

Ma quanti di voi amano la serie cinematografica?

ALIEN RESURRECTION

Playstation



chetta FOX Interactive, e venterà una velocità nella gestione dei poligoni che sarà mag-



Sicuramente molti, altrimenti non avrebbero senso i miliardi spesi per produrre tutti i seguiti della serie, nonché i giochi ad essa dedicati, fra cui, appunto, Alien Resurrection, basato sul quarto episodio delle avventure di Ripley e soci. La sua produzione è curata dai ragazzi della Argonaut, gli stessi di Croc, per conto dell'eti-



giore, rispetto al gioco con il draghetto, di circa il 20-30 per cento. La fedeltà alla pellicola è garantita dal fatto che tutte le informazioni utili alla creazione del gioco provengono direttamente dal designer del film, comprese le scene che alla fine non sono state inserite nel lungometraggio visto al cinema. La visuale di gioco sarà simile a quel-

la vista in Pitfall 3D (e non è che sia una cosa buona, speriamo solo sia meno confusionaria), i nemici saranno dotati di una propria intelligenza che li farà comportare come una squadra, i personaggi utilizzabili saranno più di uno, e verrà supportato il Dual Shock (sebbene queste ultime tre caratteristiche non fossero ancora implementate nella versione mostrata alla stampa). Tutto ciò sarà nella vostra PSX intorno alla fine dell'anno.

ASTEROIDS 3D

Playstation

Sembra che il gusto del retro stia spingendo molti produttori a rispolverare un sacco di successi del passato: molto tempo fa uscì un remake di Arkonoid, la Hasbro ha riproposto Frogger, anche Centipede è stato rivisitato (vedi box successivo), poteva mai mancare una delle pietre miliari del videogiocchi? No, appunto, e infatti anche Asteroids godrà di nuova linfa vi-

taile grazie all'Activision, che a novembre ci farà trovare sugli scaffali dei negozi una versione aggiornata del titolo che fece furore nel lontano 1979 (secondo me, comunque, buona parte del successo fu dovuto al sistema di controllo alquanto inusuale). Activision sostiene che il gioco fonderà alla perfezione tutto il feeling del gioco originale con il nuovo am-

biente 3D, scene d'intermezzo animate, esplosioni, e un maggior numero di nemici, armi e modalità di gioco. Non c'è neanche bisogno di dire che il tondeggianti supporto ottico conterrà anche la versione origi-

nale del gioco (che, lo spiego a beneficio dei lettori più giovani, consisteva in un'astronave impegnata a distruggere tutti gli asteroidi presenti sullo schermo). Ci si rivede a novembre.

CENTIPEDE

Playstation

Ecco il secondo remake di cui vi parlavo nel box precedente, anche questo è un gioco originariamente uscito più di dieci anni fa, e anche questo verrà reso in una nuova veste 3D. La storia, a grandi linee, narra di un'eclissi che si manifesta ogni cento anni, durante la quale la regina di tutti i centipedi (in italiano il termine dovrebbe essere scolopendra, ma è brutto, e io mi rifiuto di usarlo), insieme ai suoi sudditi, si sveglia e si reca ad attaccare il filippuziano villaggio

di Wee. Ora, gli abitanti di codesto villaggio saranno anche piccoli, ma dopo aver subito attacchi su attacchi, sono diventati anche intelligenti, e costruiscono lo Shooter, una navetta in grado di fronteggiare i malefici vermetti; indovinate un po' chi guiderà il trabiccolo? Concludendo, 2 modalità di gioco (3D e classic), 7 mondi, per un totale di trenta livelli, 4 giocatori, e mi fermo qui, sennò che gusto c'è?

