

La Rivista per **Nintendo 64** che mancava!



N64 MAGAZINE

DINOSAUR PLANET

*L'era giurassica
secondo la Rare!*

PERFECT DARK

*Il gioco perfetto
viene dal futuro!*

SPECIALE POKÉMON

*Tutta la verità sugli
irresistibili mostri tascabili!*

Come se non bastasse...

*Mario Tennis, Pokémon Stadium, Stunt Racer
64, Harvest Moon e le strategie complete di
Tony Hawk's Skateboarding e Hydro Thunder*

Agosto
settembre 2000 n.6 **L. 9900**



#6

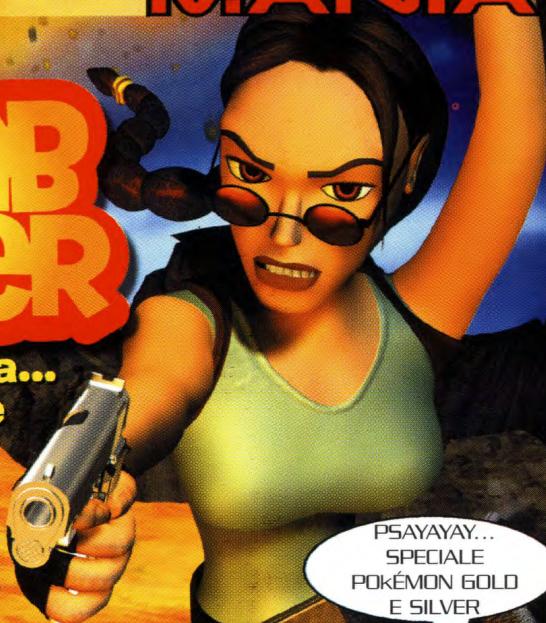
PER CHI NON SMETTE MAI DI GIOCARE!

L'unica rivista per maniaci di Game Boy

GAME BOY COLOR MANIA

TOMB RAIDER

Lara è arrivata...
Chi vuole farle
compagnia?



PSAYAYAY...
SPECIALE
POKÉMON GOLD
E SILVER



BUBBLE BOBBLE CLASSIC

Bub e Bob ritornano
in una nuova avventura



In più Specia
Star Wars: Yo
Stories, Gex
Rainbo... Six
Machines...
Medarot 3 e
Un'alluvione d



**Dal 5 luglio
in tutte le edicole!**

N 64 Il Magazine
Agosto
Settembre 2000
NUMERO SEI
Pubblicazione bimestrale
della PLAY PRESS
PUBLISHING srl

Crediti
Presidente
Mario Ferri
Direttore Responsabile
Alessandro Ferri
Direttore Editoriale
Carlo Chericoni
PR & Ufficio Stampa
Luca Carta
Produzione
Simona Ferri
Rosanna Di Francesco
Redazione
Daniele Cucchiarelli
Enrica Corradini
Emanuela Di Vittorio
Art Director
Giorgio Meo
Grafica
Stefano Caldari
Chiara Carocci

Pubblicità
Play Press Publishing srl: Via Monte
San Gabriele, 10, 20128 Milano, Tel.
02/2552693, Fax 02/27080667,
E-mail: pubblicita@playpress.com

Play Press Publishing srl: Sede
legale, Direzione, Redazione e
Amm.ne: Lungotevere dei Mellini, 44,
00193, Roma, tel. 06/3219219, fax
06/3203232,
E-mail: info@playpress.com
Sito Web: www.playpress.com
Registrazione presso il Tribunale di
Roma con il numero 596/98 del
14/12/98. ISSN 1129-8073. Stampa:
Valprint SpA, Brugherio (MI).
Distribuzione: Parrini & C. srl, Piazza
Colonna, 361, Roma.

N 64 Il Magazine detiene i diritti in
esclusiva di N 64 Magazine © 2000
Paragon Publishing Ltd. Tutti i diritti
sono riservati, sia in Inglese che in
Italiano.

La riproduzione del contenuto, totale
o parziale, in ogni genere e
linguaggio è espressamente vietata.
Paragon Publishing Ltd. non è
affiliata con le Società o i prodotti
citati all'interno della rivista.
Tutti i Marchi citati nella rivista sono
di proprietà delle rispettive Case.

Edizione italiana:
© 2000 Play Press Publishing srl

LA VERITÀ È LÀ FUORI... DENTRO LO SPACE WORLD!



Dobbiamo proprio ammetterlo... sono emozionato.

Durante lo Space World che si terrà in Giappone dal 25 al 27 agosto, la grande "N" mostrerà finalmente al pubblico il Game Boy Advanced e il Dolphin. Nei mesi passati ci sono state valanghe di voci e ipotesi sulla forma e sul reale potenziale di queste due nuove console, ma tra meno di due mesi finalmente sapremo la verità.

Anche se seguì il mondo dei videogiochi da più di 20 anni, devo confessare che non mi era mai capitato di vivere il lancio di un nuovo sistema con tanta ansia e trepidazione. Questa volta la posta è altissima: il ritorno della Nintendo in vetta al mondo del divertimento elettronico. I programmatori della Nintendo sono in assoluto i migliori del mondo! Negli anni passati sono riusciti a creare veri capolavori sfruttando al meglio una console a 64 bit a cartucce... provate a pensare cosa saranno in grado di fare con una a 128 bit che funziona a DVD! La stessa cosa vale per il Game Boy Advanced, che voci di corridoio danno come il miglior sistema mai creato per la realizzazione di giochi in 2D!!! Per ingannare l'attesa, gustatevi questo numero estivo pieno di novità e special interessanti. Il piatto forte è senza dubbio l'anteprima del meraviglioso *Dinosaur Planet*, il nuovo bellissimo gioco dei geniali programmatori Rare! Vi sveliamo inoltre tutti i retroscena sul fenomeno del nuovo millennio, cioè i simpaticissimi Pokémon!

Per ora non ci resta che fare le crocette sul calendario e prepararci psicologicamente alle console che cambieranno per sempre il mondo dei videogiochi!

Carlo Chericoni



LA COPERTINA DI N64 MAGAZINE

Abbiamo pensato di mostrarvi il lavoro che si nasconde dietro le copertine della vostra rivista preferita. Per questo motivo, su ogni numero troverete le immagini che hanno preceduto la versione definitiva della nostra copertina. Ovviamente non potevamo non dedicare la prima pagina al bellissimo *Dinosaur Planet*, un gioco che sembra destinato ad allungare la lunga lista di successi della Rare. Autore di questo capolavoro è Jacopo Camagni che ricorderete per le splendide copertine dei primi tre numeri, anche questa volta il risultato finale ci ha lasciati davvero a bocca aperta.



▲ Sin dal primo disegno preparatorio Jacopo è riuscito ad afferrare lo spirito di questo gioco, miscelando alla perfezione la simpatia dei personaggi con il senso di avventura che riempie questo titolo.



▲ L'espressione dei protagonisti era già perfetta e non aveva bisogno di alcun ritocco grafico. La fase di colorazione non ha fatto altro che aumentare la spettacolarità di questa tavola.



▲ Ed ecco qui il risultato finale... fantastico, vero? Sembra quasi che il dinosauro vi stia scrutando con il suo occhio dall'espressione leggermente folle.

SOMMARIO

DINOSAUR PLANET

Un grandioso speciale che vi porterà indietro nel tempo, fino al periodo in cui questi giganti dominavano la terra. Il Nintendo 64 viaggia nel futuro partendo dalla Preistoria in un gioco ad alto contenuto di adrenalina.

10



MARIO TENNIS

Dopo aver affrontato gorilla selvaggi, gareggiato sui circuiti di tutto il mondo con il suo kart ed essere diventato un campione di golf... Mario ha deciso di allenarsi per vincere il prossimo Wimbledon.

18



PERFECT DARK

Lo avete aspettato per mesi, avete desiderato che arrivasse il più presto possibile e finalmente è qui. Correte a leggere la recensione del miglior gioco

mai realizzato per la nostra console preferita... verrete accolti da una splendida padrona di casa, Joanna Dark!

26



POKÉMON STADIUM

La recensione completa del gioco più atteso dagli allenatori di tutto il mondo. Scoprite insieme a noi tutti i segreti di questo divertentissimo titolo e se ancora non vi basta... andate a leggere lo speciale Pokémon che abbiamo preparato in questo stesso numero.

VENDONAT
100 OK
HP 169/292

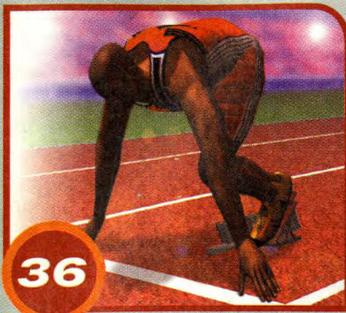
LICKISTOR
100 OK
HP 303/332

44



INTL TRACK & FIELD

Le Olimpiadi sono ormai vicine. Perché gettare litri di sudore su una pista di Atletica quando si può vincere una prestigiosa medaglia d'oro rimanendo comodamente seduti su una poltrona?



36



KIRBY 64

La piccola pallina rosa volante è finalmente tornata per riconquistare il suo posto nell'olimpo dei personaggi Nintendo a fianco di Mario e Donkey Kong... The Crystal Shards atterra sull'N64!



48

TUROK 3

Di ritorno dalla sua ultima battuta di caccia al Tirannosauro, Turok viene coinvolto in una nuova avventura che lo porterà sull'orlo dell'abisso e anche oltre. Volete sapere cosa succederà? Date un'occhiata al nostro speciale.



56

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Proprio non riuscite a eseguire quella diabolica acrobazia che vi fa penare ormai da settimane? Il nastro segreto del secondo livello vi sembra irraggiungibile? Ora non più... Grazie alla nostra strategia completa, la tavola a quattro ruote non avrà più segreti!



66

SCELTA RAPIDA...

Per semplificarvi la vita abbiamo deciso di dare dei diversi colori alle varie sezioni della nostra fantastica rivista! Cosa state aspettando? Correte a leggere tutto quello che volete sapere sul vostro gioco preferito!

ANTEPRIME

Eternal Darkness	13
Stunt Racer 64	14
Star Wars: Battle for Naboo	16
Transformers: Beast Wars	
Transmetals	17
Mario Tennis	18

RECENSIONI

Perfect Dark	26
Tarzan	32
International Track & Field	36
Harvest Moon 64	40
Pokémon Stadium	44
Kirby 64	48
Taz Express	52

SPACCA CODICI

Cheat Zone	60
Tony Hawk's Skateboarding	66
Hydro Thunder	76

SPECIALI

Dinosaur Planet	10
Pokémon	20
Turok 3: Shadow of Oblivion	56

RUBRICHE

News!	6
Gamewatch	9
Index	90
N64 Mail	96
6 Domande - 4 Risposte	97
Prossimo Numero	98

NEWS

NEWS

**TUTTO QUELLO CHE
AVRESTE SEMPRE
VOLUTO SAPERE SUL
MONDO DELL'N64...**



TENETEVI PRONTI... ARRIVA IL TRISTAR 64



LA PERIFERICA CHE VI PERMETTE DI USARE I GIOCHI PER NINTENDO E SUPER NINTENDO SUL VOSTRO N64

Questa notizia è davvero grossa e ha colto di sorpresa anche degli accaniti fan Nintendo come noi. Mai avremmo sperato di poter giocare le vecchie glorie a 8 e 16-bit sulla nostra console preferita, ma grazie ad alcuni geniali programmatori della compagnia cinese Future Laboratory... tutto questo diventerà presto realtà. Questa unità vi consentirà infatti di giocare con capolavori come *Super Metroid* e *Zelda: A Link to the Past* su Nintendo 64, senza andare a rispolverare le vecchie console. Di cosa avete bisogno? Semplice:

- Un Nintendo 64
- Un Tristar 64
- Una cartuccia N64 (necessaria per far partire i giochi delle altre console)
- Un adattatore AC compatibile con il Super Nintendo

Il Tristar 64 viene inserito sopra il Nintendo 64 come se fosse un qualunque gioco e collegato a una presa di corrente tramite il cavo AV che normalmente tiene allacciato l'N64 al vostro televisore. Sulla parte superiore tre appositi slot possono accogliere altrettante cartucce, una per N64 e due per Nintendo 8-bit e Super Nintendo. La periferica è dotata anche di un piccolo pulsante GS che



consente di accedere a una serie di trucchi per i giochi, in stile Game Shark. Una console per tre tipi di giochi diversi e addirittura dei codici già caricati al suo interno, troppo bello per essere vero? Non esattamente, ecco perché andremo ad analizzare i pregi e i difetti del Tristar 64 che vi aiuteranno a capire se sarà il caso di acquistarlo o meno.

