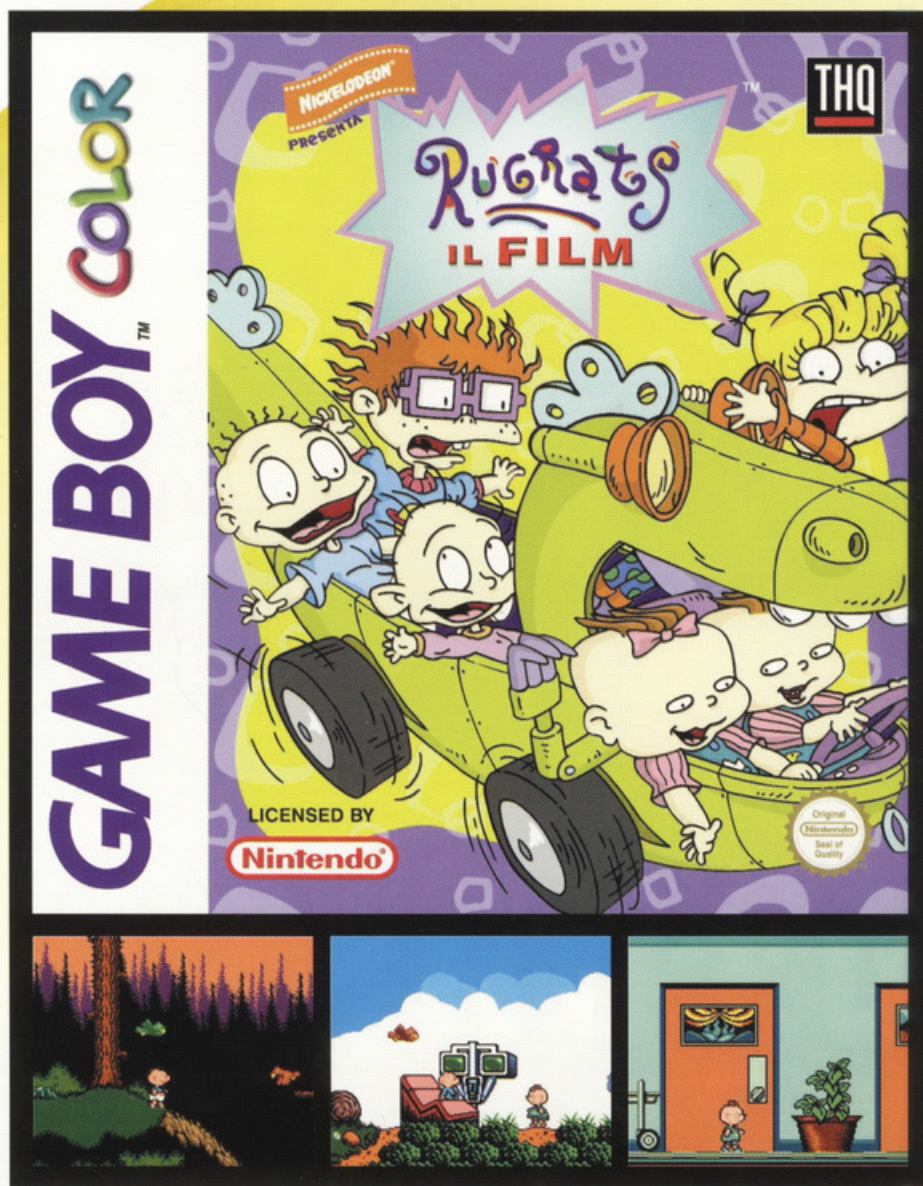
FUTURSHOW

PANE PER I TUOI DENTI.

BOLOGNA 9 - 12 APRILE 2000

<http://www.futurshow.it>

UN'AVVENTURA PER CHIUNQUE ABBIA INDOSSATO UN PANNOLINO



MANUALE
IN ITALIANO



Per
COLOR GAME BOY

Compatibile anche con
B/N GAME BOY



Direttamente dal grande schermo, arriva su Color GAME BOY la scatenata banda dei Rugrats, i cartoni animati che stanno facendo impazzire milioni di bambini e adulti di tutto il mondo. Giocate con tutti i personaggi della serie: Tommy, Angelica, il cane Spike, i gemelli Phil & Lil, Chuckie e il neo-arrivato Dil. Dalla casa dei Picklers per il bosco, viaggiando alla scoperta del mondo dei Rugrats!

www.3dplanet.it

© 1999 Viacom International Inc. Tutti i diritti sono riservati. Accordato in licenza alla THQ Inc. Nickelodeon, Rugrats e i relativi titoli, loghi e personaggi sono marchi registrati della Viacom International Inc. Creato dalla Klasky Csupo Ltd. THQ e il logo THQ sono marchi registrati della THQ Inc.

Distribuito da