PREGI

Per prima cosa funziona, e funziona, veramente. Abbiamo provato la versione giapponese d'importazione e ci siamo divertiti come ai vecchi tempi... *Chrono Trigger* ha mantenuto intatto tutto il suo fascino! Il Tristar è compatibile con gran parte dei giochi usciti per le due console, che girano senza alcun rallentamento e con il sonoro a piena potenza. Esistono comunque alcune eccezioni, non siamo infatti riusciti a far girare titoli come *Shinobi* e *Indiana Jones* per Nintendo, *Street Fighter Alpha 3*, *Super Mario All-Stars* e *GDR* per Super Nintendo. Il menu per l'inserimento dei codici funziona alla perfezione, anche se non è rifinito come le ultime edizioni dei Game Shark. La possibilità di giocare qualsiasi tipo di titolo a prescindere dalla nazionalità è un ulteriore merito, che si aggiunge alla comoda schermata di caricamento salvataggi.



DIFETTI

Eh già, non pensavate mica di aver trovato l'accessorio perfetto! Il Tristar 64 infatti non brilla certo per il suo design, piuttosto grezzo e ingombrante... ma a questo ci farete l'abitudine. Quello a cui non vi abituerete mai invece, è la pessima calibrazione delle immagini che arriveranno alla vostra televisione. Non fraintendete, la qualità è discreta ma non raggiunge il livello di quella ottenuta tramite il collegamento delle console originali al televisore. I toni chiari sono un po' troppo marcati (il che vuol dire che vi capiterà di vedere brevi distorsioni sullo schermo come accade con alcuni vecchi film) e in alcune occasioni abbiamo notato delle lievi interferenze, che comunque non pregiudicano il gioco. Qui di seguito potete vedere le immagini del raffronto tra alcuni giochi collegati alla TV tramite Super Nintendo e Tristar 64 usando la stessa definizione video.

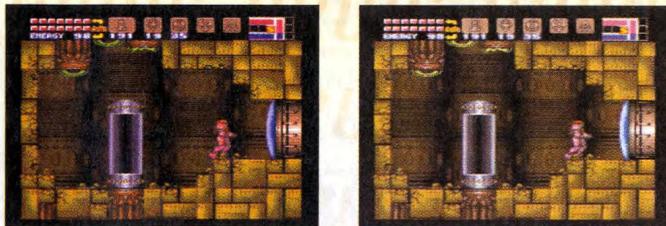


⬆ Ganbare Goemon 2 su Super Nintendo (sinistra) e su Tristar 64 (destra). Come potete vedere la seconda versione ha un aspetto più ovattato rispetto all'originale... il gioco rimane comunque divertente.



▲ Star Fox (quanti bei ricordi...) su Super Nintendo (sinistra) e su Tristar 64 (destra). Le differenze sono meno marcate, ma la versione originale vince comunque il confronto.

In aggiunta alle interferenze video, il Tristar 64 soffre di una leggera sgranatura dell'immagine che si evidenzia particolarmente nel gioco *Super Metroid* di cui potete vedere due immagini qui sotto.



La creatura della Future Laboratory non permette l'utilizzo di uscite RGB e di prese Super VHS, quindi non esiste nessuna possibilità di migliorarne la qualità video. Non è possibile giocare in quattro poiché il Tristar non supporta questa modalità... un vero peccato vedere le quattro porte joypad dell'N64 sprecate in questo modo. Per quanto riguarda il sistema di controllo, i vecchi tasti X e A del Super Nintendo sono sostituiti dai pulsanti C-Sinistra e C-Giù dell'N64, allo stesso modo Y e B sono ora diventati A e B. Le differenze non si notano fino a che giocherete con titoli come *Super Metroid*, ma provate a fare una partita a *Smash TV* e saranno dolori. Per finire, il Tristar 64 ha bisogno di un alimentatore esterno per funzionare, quindi se non possedete un Super Nintendo dovrete per forza acquistare un adattatore AC.



Vale dunque la pena acquistare questo raro e interessante accessorio? Nonostante tutto dobbiamo ammettere di sì. I problemi elencati infatti spariscono di fronte alla possibilità di rigiocare tanti grandi classici a un prezzo tutto sommato modico (circa 100 dollari... 200.000 lire) e sicuramente minore di quanto spendereste comprando un Game Shark, un Nintendo 8-bit, un Super Nintendo e sei controller. I responsabili della Future Laboratory prevedono di lanciare il Tristar 64 anche negli Stati Uniti, ma non si sono sbilanciati riguardo a una data precisa o a un'eventuale commercializzazione europea. Cercheremo di scoprire altre novità al più presto, quindi... non vi allontanate troppo!

PIKA PIKA

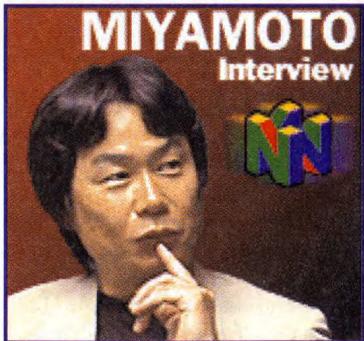
LA NINTENDO ANNUNCIA UN NUOVO MODELLO DI N64 DEDICATO A TUTTI I FAN DEI POKÉMON

La casa di Mario ha recentemente confermato l'uscita di una nuova serie di console. Come potete vedere dalle foto, il simpatico Pikachu domina entrambe le versioni della console, blu e arancione. Lo slot di inserimento delle cartucce è stato spostato leggermente sulla sinistra e il pulsante di accensione è stato sostituito dall'ormai famosissima Pokéball. Il tasto di Reset è strategicamente mimetizzato nella zampa sinistra di Pikachu, che tra l'altro accenderà i suoi occhi ogni volta che la console

verrà accesa. Le due nuove versioni di Nintendo 64 sono state lanciate in Giappone lo scorso 21 luglio al prezzo di 14.000 yen (più o meno 270.000 lire), ma la Nintendo ha velatamente fatto capire che il lancio in America avverrà entro la fine dell'anno. Tutti noi speriamo che queste nuove meraviglie arrivino anche in Europa, dove molto probabilmente salirebbero in cima alla lista dei regali più desiderati per il prossimo Natale.



LA NINTENDO SI PREPARA ALLO SPACE WORLD 2000

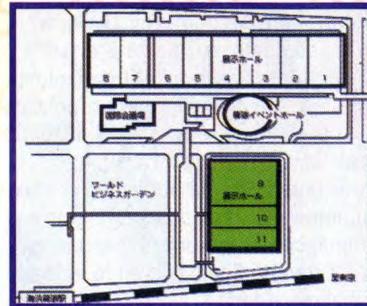


Mario ha rivelato che a tutti i visitatori che si presenteranno alla mostra con il proprio Game Boy, verrà regalato il rarissimo Pokémon numero 251... Serebi.

NINTENDO SPACE WORLD 2000



Il sito ufficiale della Nintendo ha finalmente inserito una sezione interamente dedicata al prossimo Space World 2000. La manifestazione che si terrà dal 25 al 27 agosto al Makuhari Messe di Chiba (vicino a Tokyo) è attesa da tutti gli appassionati poiché sarà la prima a mostrare al pubblico l'attesissimo Game Boy Advance e forse anche il mostruoso Dolphin. I responsabili della Nintendo hanno assicurato che durante lo show verranno presentati molti giochi per le future console, la maggior parte dei quali in forma giocabile. Come se tutto questo non bastasse, la casa di



▲ Se per caso dovete decidere di fare un salto in Giappone, questa utilissima mappa vi aiuterà a raggiungere i padiglioni della manifestazione... beh, più o meno!

MA NON SI STANCA MAI?

Il baffuto idraulico italiano che tutti noi conosciamo, sembra non conoscere il significato della parola fatica. Manca ancora un po' di tempo all'uscita delle sue imprese tennistiche in *Mario Tennis* (di cui trovate un'anteprima in questo stesso numero) e la mascotte Nintendo è già pronta per partire verso una nuova avventura. Chi non ricorda il bellissimo *Mario GDR* sviluppato dalla Square e uscito parecchi anni fa su Super Nintendo? Molti appassionati hanno richiesto a gran voce un seguito e finalmente la Nintendo si è decisa a dare ascolto alle loro voci.



Super Mario GDR: The Legend of the Seven Stars (chiamato temporaneamente *Paper Mario* per via dell'aspetto dei personaggi, simili a fumetti cartacei) vi permetterà di controllare Mario (e in alcune occasioni la principessa Peach) e di condurlo in una nuova ed esaltante impresa. I combattimenti all'interno del gioco avverranno con il classico sistema a turni e ogni personaggio sarà dotato di Hit Point e Flower Point (qualcosa di simile ai punti magia degli altri giochi di ruolo). Il gioco inizia con l'invasione del Regno delle Stelle da parte del malvagio Bowser, deciso a rubare il potentissimo Star Stick dalle mani dei suoi abitanti. Grazie al potere dello scettro, Bowser mette fuori combattimento Mario e (con una trovata davvero originale...) rapisce la bella principessa portandola



nel suo castello volante. Indovinate a chi spetterà salvare la situazione, viaggiando tra mondi incantati pieni di pericoli e trabocchetti? Avete indovinato... ma al di là della trama non propriamente innovativa, *Paper Mario* si presenta davvero bene, con una grafica colorata in puro stile Nintendo e una tonnellata di segreti che dovrebbero tenervi impegnati a lungo. L'uscita del gioco in America è prevista per il periodo natalizio, il che vuol dire... scontro diretto con il nuovo *Zelda*.

La battaglia sarà serratissima e noi cercheremo di darvi tutti i risvolti della sfida nei prossimi numeri, intanto godetevi queste immagini e cominciate a sognare!



GAMEWATCH

GAMEWATCH

SE VOLETE SAPERE CON QUALI TITOLI POTRETE GIOCARE SUL VOSTRO NINTENDO 64 NEI PROSSIMI MESI, GAMEWATCH È QUI PER AIUTARVI! QUI SONO PRESENTI TUTTI I GIOCHI CHE TROVERETE PROSSIMAMENTE SUGLI SCAFFALI DEL VOSTRO NEGOZIO DI FIDUCIA. LE DATE DI USCITA SONO QUASI SEMPRE GIUSTE, MA SE DOVESSERO ESSERCI PROBLEMI POTRETE PRENDERVELA DIRETTAMENTE CON I DISTRIBUTORI.

LE PROSSIME USCITE

INFOGRAMES

Taz Express	Azione	Giugno
Duck Dodgers	Azione	Ottobre

HALIFAX

ECW - Anarchy Rulez	Wrestling	Settembre
Turok 3: Shadow Of Oblivion	Sparatutto	Settembre
Battlezone	Azione	TBA
Rally 64	Corse	TBA

DATE DA CONFERMARE

Banjo-Tooie	PAL	Ottobre
Blues Brothers 2000	PAL	Luglio
Conker's Bad Fur Day	PAL	Dicembre
Cruis'n Exotica	PAL	Luglio
Daikatana	PAL	Luglio
Donald Duck	PAL	Dicembre
Eternal Darkness	PAL	Novembre
Excitebike 64	PAL	Settembre
Hercules: The Legendary Journeys	PAL	Luglio
Kirby 64	PAL	Agosto
Mario Party 2	PAL	Settembre
Mickey's Racing	PAL	Novembre
Pokémon Attack	PAL	Novembre
Pokémon Snap	PAL	Settembre
Ready 2 Rumble 2	PAL	Novembre
Riqa	PAL	Novembre
Rush 2049	PAL	Ottobre
SR3K	PAL	Luglio
Starcraft 64	PAL	Settembre
Super Mario RPG	PAL	Ottobre
Turok 3: Shadow Of Oblivion	PAL	Settembre
Wacky Racers	PAL	Luglio
Zelda: Mask Of Majora	PAL	Novembre

DATE DA CONFERMARE

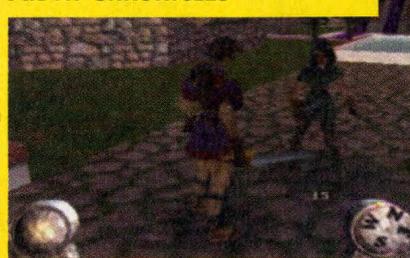
1080° Snowboarding 2	JAP	2000
----------------------	-----	------

3Sixty	USA	2000	NBA Live 2001	USA	2000
4x4 Mud Monsters	USA	2000	NFL Blitz 2000	USA	2000
Aidyn Chronicles:			Nightmare Creatures II	PAL	2000
The First Mage	USA	2000	Ogre Battle 3	USA	2000
Airport Inc	PAL	2000	Polaris Snocross	USA	2000
All-Star Baseball 2001	USA	2000	Power Rangers Lightspeed Rescue	USA	2000
Alone In The Dark 4	PAL	2000	Puma Street Soccer	PAL	2000
Animaniacs Ten Pin Alley	USA	2000	Quest 2	USA	2000
Army Men: Air Combat	PAL	2000	Rally Masters	PAL	2000
Asteroids Hyper 64	PAL	2000	Resident Evil Zero	JAP	2000
Bassmasters 2000	PAL	2000	Rev Limit	PAL	2000
Batman	PAL	2000	Robocop	USA	2000
Bomberman 2	JAP	2000	Rollerball	USA	2000
Caesar's Palace	USA	2000	Ronaldo Soccer	PAL	2000
Centzo's Carnival Adventure	USA	2000	Rugrats In Paris	USA	2000
Custom Robo (64DD)	JAP	2000	Scooby Doo	PAL	2000
Derby Stallion 64	JAP	2000	Shadow Man 2	PAL	2000
DethKarz	PAL	2000	Sim City 2000	PAL	2000
Die Hard	USA	2000	Sim City 64 (64DD)	JAP	2000
Doshin The Giant (64DD)	JAP	2000	Snowboard Kids 2	PAL	2000
Earthbound	PAL	2000	Space Invaders	PAL	2000
Extreme Sports 64	PAL	2000	Speed	USA	2000
FIA Formula 1	PAL	2000	Spider-Man	PAL	2000
Fighters' Destiny 2	PAL	2000	Spooky	USA	2000
Fire Emblem 64	JAP	2000	Spy Hunter	USA	2000
F-Zero Xpansion (64DD)	JAP	2000	Sydney Olympics 2000	USA	2000
Ghoul's & Ghosts	JAP	2000	Tetris Attack	PAL	2000
Grand Theft Auto	PAL	2000	Thornado	USA	2000
Harvest Moon	PAL	2000	Thrasher: Skate And Destroy	USA	2000
Jeff Gordon XS Racing	USA	2000	Top Gun	USA	2000
Jest	PAL	2000	Turok 3: Shadow Of Oblivion	PAL	2000
Jungle Emperor Leo	JAP	2000	Untitled Rare Game	PAL	2000
Kobe Bryant 2	USA	2000	Ura-Zelda (64DD)	JAP	2000
Madden 2000	USA	2000	Velocity	USA	2000
Magic Flute	JAP	2000	Wild Waters	PAL	2000
Mega Man 64	JAP	2000	The World Is Not Enough	PAL	2000
Metal Gear	JAP	2000	WWF Smackdown	PAL	2000
Mickey Racing	PAL	2000	X-Men	PAL	2000
Mini Racers	PAL	2000	The Young Olympians	USA	2000
Mother 3	JAP	2000			
Namco Museum	PAL	2000			

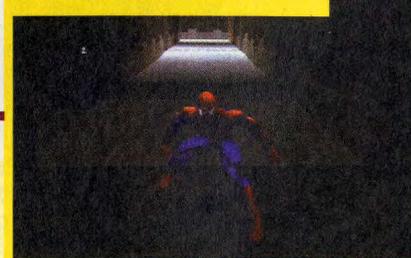
MARIO GDR



AIDYN CHRONICLES



SPIDER-MAN



DINOSAUR PLANET

LA RARE TORNA INDIETRO DAL FUTURO DI PERFECT DARK E CI PORTA NELLA PREISTORIA!

Quando leggerete queste righe, la prima avventura di Joanna Dark sarà ormai arrivata nei negozi, ma i ragazzi della Rare non sembrano volersi fermare e sono ormai pronti a proporci una nuova storia

altrettanto affascinante! *Dinosaur Planet* ha finalmente raggiunto il suo ultimo anno di lavorazione e da quello che abbiamo potuto vedere, possiede tutte le caratteristiche per entrare nell'olimpo dei migliori titoli per Nintendo 64. *Dinosaur Planet* si presenta come uno dei giochi più vasti e sofisticati mai usciti sul 64-bit Nintendo, ma per poter usufruire di tutte queste meraviglie (raccolte in una cartuccia da 512 Mb) avrete bisogno dell'Expansion Pack Nintendo.

I protagonisti della storia sono una dinamica coppia di avventurieri di nome Sabre e Krystal. Sabre è un guerriero che decide di intraprendere un pericoloso viaggio alla ricerca di suo padre Random, scomparso alcuni anni prima. Krystal è invece una coraggiosa amazzone diventata orfana all'età di sei anni e cresciuta da un potente mago chiamato... indovinate un po'... Random. Le loro strade s'incroceranno più di



▲ Fortunatamente per voi, il dinosauro ha deciso di inghiottirvi senza masticare. Che ne dite di giocare a baseball con le sue tonsille?



▲ Non c'è niente di meglio di una gita in canoa lungo il fiume. È un vero peccato che di fronte ci sia una cascata!



▲ Un paesaggio davvero affascinante, ma se fossimo in voi non ci avvicineremmo troppo... a meno che non vogliate finire arrostiti.

IL PASSATO RITORNA

Quali dinosauri preferite, i simpatici e teneri animaletti di *Dinosaur Planet* o i mostri mangiacarne alti come un grattacielo dell'età della pietra?

La prima immagine mostra uno dei primi esemplari di Pteranodonte, un predatore provvisto di un'apertura alare incredibile... Nella seconda invece potete vedere la tenera Kyte intenta a lasciarsi il becco su un albero.



Una specie di carroarmato preistorico dotato di una forza spaventosa, le sue sporgenze ossee erano in grado di mettere in fuga anche un Tirannosauro. Sulla destra invece potete vedere un esemplare più mansueto... ehm, Tricky... svegliati!

una volta e li metteranno di fronte a un'antica minaccia, che rischia di polverizzare il loro mondo e l'intero universo. Viaggiando attraverso terre popolate da cordiali dinosauri e bestioni non proprio amichevoli, i nostri eroi vivranno due diverse avventure che si riuniranno in un finale davvero imprevedibile e ricco d'atmosfera.

Una delle caratteristiche più impressionanti di *Dinosaur Planet* è rappresentata dai filmati che collegano le diverse



fasi di gioco... sequenze altamente coinvolgenti e spettacolari che vi terranno incollati allo schermo dall'inizio alla fine. Diversamente da quasi tutti i titoli per N64, le interminabili schermate di testo che di solito rappresentano i dialoghi tra i vari personaggi sono state sostituite dalle voci dei protagonisti che contribuiranno a farvi immergere ancora di più nella storia.

La trama del gioco non è però basata solo sulla tensione, in fondo non esistono avventure senza qualche scena che possa divertire e alleggerire i toni della

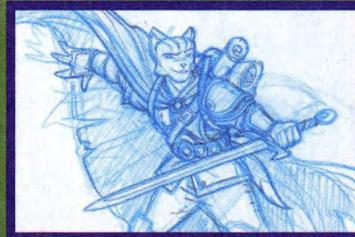


Il vero nemico si cela nell'ombra e non scopre le sue carte, quali malvagi piani ha in serbo per Sabre e Krystal? Il mistero s'infittirà davanti agli occhi dei nostri eroi che molto presto scopriranno di avere a che fare con qualcosa di peggio di un uomo...

Un tuffo nel passato, Randorn tiene sulle spalle il piccolo Sabre ancora inconsapevole del destino che lo attende dietro l'angolo. Che fine ha fatto quest'uomo? Cos'è veramente successo al fratello di Sabre e soprattutto quali strani fili invisibili legano le strade dei nostri due eroi?

AVVENTURA GIURASSICA

Ogni storia che si rispetti deve avere dei personaggi all'altezza della situazione e anche questo *Dinosaur Planet* non delude le aspettative. I protagonisti di questo gioco vi emozioneranno e vi coinvolgeranno in un vortice di emozioni... Ancora non li conoscete bene, ma imparerete presto ad amarli e a identificarvi nelle loro vicende! Andiamo a vedere chi sono...



Questa specie di lince guerriera è Sabre, uno dei due protagonisti del gioco. Nonostante la sua giovane età, il suo estremo coraggio lo toglierà dai guai in più di un'occasione e gli consentirà di proseguire la ricerca del padre, scomparso mentre cercava indizi sulla morte del secondo figlio.



Krystal è una dolce fanciulla dall'aspetto simile a quello di una gattina. La sfortuna si è accanita su di lei sin dalla più tenera età facendole perdere entrambi i genitori. Il suo tutore Randorn è un personaggio alquanto misterioso che forse nasconde un passato ancora più oscuro... il suo nome infatti è lo stesso del padre di Sabre!





▲ Le persone più impressionabili dovrebbero darsela a gambe... Se rimanete troppo vicini a questa creatura rischiate di diventare il suo stuzzicadenti preferito!



▲ Una lince che parla con un triceratopo... ci deve essere qualcosa che non va! Qualcuno chiami un interprete!

storia. A questo contribuiranno in maniera decisiva gli oltre cinquanta personaggi del gioco, in particolare la principessa pterodattilo Kyte Cloudrunner e il principe triceratopo Tricky Earthwalker che seguiranno gli eroi nella loro avventura. Alcuni di loro vi aiuteranno a risolvere gli enigmi presenti nel gioco, ma sarete voi a dovergli impartire gli ordini giusti, che possono andare dallo scavare una buca al prendere dei particolari oggetti tentando di distrarre i nemici. Il bello è che tutto questo si svolgerà in un mondo in cui il tempo passa in modo estremamente realistico alternando il giorno, la notte e le diverse condizioni atmosferiche. Un comodo sistema di controllo vi permetterà di usare oggetti e magie senza alcuna difficoltà, permettendovi tra l'altro di godere di uno dei migliori spettacoli grafici che la nostra console preferita abbia mai

visto. Date un'occhiata a queste immagini e immaginatele in movimento... rimarrete a bocca aperta!

Il sistema di combattimento è ancora in fase di perfezionamento, ma i programmatori hanno assicurato che sarà facile da utilizzare e coinvolgente al tempo stesso. Tramite il tasto C-Su potrete utilizzare una suggestiva visuale in prima persona, C-Destra vi permetterà di usare gli oggetti, C-Giù servirà per lanciare le magie, mentre C-Sinistra sarà utilizzato per controllare i vostri compagni d'avventura (Kyte e Tricky).

N64 Magazine cercherà di darvi tutte le novità su *Dinosaur Planet* fino al giorno dell'uscita della versione europea (che purtroppo non è stata ancora annunciata), nel frattempo godetevi queste foto e iniziate a sognare!

LA GARA HA INIZIO

Non è stato ancora confermato se in *Dinosaur Planet* sarà inserita una modalità Multiplayer, ma se così dovesse essere... cosa c'è di meglio di una Dinocorsa con gli slittini?



▲ Era una notte buia e tempestosa, lampi, tuoni, fulmini e saette... forse era meglio restare a casa accanto al camino con una zuppa di brontosauo.





ETERNAL DARKNESS

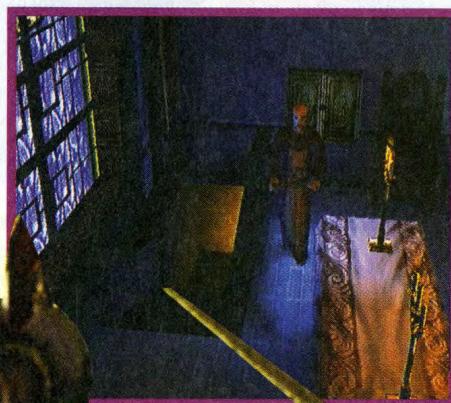
AVETE PAURA DEL BUIO?

Presentato per la prima volta all'E3 dello scorso anno, *Eternal Darkness* è un titolo dall'atmosfera gotica e tenebrosa che potrebbe dare del filo da torcere persino a sua maestà *Resident Evil*. Anche questo titolo sarà strutturato come un'avventura in terza persona, ma diversamente dal titolo Capcom le ambientazioni saranno completamente tridimensionali e le telecamere forniranno inquadrature dinamiche. La trama sembra estremamente articolata e si sviluppa in un arco di tempo di circa 2000 anni. Potrete giocare con 13 personaggi diversi tra cui un monaco, un soldato delle forze speciali e un cavaliere medievale e avrete a disposizione svariati tipi di armi a seconda del periodo storico in cui si svolge l'azione. Il vostro obiettivo sarà quello di fronteggiare delle antiche e potenti razze che minacciano la terra con terribili culti satanici. Una delle caratteristiche più interessanti del gioco è rappresentata da un indicatore chiamato *Insanity meter* (Barra della Pazzia). Grazie ad esso potrete costantemente tenere sotto controllo la salute mentale del vostro personaggio. Se riuscirete a mantenerlo calmo tutto filerà liscio, ma se dovete perderne il controllo... le



▲ Chi non vorrebbe incontrare un tipo del genere in una strada buia? Mai fidarsi di chi lancia scariche elettriche!

► Uno dei personaggi che controllerete durante il gioco è un monaco, che dovrà vedersela con un avversario davvero terribile: l'Inquisizione Spagnola!



conseguenze potrebbero essere davvero terribili.

Se pensavate che *Resident Evil 2* e *Shadowman* mettesero paura, non avete visto ancora niente! Molto probabilmente *Eternal Darkness* verrà vietato ai minori di 15 anni, non tanto per la quantità di sangue presente nel gioco ma soprattutto per i contenuti forti e per alcune scene particolarmente impressionanti. *Eternal Darkness* promette davvero brividi in quantità industriale, se la giocabilità riuscirà a raggiungere i livelli della grafica il successo è garantito. Fra breve avremo altre notizie su questo terrificante gioco, la paura tornerà presto sulle pagine di *N64 Magazine*... sarete in grado di controllarla?



ETERNAL DARKNESS

Prodotto: Nintendo
Data di Uscita PAL: TBA

▼ Anche senza l'utilizzo dell'Expansion Pack, il gioco possiede ambientazioni ricche d'atmosfera, dettagliatissime e piene d'effetti di luce in tempo reale.

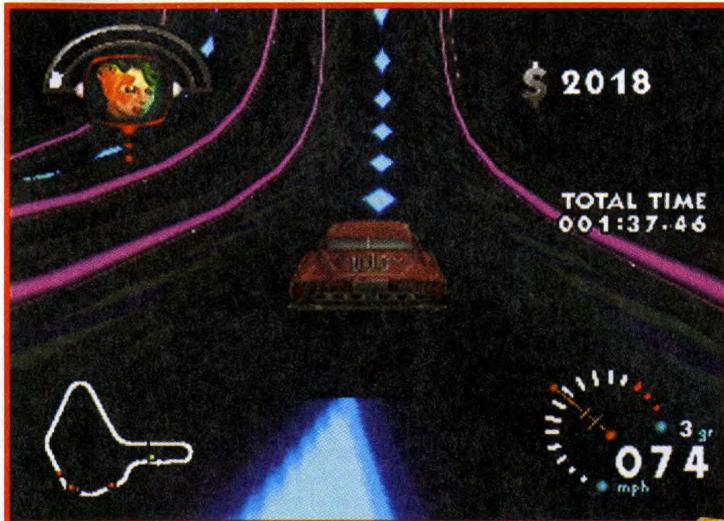


STUNT RACER 64



STUNT RACER 64	
Prodotto:	Midway
Data di Uscita PAL:	Luglio

ALLACCIATE LE CINTURE E INDOSSATE IL CASCO... IL FUTURO DELLE CORSE VI ASPETTA!



▼ Inchiodate le ruote del vostro bolide... un inquietante essere a forma di coniglio si aggira per la pista!

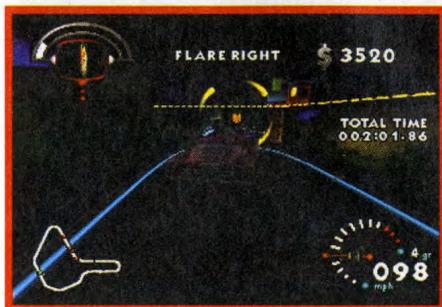


Se avete già avuto occasione di provare uno dei capitoli della serie *San Francisco Rush*, sapete cosa vi aspetta in *Stunt Racer 64*... folli

corse piene d'incidenti spettacolari a bordo di vetture futuristiche. Il team responsabile dello sviluppo di questo titolo è lo stesso di *World Driver Championship*. Per la realizzazione di *Stunt Racer 64* i ragazzi della Boss Games hanno utilizzato una versione potenziata del motore di *World Driver*, il che garantisce tonnellate di adrenalina pura e un sistema di controllo ultra

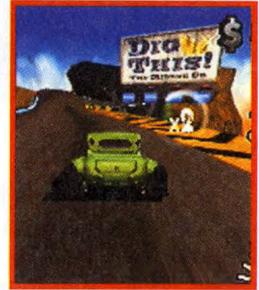
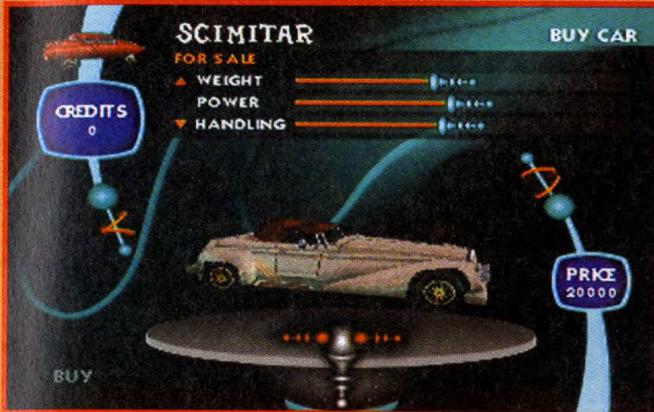


▲ Quando utilizzerete un turbo, la vostra vettura si lascerà dietro delle strane tracce luminose di colore differente a seconda del bolide che avete scelto.



A SIRENE SPIEGATE

Oltre al classico taxi futuristico e a tante altre vetture, avrete a disposizione anche una fiammante macchina della polizia per sfrecciare lungo i tracciati. Senza un tocco del genere non sarebbe stato un gioco completo, forse però avremmo scelto un nome diverso da Superfuzz per un veicolo di questo tipo...



un torneo dovrete affrontare una macchina Boss, che vi permetterà di procedere nella scalata verso la gloria. La difficoltà media è piuttosto alta e in alcune occasioni dovrete sudare parecchio per battere i vostri avversari. Con il procedere delle

gare avrete la possibilità di migliorare le prestazioni della vostra vettura (che potrete scegliere tra 12 modelli differenti più cinque macchine Boss), comprando nuovi pezzi che vi faranno raggiungere velocità stratosferiche. Per poter

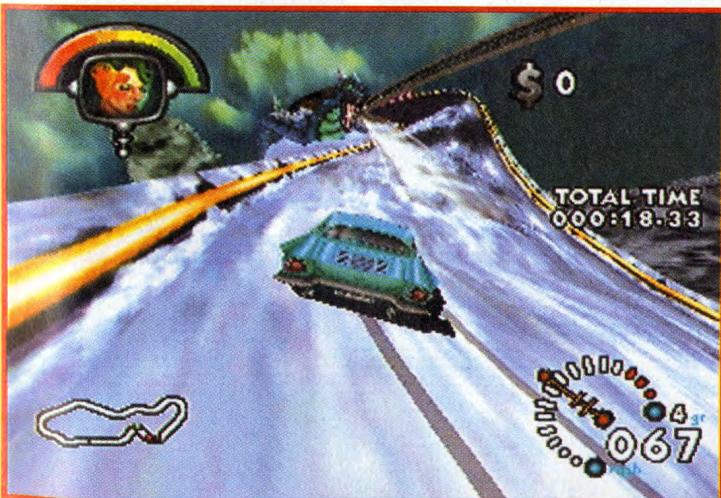
acquistare le varie modifiche dovrete ovviamente guadagnare dei soldi ed è proprio qui che entrerà in gioco l'elemento acrobatico delle gare.

Oltre a raggiungere il traguardo per primi, dovrete infatti eseguire quante più acrobazie possibili, in modo da aumentare a dismisura i bonus. Fate ruotare il vostro veicolo attraverso gli anelli sospesi sui circuiti e riceverete un bel po' di denaro. Quando avrete modificato al massimo tutti i veicoli, questi saranno completamente diversi dai modelli base e assomiglieranno moltissimo ai bestioni di *Vigilante 8: Second Offense!*

L'idea di inserire evoluzioni in un gioco di corse potrebbe anche sembrare insensato, ma giochi come *Hot Wheels* hanno dimostrato che il concetto può funzionare alla grande. Rispetto a quest'ultimo però, *Stunt Racer 64* riesce perfettamente a bilanciare l'elemento acrobatico con quello puramente corsistico in una miscela davvero esplosiva. Restate sintonizzati per ulteriori informazioni...



▲ Ok... il Flare Left è un'ottima tecnica per impressionare il pubblico, ma almeno cercate di atterrare su tutte e quattro le ruote!



▲ Un pesante strato di neve sulla pista significa poca aderenza al tracciato e scarsa tenuta di strada... ovviamente quel drago sputaghiaccio non migliora di certo la situazione!





▲ Se avete visto il film, allora saprete che questi tizi significano guai. Forse questo è un po' più amichevole! Ehm... forse no!

STAR WARS EPISODE ONE: BATTLE FOR NABOO



▲ Quanto verde... il pianeta ideale per una vacanza rilassante.



La storia la conoscete tutti... la malvagia Federazione del Commercio sta minacciando il pacifico pianeta di Naboo con un'orda di droidi da combattimento conosciuti anche come Neimodian, inviati per sottomettere la popolazione.

Anche se il periodo in cui è ambientato il gioco è lo stesso del primo episodio di *Guerre Stellari*, *Star Wars Episode One: Battle for Naboo* segue una trama completamente diversa. In questa avventura vestirete i panni del luogotenente Gavyn Sykes, uno dei tanti giovani piloti della Resistenza che lottano per opporsi all'invasione della Federazione. Creato dallo stesso team di sviluppatori di *Rogue Squadron*, questo titolo è strutturato in 16 missioni ambientate sia sul pianeta Naboo che nello spazio circostante. Ai comandi di mezzi terrestri, aerei e marini, dovrete combattere contro letali robot addestrati a uccidervi, incrociatori spaziali e possenti carri armati corazzati! A vostra

disposizione avrete vari tipi di mezzi con cui contrastare l'avanzata dell'invasore, un Caccia Stellare N-1, una Battle STAP Corazzata, un Gain Speeder e una Nave da Guerra che alcuni agenti hanno rubato alla Federazione. Graficamente il gioco si presenta davvero bene e se la giocabilità riuscirà a raggiungere i livelli di *Rogue Squadron*, potremmo trovarci di fronte a un vero capolavoro. Una delle caratteristiche più interessanti di *Battle for Naboo* è il suo sistema di difficoltà variabile. In pratica... più abili sarete, più difficile diventerà il gioco. Se avete sempre sognato di far parte della resistenza e

STAR WARS EPISODE ONE: BATTLE FOR NABOO	
Prodotto:	Nintendo
Data di Uscita PAL:	TBA

avete voglia di vivere un'avventura nel mondo di *Star Wars*, questo gioco potrebbe rappresentare la realizzazione di tutti i vostri desideri! Speriamo soltanto che Jar Jar Binks non si faccia vedere o che almeno sia possibile scaricargli addosso l'intero arsenale!

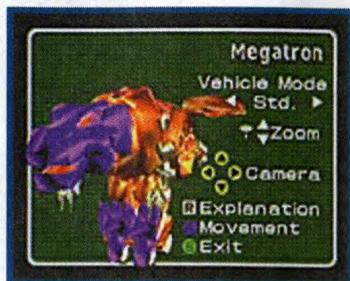
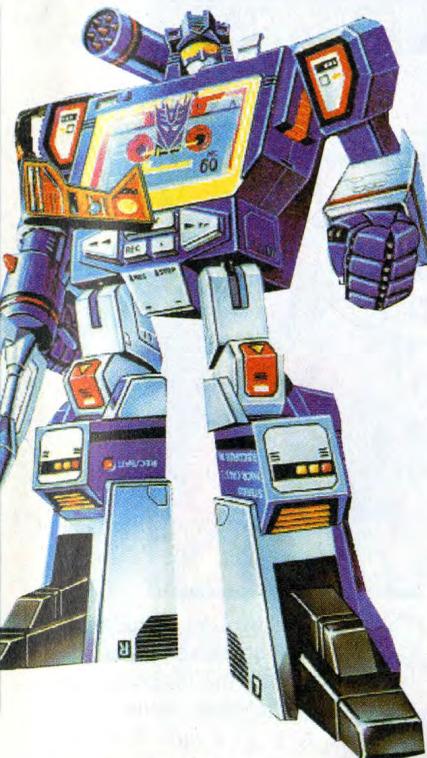


▲ Questo caccia stellare di Naboo può essere sbloccato come veicolo segreto come nel precedente gioco dedicato a *Guerre Stellari... Rogue Squadron!*



TRANSFORMERS: BEAST WARS TRANSMETALS

ANTEPRIME



▲ Tanto per allentare la tensione tra un combattimento e l'altro, potrete consultare una galleria d'immagini per ammirare la bellezza dei vostri Transmetals.

di controllo sembra piuttosto semplice da utilizzare, le tecniche di base sono piuttosto elementari e per effettuare le varie trasformazioni basterà premere un solo pulsante senza doversi slogare un polso. Dimenticatevi della tecnica estrema vista in altri picchiaduro, *Beast Wars Transmetals* è azione allo stato puro. Per vincere avrete bisogno soprattutto di una grossa potenza di fuoco e di riflessi scattanti. I robot disponibili sono 11, ognuno con animazioni e arsenali differenti. Le modalità disponibili saranno le classiche Arcade, Versus e Team Battle... più qualche piccolo extra utile a mantenere vivo l'interesse del giocatore. Uno dei più interessanti è rappresentato dall'opzione Track and Field, nella quale potrete

TRANSFORMERS
 Prodotto: Hasbro Interactive
 Data di Uscita PAL: TBA

**I MITICI
ROBOT
TRASFORMA-
BILI SONO
TORNATI!**

non polverizzarvi le dita, potrete sempre divertirvi con un divertente mini-gioco costituito da una gara in cui vince chi raccoglie il maggior numero di dischi che cadono dal cielo. Come ciliegina sulla torta potrete affrontare la modalità Showdown, con appassionati duelli tra robot alla luce del tramonto... in questo caso lo scopo sarà quello di rimanere vivi, il primo che estrae l'arma, vince! L'uscita del gioco non è ancora stata annunciata, ma continuate a tenere i vostri laser puntati su N64 Magazine per ulteriori informazioni.



▲ Sembra che questi due bestioni vogliano risolvere le loro discussioni come si faceva nel vecchio West... con un duello!

C'è una nuova generazione di giganteschi bestioni di metallo, pronti a fare a pezzi chiunque si metta sulla loro strada e non aspettano altro che essere comandati da voi! La Hasbro Interactive riporta alla luce una delle serie più popolari degli Anni '90 e la trasforma in un picchiaduro pronto a fare il suo ingresso sul 64-bit Nintendo. I protagonisti di questo titolo però non sono più quelli che ricordavate. Niente più macchine dei pompieri che si trasformano in Godzilla o vetture della polizia che si tramutano in oggetti dalla forma strana. Questa volta avrete a che fare con i Transmetals, una nuova generazione di belve trasformabili. Il 21esimo secolo ha spazzato via i vecchi Decepticons e Autobots, questi nuovi mostri hanno ben tre trasformazioni a loro disposizione: robot, veicolo e animale... insomma delle vere macchine da guerra. Il sistema



sfidare un vostro amico in frenetiche corse sui 100 e 200 metri pigiando sui tasti come forsennati! Se invece preferite



MARIO TENNIS



MARIO TENNIS
 Prodotto: Nintendo
 Data di Uscita PAL: TBA

AGASSI FATTI DA PARTE... STA ARRIVANDO MARIO!

I ragazzi della Camelot

Software non sono nuovi in quanto a giochi per Nintendo 64. Questo talentuoso team di programmatori è stato infatti responsabile della realizzazione dell'ottimo *Mario Golf*, uno dei migliori giochi mai usciti sulla nostra console preferita. L'enorme giocabilità di *Mario Golf* è anche uno degli ingredienti principali di *Mario Tennis*, un titolo annunciato alla fine di aprile dalla Nintendo e presentato per la prima volta durante l'ultimo E3 di Los Angeles (guadagnando tra l'altro il titolo di miglior gioco per N64 dello show). Abbandonato il manto erboso a 18 buche, Mario sarà ora impegnato in estenuanti match all'ultimo sangue su campi da tennis sparsi in tutto il mondo. Ancora una volta i suoi avversari saranno tutti gli altri personaggi della banda Nintendo, a partire da Donkey Kong, Yoshi, la



principessa Peach fino ad arrivare a un nuovo protagonista che imparerete presto a conoscere... Waluigi, il sosia cattivo di Luigi!

Abbiamo avuto occasione di provare una versione

preliminare del gioco e

siamo anche riusciti a scoprire che l'edizione per N64 sarà compatibile con quella per Game Boy Color, di prossima uscita.

Fino a quattro giocatori potranno sfidarsi in uno degli sport più antichi e seguiti nel mondo, impersonando uno dei 16 giocatori a disposizione ognuno con proprie caratteristiche, punti deboli e colpi spettacolari. Bowser è un tennista molto potente ma allo stesso tempo non velocissimo e predilige i campi in terra battuta, al contrario la principessa Peach è un fulmine sul campo di gioco ma i suoi colpi sono nettamente più deboli. Siamo



sicuri che ognuno di voi avrà un proprio personaggio preferito, ma l'opportunità di affrontare i tornei con atleti di diverso livello, sommata alla possibilità di accumulare potenziamenti da usare durante le

partite, aggiunge ulteriore spessore al gioco.

Non c'è ovviamente bisogno di dire che *Mario Tennis* è uno di quei giochi che una volta iniziati impediscono a chiunque di lasciare il pad per ore, con la solita promessa di fare "solo un'altra partita e basta...". Gli sviluppatori hanno appositamente creato un sistema di controllo semplice da utilizzare (due soli pulsanti e lo stick analogico), in modo da renderlo immediato e divertente sin dai primi istanti di gioco.

L'unica cosa a cui bisogna fare attenzione è il tempismo sui colpi che come in tutti i giochi di questo genere, richiede un po' di tempo per essere assimilato al meglio. Non crediate però di finire il gioco in due giorni... le sorprese che vi attendono sono davvero molte!





▲ Non c'è più rispetto per le principesse, guardate che razza di smash!

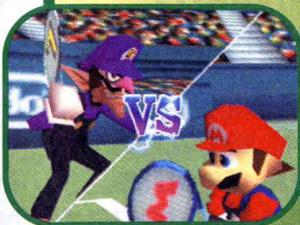
Le modalità di gioco sono un altro punto di forza visto che non si limiteranno alle solite partite singole, tornei e così via. Nel Ring Shot per esempio, dovrete cercare di spedire un certo quantitativo di palline attraverso dei cerchi entro un tempo limite. I fan di Mario Kart saranno felici di sapere che una particolare opzione di gioco vi vedrà affrontare dei match nel castello di Bowser, su un campo sospeso in aria pieno di armi e potenziamenti che dovranno essere usati per vincere il match. Graficamente parlando siamo ai massimi livelli consentiti dal Nintendo 64, ogni goccia di potenza della console è stata spremuta per regalare ai giocatori uno spettacolo visivo eccellente, tra effetti di luce e riflessi vari. Il numero di poligoni che compongono i personaggi non è elevatissimo, ma le loro



animazioni vi lasceranno davvero a bocca aperta, strappandovi in più di un'occasione un sorriso (in effetti vedere Donkey Kong che si dispera per uno smash sbagliato è un vero spasso...). Insomma, con numeri del genere non è difficile prevedere un altro grandissimo successo per la Nintendo. Mario Tennis uscirà negli Stati Uniti il prossimo 25 settembre, il che vuol dire che noi dovremo aspettare almeno fino al prossimo Natale per poterci giocare. Tenete d'occhio le pagine di N64 Magazine perché al più presto cercheremo di proporvi una recensione completa.

SCONTRO FRA TITANI

L'incontro del secolo, lo stadio è gremito in ogni ordine di posti e la folla incita i due tennisti a dare il massimo per la conquista del torneo. Il grande Mario affronta il gemello cattivo di suo fratello Luigi, un giocatore potente e scattante che sembra non avere punti deboli... per chi fate il tifo?



Il prossimo match di Mario è davvero impegnativo... Waluigi è un osso duro!

Il nostro eroe parte subito bene con uno smash al fulmicotone!



Poverino è caduto, se non si rialzerà entro dieci secondi Mario avrà vinto la partita... Ehm, no, quello era un altro sport!



▲ Ecco un esempio di cosa vi aspetta nel Ring Shot. Centrare questi cerchi potrà sembrare una cosa facile, ma...





SE SIETE DEI VERI POKÉMANIACI VI SARANNO PRIMA O POI SALTATE IN MENTE LE DOMANDE: MA DA DOVE ARRIVANO I POKÉMON? DA CHI

SONO STATI INVENTATI? QUAL È STATO IL PRIMO A ESSERE DISEGNATO? A CHI È VENUTA IN MENTE L'IDEA DI FAR USCIRE DIVERSE VERSIONI DEL GIOCO CON COLORI E MOSTRI DIVERSI? BENE, LO SCOPO DI QUESTO SPECIALE È DI RISPONDERE A QUESTE E ALTRE DOMANDE. ALCUNE DELLE

INFORMAZIONI CHE ABBIAMO RACCOLTO SONO STATE DAVVERO DURE DA SCOVARE, MA GRAZIE AI NOSTRI AGENTI SPECIALI CE L'ABBIAMO FATTA! DA DOV'È INIZIATA L'AVVENTURA DEI POKÉMON? PIÙ O MENO DA QUESTO GENIALE TIPO QUI SOTTO...



L'ALBA DEI POKÉMON



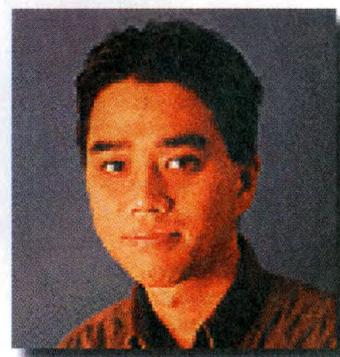
SATOSHI TAJIRI
Game Freak

Come molti di voi già sapranno, il mondo dei Pokémon non è stato inventato da una sola compagnia, ma da tre società ben distinte: Game Freak, Creatures Inc. e Nintendo. La vera mente pensante dietro tutto ciò ha però un solo nome... Satoshi Tajiri, Presidente Esecutivo della Game Freak. Non è un mistero infatti che il personaggio principale della prima serie (da noi conosciuto come Ash) in Giappone si chiamasse Satoshi.

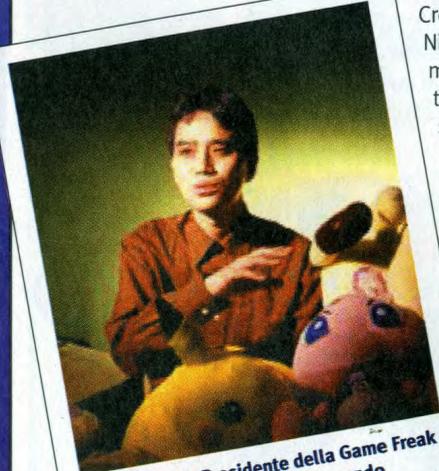
Satoshi Tajiri è nato a Tokyo l'8 agosto 1965 e ha iniziato la sua carriera quand'era ancora

molto giovane, come redattore di strategie per videogiochi in alcuni tra i più famosi magazine giapponesi. Il suo talento era già evidente quando realizzava punteggi stratosferici al glorioso *Space Invaders* in tutte le sale giochi della città (c'è chi dice di averlo visto giocare per 12 ore filate a *Xevious*, con una sola moneta da 100 yen). Con alcuni amici fondò una rivista di fumetti e videogiochi chiamata Game Freak, senza sapere che quel nome avrebbe segnato per sempre la sua vita.

Dopo alcuni anni Mr. Tajiri iniziò ad apparire in numerose emittenti televisive e ben presto venne riconosciuto come uno dei più grandi specialisti di videogiochi del paese. Non ancora soddisfatto della popolarità ottenuta, Takjiri pubblicò numerosi libri tra cui ricordiamo il divertentissimo Pac-



Land de Tsukamaete (che tradotto dal giapponese significa all'incirca Acchiappali a Pac-Land... vi ricorda qualcosa?). Durante la sua attività di scrittore, Satoshi iniziò a programmare i primi giochi per console. Il primo in assoluto fu *Quinty*, pubblicato dalla Namco nel 1989 per il Nintendo a 8-bit giapponese. Qualche mese più tardi la Hudson Soft pubblicò il gioco negli Stati Uniti sotto il



Satoshi Tajiri, Presidente della Game Freak e papà di tutti i Pokémon del mondo.

nome *Mendel Palace*, che ottenne un buon successo.

In breve tempo la neonata società Game Freak crebbe enormemente e si guadagnò un posto privilegiato nel quartier generale della Nintendo. A quel tempo Mr. Tajiri stava già meditando sull'idea che in futuro sarebbe diventata Pokémon, ma impiegò ben 6 anni per portarla a termine. Mr. Tajiri dichiarò che l'idea dei Pokémon gli venne mentre stava leggendo uno dei rarissimi fumetti della serie *Ultraman*, che conteneva moltissime schede descrittive sui vari personaggi della saga. Satoshi ricordava di quanto rimase catturato dalla possibilità di conoscere ogni caratteristica dei suoi eroi preferiti, arrivando a sapere qual era il più veloce... il più forte... il più vecchio e così via. Perché non sfruttare la stessa idea per realizzare una serie completamente nuova? Da questo semplice concetto nacquero gli eroi che tutti noi conosciamo.



L'invenzione dei Pokémon rimbalzò tra la Game Freak e la Nintendo per molti anni, finché la casa di Mario disse che il piano era più che interessante, ma che aveva bisogno di qualche ritocco. Durante questo periodo i ragazzi della Game Freak realizzarono altri titoli Nintendo come *Yoshi's Egg* (che vendette più di 4 milioni di copie in tutto il mondo) e *Mario e Wario* (mai uscito dai confini giapponesi).

Un bel giorno però, a Satoshi venne l'idea di utilizzare il cavo di collegamento del Game Boy per sviluppare il suo progetto... in fondo aveva funzionato anche per titoli come *Faceball 2000* e *Tetris*.

Correva l'anno 1996 e dopo una lunghissima serie di test (forse tra le più lunghe della storia Nintendo) *Pocket Monster* fece il suo debutto in Giappone, quando il Game Boy stava conoscendo un periodo di pausa. I nuovi giochi erano veramente pochi e la

gente si stava stancando delle solite cose. L'arrivo delle due prime versioni di *Pokémon* nei negozi aprì nuove frontiere al portatile Nintendo e iniziò una serie di successi che ancora oggi sembra non aver fine. Dopo la realizzazione dei primi titoli dedicati ai mostri tascabili, la Game Freak creò un gioco per PC Engine (noto in Occidente come Turbo Graf 16 o Turbo Duo) intitolato *Bazaar de Gozaaru* e un gioco per PlayStation praticamente sconosciuto dalle nostre parti, *Click Medic*.

L'abbreviazione Pokémon fu adottata dai giocatori giapponesi e venne poi utilizzata per il gioco in versione americana ed europea. Questa decisione fu dettata dalla necessità di non entrare in conflitto con una nota casa produttrice di giocattoli americana chiamata *Monster in My Pocket*, del gruppo Morrison Entertainment (fra l'altro esisteva anche un gioco con questo nome, pubblicato dalla Konami). Attualmente la società Game Freak è composta da 21 dipendenti, molti dei quali facevano parte del team originale. Vi piacerebbe sapere qual è il Pokémon preferito di Satoshi Tajiri? Beh, lui stesso non ha mai nascosto di amare alla follia il numero 60... Poliwhag.



SPECIALE

Capo dei designer grafici della Game Freak, Ken Sugimori è la persona a cui si deve l'aspetto simpatico e buffo di tutti i personaggi della serie *Pokémon*. Riveste il suo ruolo sin da quando Game Freak era solo un giornale di videogiochi e animazione nel 1982, e si è spesso occupato di disegnare alcuni dei fumetti inseriti nella rivista. Come potete vedere dalle immagini, molti dei suoi lavori

richiamano lo stile poi adottato in Pokémon. In alcuni casi la somiglianza di alcuni personaggi con i mitici Ash e Misty è evidentissima. Mr. Sugimori si è occupato anche della supervisione di tutti gli episodi della serie televisiva e della



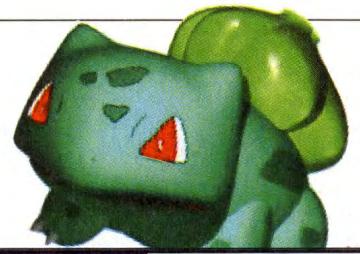
I personaggi di questo famoso gioco per Super Nintendo ricordano molto da vicino quelli dei Pokémon, non vi pare?

KEN SUGIMORI
Game Freak

produzione dei film, in modo che rispecchiassero al meglio l'idea originale. Prima dell'avvento dei Pokémon il suo nome era piuttosto sconosciuto, ma oggi Ken è diventato una specie di superstar al punto che molti lo chiamano Sugimori-sensei (professor Sugimori).



GAME FREAK... LA STORIA!



QUINTY 1989

(conosciuto in America ed Europa come Mendel Palace)



Prodotto:
Namco

Piattaforma:
Nintendo 8-bit

JERRY BOY 1991

(conosciuto in America ed Europa come Smart Ball)

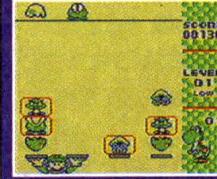


Prodotto:
Sony

Piattaforma:
Super Nintendo

YOSHI'S EGG 1991

(conosciuto in America come Yoshi e in Europa come Mario e Yoshi)



Prodotto:
Namco

Piattaforma:
Nintendo 8-bit

MAGICAL TARURUTO KUN 1992

(realizzato solo in Giappone)



Prodotto:
Sega

Piattaforma:
Nintendo 8-bit

PULSEMAN 1994

(realizzato solo in Giappone)



Prodotto:
Sega

Piattaforma:
Mega Drive
(Genesis)

NONTAN TO ISSYO KURU KURU PUZZLE 1994

(realizzato solo in Giappone)



Prodotto:
Victor

Piattaforma:
Super Nintendo
- Game Boy



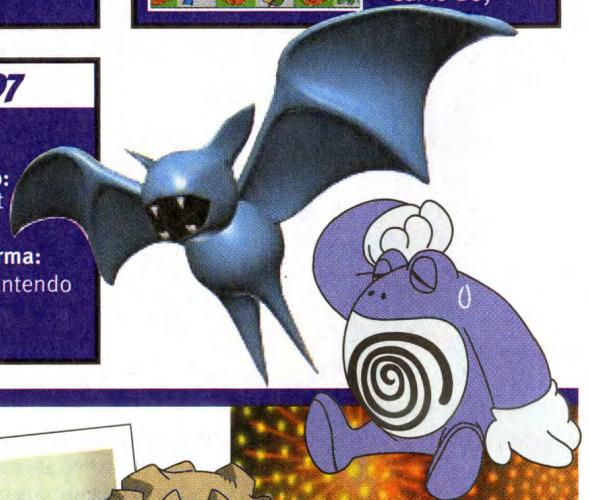
BUSHI SEIRYUDEN 1997

(realizzato solo in Giappone)



Prodotto:
T&E Soft

Piattaforma:
Super Nintendo



SHIGERU MIYAMOTO Nintendo



Un uomo...
un mito,
ha

davvero bisogno di presentazioni? Miyamoto è forse il più famoso creatore di eroi da videogiochi che sia mai esistito, il papà di veri e propri miti come Mario, Luigi, Wario, la principessa Peach, Donkey Kong e Zelda. Poteva un personaggio del genere non essere coinvolto nel ciclone *Pokémon*? Assolutamente no... Infatti-Miyamoto è stato colui che ha avuto la geniale idea di realizzare le due versioni *Red* e *Blue* (*Red* e *Green* in Giappone) di *Pokémon* per Game Boy, per



Forse questo viso non vi dirà niente, ma è grazie a questo simpatico personaggio se oggi possiamo giocare con *Mario*, *Zelda* e i loro amici.

permettere lo scambio di mostri tascabili tra due console. Se avete occasione di provare una versione nipponica di uno di questi giochi vi accorgete che Gary (il rivale di Ash nell'edizione europea) si chiama Shigeru.



TSUNEKAZU ISHIHARA
Creatures Inc.



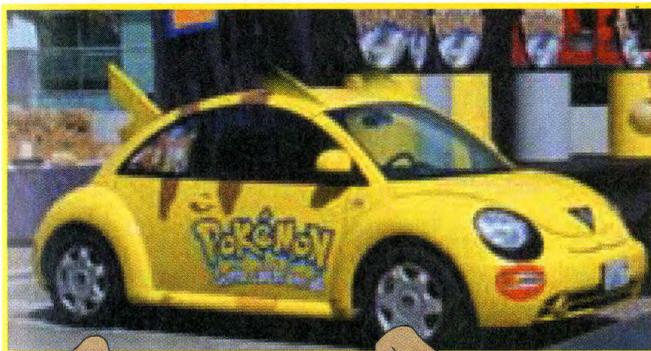
Ishihara è stato coinvolto negli ultimi anni in numerosi progetti Nintendo, tra i quali ricordiamo *Mother 2* per Super Nintendo (conosciuto anche come *Earthbound*), *Mario's Picross* per Game Boy, *Pikachu Genki de Chu* per N64 (alias *Pikachu VRS*) e il recentissimo *Custom Robo*.

Questo geniale programmatore ha aiutato Satoshi Tajiri nella realizzazione della serie *Pokémon* per Game Boy, ma è stato anche il maggior artefice della creazione del gioco di carte *Pokémon Trading Card Game*. Tsunekazu è il custode di tutti i segreti riguardanti i piccoli amici ed è il diretto responsabile dello sfruttamento del marchio *Pokémon*. Il suo lavoro consiste nel tenere sotto controllo tutto quello che riguarda questa fortunata saga: videogiochi,

giochi di carte, cartoni animati, fumetti, libri, film, giocattoli e così via. È suo compito assicurarsi che i personaggi non vengano utilizzati senza apposita autorizzazione e che le varie versioni dei prodotti siano conformi a quelle originali.

Suo è anche il merito della creazione dei due *Pokémon Center* a Tokyo e Osaka e dell'apertura di decine di negozi a essi collegati. Potremmo

quindi dire che Mr. Ishihara è la persona responsabile della Pokémania che ormai dilaga in tutto il mondo. In confidenza, grazie a lui abbiamo anche scoperto che il primo Pokémon a essere stato creato non fu Pikachu, bensì il numero 111... Rhyhorn.



NULLA POTRÀ PIÙ FERMARVI

Dreamcast
ARENA

Dreamcast
ARENA
febbraio 2000 numero 2 L. 9.900

**Speciale
SPECIALI
180 PAGINE**

Dreamcast ARENA

luglio - agosto 2000 numero 7 L. 9.900

SAMBA DE AMIGO

IL GIOCO MUSICALE
PIÙ DIVERTENTE
DI TUTTI I TEMPI!!

BLACK & WHITE

COME CAMBIERÀ
IL NOSTRO MODO
DI GIOCARE

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

LA GUIDA COMPLETA
AL LEGGENDARIO HORROR
TRAGGATO CAPCOM

FLU FIGHTERS, GEAR, KING OF FIGHTERS 2000,
SEGA SOCCER ELITE EDITION, SWORD OF
THE BERSERK, STAR WARS: RACER,
GAUNTLET LEGENDS, JET SET RACING

TONY HAWKS
POWER STONE 2
SILVER

PLAY PRESS PUBLISHING
000027
3 771129 908002

TOMB RAIDER 4

LARA CROFT
ARRIVA SU
DREAMCAST!

CRAZY TAXI

IL NUOVO FOLLE
GIOCO DI GUIDA
DELLA SEGA!

VIGILANTE 8

UN ALTRO
CAPOLAVORO
DELL'ACTIVISION

SOUL CALIBUR

LE MOSSE
DI TUTTI
I PERSONAGGI

PER VOL. 1: SEGA SOCCER ELITE (MVC),
PUL BLAZE, MACHINIA 7 ST, FLY RACING,
CHAMPIONSHIP, FLYING WINGS, SPACE 2,
MARSHALLER BULLDOZ, STREET FIGHTER 2, KING OF FIGHTERS 2000

PLAY PRESS PUBLISHING

Dreamcast ARENA

aprile 2000 numero 4 L. 9.900

SOUL REAPER: LEGACY OF KAIN

I VAMPIRI DELLA SEGA
ARRIVANO SU DREAMCAST!

SPECIALE GIOCHI DI GUIDA

TUTTI I TITOLI IN SARAVO
SULLA CONSOLE SEGA

SEGA BASSO FISHING

LA STRATEGIA
COMPLETA

EVOLUZIONE DEL GOLF, STREET
FIGHTER 2000, JET SET RACING, ZERO,
DEBLY SHOOT, ARMED & DANGEROUS ON

PLAY PRESS PUBLISHING

IL NUMERO 7
DAL 20 LUGLIO

Dreamcast ARENA

luglio - agosto 2000 numero 7 L. 9.900

ECCO THE DOLPHIN

IL DELFINO PIÙ
SIMPLICIO
DELLA STORIA

WILD METAL COUNTRY, JOJO & BIZZARRE
ADVENTURE, WETRIX RUMBLE, NADIE
NADIE TALE, RESISTANCE, COYOTE
WAR, TIME AND TIDE

TECH PIONEERING, STREET FIGHTER
2000 2, SEGA HESPERICUS, MACHINIA 7 ST,
COMPACT 2, MET. DRILLER, SHOOTING
STAR, TITILE 2, RENT'S A HERO 2000

PLAY PRESS PUBLISHING

Editori
per passione

PlayPress
PUBLISHING

LE RECENSIONI DI QUESTO NUMERO

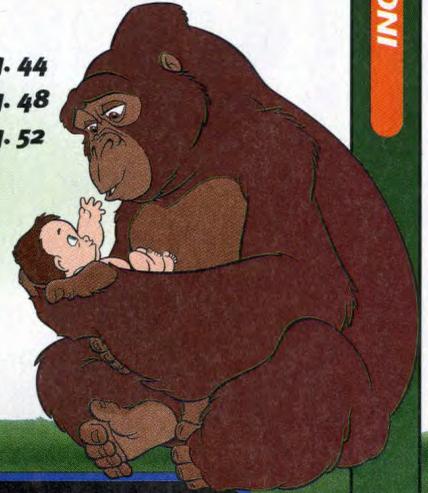
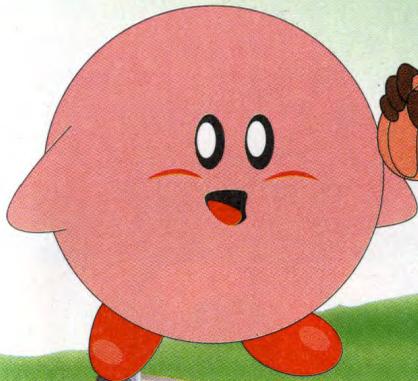
RECENSIONI

PERFECT DARK
TARZAN
INTL. TRACK & FIELD
HARVEST MOON 64

pag. 26
pag. 32
pag. 36
pag. 40

POKÉMON STADIUM
KIRBY 64
TAZ EXPRESS

pag. 44
pag. 48
pag. 52



Punteggi

N64 VALUTA OGNI GIOCO CON UN PUNTEGGIO CHE VA DA 1 A 10. SE VOLETE SAPERNE DI PIÙ, LEGGETE QUI SOTTO!

9,5 - 10



Questo gioco merita sicuramente una medaglia d'oro. È un vero capolavoro e non dovrebbe farne a meno!

9 - 9,5



Nonostante sia un gioco fantastico, questo titolo non è riuscito a farci impazzire. È comunque un gioco da avere.

7,5 - 9



Eccoci nella sezione dei "Buoni ma non Eccezionali". Un gioco da comprare solo se siete degli appassionati del genere.

5 - 7,5



I giochi che ottengono questi punteggi potrebbero non essere tutto questo granché! Un titolo per VERI appassionati!

3 - 5



Allarme rosso, allarme rosso! Se un gioco ottiene un punteggio insufficiente, vuol dire che potrebbe essere meglio evitarlo.

0 - 3



È possibile che esistano dei giochi tanto orrendi per N64? Purtroppo, sembra proprio di sì!

NTSC vs PAL

Nel caso di conversioni di giochi già recensiti nelle versioni d'importazione, questo box rimpiazza quello di PREGI & DIFETTI. Qui troverete indicati tutti i difetti che abbiamo riscontrato nella versione europea rispetto alle altre.

OPZIONI MNEMONICHE

Il gioco recensito ha un proprio sistema di salvataggio? O dovete comprare uno dei Controller Pak Nintendo per salvare le vostre partite?

INFO

GIOCATORI
Il numero massimo di persone che possono giocare insieme!



EXPANSION PAK
Come sapere se il gioco supporta o meno l'espansione di memoria.



RUMBLE PAK
Volete sapere se il pad può vibrare o meno? Ecco la risposta!



Prodotto	CHI VENDE IL GIOCO?
Sviluppo	CHI HA REALIZZATO IL GIOCO?
Genere	CHE TIPO DI GIOCO È?
Data di Uscita	QUANDO POSSO COMPRARLO?

I COMANDI DEL PAD



A cosa vi serviranno nel gioco tutti questi comandi? Cerchiamo di fare un po' d'ordine!

+ PREGI & DIFETTI -

Qui elenchiamo i punti a favore e a sfavore del gioco. Se questi ultimi sono in maggioranza

probabilmente non vale la pena di comprare il titolo recensito!

In due parole come è veramente questo gioco.

GRAFICA	████████████████████	8
SONORO	████████████████████	8
LONGEVITÀ	████████████████████	8
GIOCABILITÀ	██████████████████	6

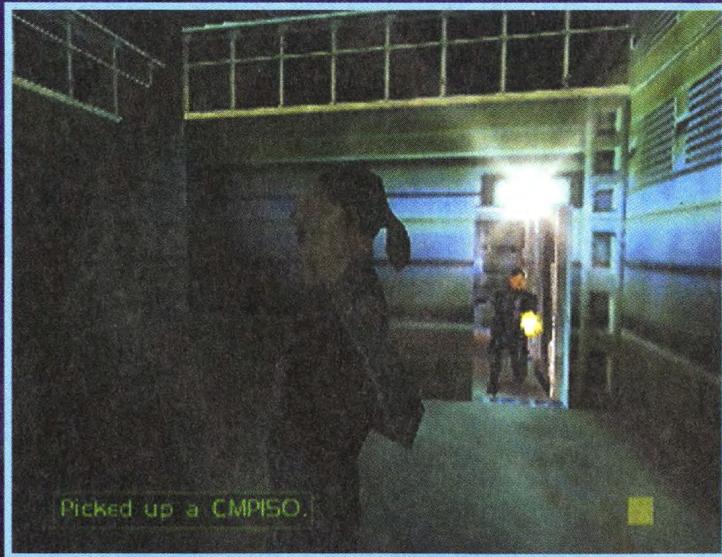
TOTALE **8,5**



▲ Che nessuno si muova! Posa quell'arma o faccio saltare le cervella a questa guardia. Gu... guarda che non scherzo!



► Questa moto a cuscino d'aria si trova negli hangar dell'Istituto Carrington. Visto che per il momento la situazione è tranquilla potete provare a farci un giro.



▲ Joanna è appena riuscita a disarmare una guardia con una mossa molto abile! Sfortunatamente uno dei suoi amici è appena entrato nella stanza e non sembra molto disposto a collaborare.

PERFECT

FINALMENTE È ARRIVATO...

Anno 2023, l'Istituto Carrington è una rispettabile organizzazione segreta votata a combattere il male e ad assicurare la sicurezza del mondo. Joanna Dark (nome in codice Perfect) è uno dei nuovi agenti assoldati dall'organizzazione, una specialista nell'utilizzo di ogni genere d'apparecchiatura elettronica e nel combattimento sia con armi da fuoco che a mani nude. Il suo obiettivo? Semplice, essere la protagonista del miglior gioco per Nintendo 64 mai realizzato... *Perfect Dark*.

Ebbene sì, la lunga attesa è finita! Tutti i possessori della nostra console preferita potranno finalmente mettere le mani su uno dei giochi più attesi degli ultimi anni, il solo e unico erede del meraviglioso *GoldenEye*.

TRAMA PERFETTA

Se non avete vissuto gli ultimi sei mesi in un monastero sui monti dell'Himalaya conoscerete sicuramente la trama del gioco. Per quei pochi che ancora non ne sono a conoscenza, la protagonista assoluta della scena

è Joanna Dark. L'agente segreto più attraente che si sia mai visto viene reclutato per investigare sui loschi piani della multinazionale DataDyne Corporation. Questa oscura società è da tempo sospettata di svariate attività sovversive e pericolose, ma finora nessuno è riuscito a raccogliere prove sufficienti per formulare una valida accusa. Recenti informazioni indicano che un famoso scienziato è trattenuto contro la sua volontà nel quartier generale della società. Il vostro primo compito sarà quello di penetrare nell'edificio e salvare lo scienziato. Una prova tutt'altro che facile, che da quel momento in poi vi porterà in viaggio nei più remoti angoli del pianeta affrontando una serie interminabile di ostacoli e nemici!

La vostra missione inizierà in un ufficio dell'Istituto Carrington, dove sarete collegati a un terminale che sostituirà la schermata delle opzioni vista in *GoldenEye*. Questo piccolo ma importante dettaglio testimonia lo sforzo che è stato fatto per rendere *Perfect Dark* il più coinvolgente possibile. Invece di interrompere l'azione con l'apertura di menu e schermate varie, la Rare ha modellato il tutto

in modo da farvi immergere nel gioco dall'inizio alla fine. Dal terminale è possibile accedere a una varietà di opzioni presentate in maniera assolutamente adatta all'atmosfera del gioco. Tanto per fare un esempio, la modalità Multiplayer è segnalata come "Agency Training (Allenamento d'Agenzia)". Non vi sembra sensato che un agente segreto così importante venga addestrato insieme ai suoi compagni per tenersi in forma?

GRAFICA PERFETTA

Se riuscirete a resistere alla tentazione di lanciarvi immediatamente nella mischia, vi consigliamo di dedicare un po' di tempo all'esplorazione dell'Istituto Carrington. La prima persona che incontrerete sarà probabilmente il vostro capo Daniel Carrington, un barbuto scozzese fondatore dell'istituto che vi darà ordini e consigli durante le varie missioni.

Daniel vi guiderà verso la stanza operativa dove troverete una serie di computer. Collegandovi a un terminale libero potrete accedere a numerose informazioni che verranno aggiornate durante il

INFO

GIOCATORI



EXPANSION PAK



RUMBLE PAK



Prodotto	Nintendo
Sviluppo	Rare
Genere	Sparatutto
Data di Uscita	Già in vendita



DARK



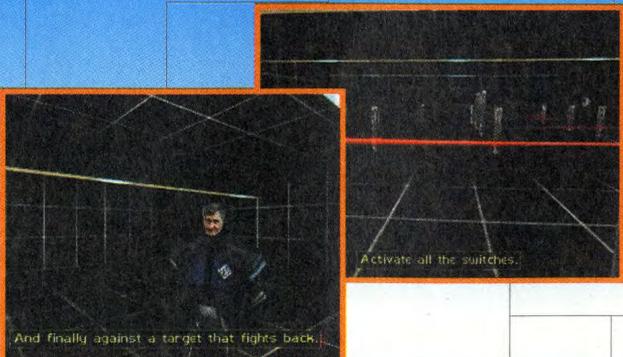
TUTTO IN FAMIGLIA...

Nella modalità Cooperativa Joanna verrà affiancata da un'amica. Per essere più precisi, quest'amica è una sorella che Joanna aveva perso di vista da parecchio tempo! Il suo nome è Velvet Dark e anche lei lavora per l'Istituto Carrington. Che ci volete fare, alcune sorelle amano fare shopping e andare in discoteca insieme... queste due invece preferiscono lanciarsi in pericolose missioni armate fino ai denti!



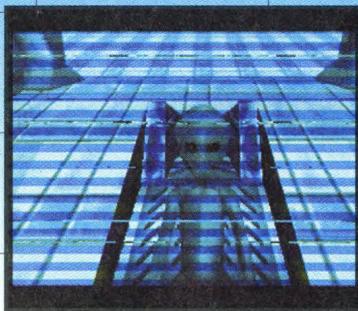
ALLENAMENTO VIRTUALE

Joanna è un agente segreto altamente addestrato, ma voi no! Per fortuna l'Istituto Carrington è dotato di una struttura per l'addestramento nella realtà virtuale, che offre una serie di esercizi studiati appositamente per affinare le abilità che vi serviranno nel corso delle missioni. Esercitarsi molto è essenziale, dato che durante le missioni non potrete permettervi nessun errore.



AUTOPSIA ALIENA

Ricordate quando apparve dal nulla il filmato sull'autopsia del famoso alieno di Roswell? Beh, contrariamente a quanto si dice quella notizia era vera e lo dimostrano queste immagini! Nel corso di una delle missioni vedrete un filmato in cui alcuni scienziati della DataDyne si preparano a eseguire l'autopsia di un alieno Grey. Si tratta di un alieno molto speciale, ovvero Elvis, uno dei collaboratori dell'Istituto Carrington. Ovviamente toccherà a Joanna salvarlo!



gioco, è consigliabile quindi visitare questa stanza periodicamente per evitare di essere impreparati durante le missioni che vi attendono.

Terminata questa prima fase potrete scegliere se continuare l'esplorazione o lanciarsi nel gioco. L'area operativa che troverete in fondo alle scale vi condurrà a un poligono di tiro, dove potrete prendere confidenza con una serie di armi ad alta tecnologia. Piccolo particolare... se vi avvicinate a uno degli armadietti allineati lungo il muro, noterete una serie di armi provenienti da un altro gioco Rare con protagonista un agente segreto... Non c'è bisogno di presentazioni, vero?

CONTROLLI PERFETTI

Continuando a esplorare l'edificio troverete l'area di allenamento virtuale. Su questa specie di ponte in stile *Star Trek* potrete familiarizzare con i movimenti di Joanna e imparare alcuni trucchetti che si riveleranno utilissimi durante l'avventura. L'Istituto Carrington non rimarrà

sempre sicuro e tranquillo come all'inizio del gioco, quindi conoscerne ogni angolo potrebbe rivelarsi vitale.

L'ultimo posto da visitare è l'hangar, situato nel livello inferiore dell'istituto. Qui potrete provare una serie di veicoli che troverete anche durante le missioni, nonché consultare tutte le informazioni sulle loro caratteristiche. Dopo aver familiarizzato con i comandi del gioco arriverà il momento di partire per il primo incarico ufficiale. Come in *GoldenEye*, all'inizio potrete selezionare una sola missione che vi permetterà poi di sbloccare le successive. Le similitudini con il titolo dedicato a James Bond non si fermano qui. Anche in *Perfect Dark* infatti potrete affrontare le missioni su tre livelli di difficoltà: Agent, Special Agent e Perfect Agent.

ATMOSFERA PERFETTA

Le missioni variano sensibilmente a seconda del livello di difficoltà scelto. Oltre ad alcuni obiettivi aggiuntivi, ai livelli più alti dovrete

fare i conti con nuove aree da esplorare e "ripulire". Un livello relativamente corto a livello Agent potrà portarvi a esplorare aree totalmente sconosciute quando lo affronterete in modalità Perfect Agent. La difficoltà di gioco influisce in maniera piuttosto pesante anche sulla struttura di alcune missioni. Iniziando con il grado di difficoltà Agent il livello in cui Daniel Carrington viene catturato, avrete l'obiettivo di eliminare tutte le guardie che tengono prigioniero il mediatore. Al livello Perfect Agent invece impersonerete il mediatore stesso e lo svolgimento del gioco sarà completamente differente!

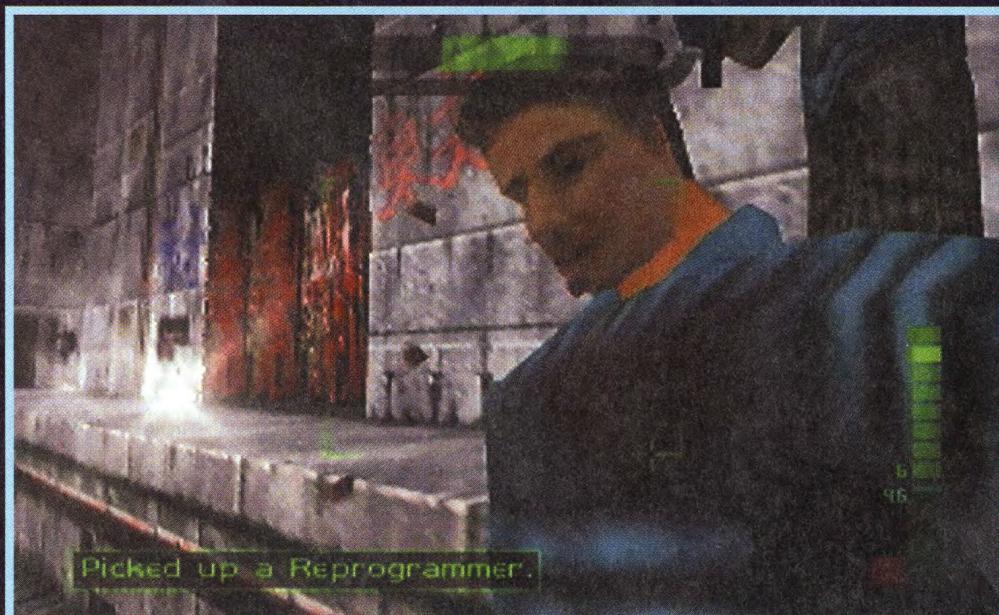
Le missioni sono in tutto 17, ambientate in nove scenari differenti che vanno dal quartier generale della DataDyne all'aereo presidenziale Air Force One... e non è tutto! Non vogliamo rovinarvi la sorpresa dicendovi che gli alieni Greys giocano un ruolo importante nella storia. Quello che probabilmente non immaginate è che i Greys non saranno l'unica razza extraterrestre con cui avrete a che fare!

GIOCABILITÀ PERFETTA

L'Intelligenza Artificiale dei nemici è nettamente migliorata rispetto a *GoldenEye*. I nemici in *Perfect Dark* reagiranno diversamente a seconda del livello di difficoltà, ma anche affrontando le missioni in modalità Agent difficilmente dormirete sonni tranquilli!

In questo gioco la regola "se si muove, sparagli" non vi porterà molto lontano. Tanto per cominciare troverete molti più personaggi a cui dovrete risparmiare la vita, siano essi scienziati, tecnici o semplicemente civili di passaggio. In molti livelli inoltre vi troverete a fare i conti con delle guardie che non stanno affatto dalla parte dei cattivi e

▼ Non perdetevi troppo tempo con questo tipo, anche se è un vero mago dei computer. Avete una missione da compiere!



alcune missioni vi richiederanno addirittura di infiltrarvi in edifici governativi, dove le guardie operano per le stesse persone per cui lavorate voi. Ovviamente non sarete autorizzati a rivelare la vostra identità e dovrete fare di tutto per evitare inutili spargimenti di sangue e pallottole... d'altronde che razza di eroico agente segreto sareste se ve ne andaste in giro a far fuori i buoni? Le parole d'ordine in *Perfect Dark* sono "cautela" e "circospezione". Joanna potrà mettere fuori combattimento i suoi avversari o addirittura disarmarli, senza ricorrere alle armi e senza ucciderli come in *GoldenEye*. Nel vostro arsenale troveranno posto numerose armi non letali con le

quali potrete rendere innocui i nemici. Trovarsi circondati da una dozzina di guardie armate e avere l'ordine di non fare vittime può essere frustrante, ma nessuno ha detto che la vita dell'agente segreto sia facile!

IDEA PERFETTA

Il gioco in singolo è davvero fantastico. Sinceramente ci auguravamo che la Rare riuscisse a sviluppare l'idea di *GoldenEye* senza rovinarla, ma il risultato finale è andato ben oltre le più rosee previsioni. *Perfect Dark* è indubbiamente il miglior gioco esistente per N64. Tra non molto dovrebbero arrivare un nuovo capitolo di *Zelda* e un altro gioco

dedicato a James Bond, ma saremmo veramente sorpresi se questi titoli riuscissero anche solo ad avvicinarsi a questo gioco.

Come se non bastasse, *Perfect Dark* vi permetterà di affrontare il gioco anche insieme a un amico, coprendovi a vicenda e collaborando per la buona riuscita delle missioni. Il bello è che anche giocando con lo schermo condiviso, il livello grafico rimane altissimo e non si notano rallentamenti nemmeno nelle fasi più concitate. È inoltre possibile sbloccare i livelli avanzati anche giocando in due, quindi non dovrete completare il gioco da soli a meno che non lo vogliate! E non finisce qui...



OPZIONI MNEMONICHE

MEMORIA INTERNA

Salvataggio partite, personalizzazione dei personaggi, opzioni multiplayer

CONTROLLER PAK

Salva i personaggi del gioco

CHE ARSENALE!

Se pensavate che l'armamento di *GoldenEye* fosse impressionante, provate a dare un'occhiata a questo! Quelle elencate qui sotto non sono le uniche armi presenti nel gioco. Nei livelli più avanzati avrete modo di usarne alcune basate su tecnologia sottratta agli alieni, praticamente il sogno di ogni agente segreto!



FALCON 2
Pistola estremamente accurata che costituisce l'armamento base. È dotata di silenziatore opzionale e di mirino per una maggiore precisione!



MAGSEC 4
Quest'arma ha una velocità di fuoco molto alta ma non possiede la stessa precisione della Falcon 2. La seconda modalità di fuoco permette di sparare raffiche di tre colpi.



DY357
Una pistola estremamente potente. È dotata di un caricatore da soli sei colpi che potrebbe lasciarvi indifesi quando sarete attaccati da molti nemici.



CMP150
L'articolo bellico più venduto dalla DataDyne. Quest'arma possiede un sistema di agganciamento del bersaglio estremamente utile.



LAPTOP GUN
Camuffata da computer portatile, questa pistola ha un'altissima frequenza di fuoco e se necessario risulta molto utile come arma di supporto.



DRAGON
Arma automatica con un'alta frequenza di fuoco. Può essere sovraccaricata e usata come mina di prossimità.



FUCILE DA ASSALTO K7 AVENGER
Un fucile rapido nell'erogazione dei colpi ma dotato di un caricatore poco capiente. In modalità secondaria è capace di localizzare gli esplosivi.



FUCILE DA ASSALTO AR34
Il primo modello di fucile da assalto dell'Istituto Carrington. La sua modalità di utilizzo secondaria comprende una funzione di zoom permanente.



FUCILE A POMPA
Quando la precisione non è importante, la potenza di quest'arma non ha uguali! È inoltre capace di sparare colpi singoli e doppi.



FUCILE DI PRECISIONE
Un'arma incredibilmente potente per i bersagli a lungo raggio. Questo fucile permette di colpire con la massima accuratezza i bersagli anche della grandezza di un ago.



LANCIAMISSILI
Questo mostro deve essere ricaricato dopo ogni colpo, ma accidenti che potenza! Utilizza una variante del sistema di puntamento della CMP150 che gli conferisce una maggiore efficienza.



BALESTRA
Lancia un dardo soporifero ed è utilissima per mettere fuori gioco le guardie senza fare troppo rumore. La modalità secondaria spara invece dei dardi mortali.



LASER DA POLSO
Simile al laser di *GoldenEye*, ma molto più utile. Lancia dei brevi colpi a lungo raggio o un raggio permanente per i bersagli più vicini.



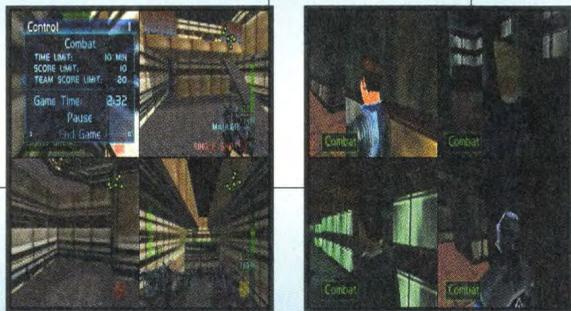
MINE A TEMPO
Un'arma che non ha bisogno di spiegazioni. Queste mine esplodono poco dopo essere state piazzate. In modalità secondaria offrono le stesse funzioni del K7.



MINE TELECOMANDATE
L'ultimo grido in fatto di bombe, la detonazione di queste mine è innescata attraverso la modalità secondaria.

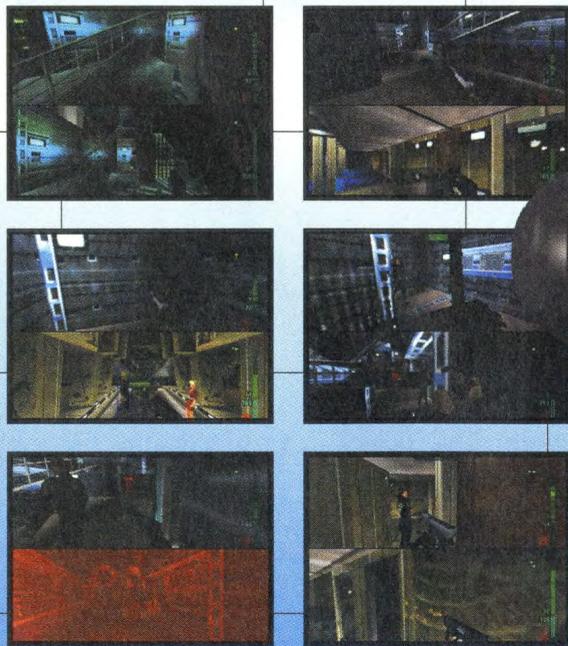
CHE LA BATTAGLIA ABBA INIZIO!

Perfect Dark possiede numerose arene e modalità di gioco differenti per il Deathmatch! La classica modalità "tutti contro tutti" vi getterà nell'arena insieme a un amico e a un numero di Bot che può arrivare fino a otto. Il Team Mode vedrà invece due squadre composte da un numero variabile di giocatori affrontarsi in duelli all'ultimo sangue. Non poteva mancare l'opzione Capture the Flag, nella quale ogni squadra dovrà conquistare la bandiera avversaria senza perdere la propria. Esiste anche una modalità in cui bisogna penetrare nel computer avversario e un'altra in cui bisogna occupare una certa area per un determinato periodo di tempo prima di ottenere la vittoria... In pratica, c'è davvero tutto quello che serve per andare avanti all'infinito.



MISSIONE TOP SECRET

Supponiamo che abbiate terminato *Perfect Dark* a tutti i livelli di difficoltà. Avete già vinto tutte le sfide e i livelli bonus. Cosa vi rimane da fare? Dopo aver finito *GoldenEye* era possibile prolungare il divertimento tramite i Deathmatch. Stessa cosa per *Perfect Dark*, ma questa volta avrete anche l'opportunità di affrontare particolari missioni chiamate Counter-Ops. In queste missioni un giocatore assume il controllo dei buoni e l'altro controlla i nemici. Ogni volta che viene ucciso, il secondo giocatore assume il controllo di un'altra guardia e così via fino alla vittoria di uno dei due. Anche se questa modalità è un po' sbilanciata a livello Agent a causa della scarsa resistenza delle guardie, a livello *Perfect Agent* risulta fantastica e garantisce ore e ore di divertimento. In caso ve lo stiate chiedendo, non è possibile terminare l'intero gioco in modalità Counter-Ops.



PERSONAGGI PERFETTI

Avete per caso degli amici che pensano costantemente a quanto sarebbe bello se nei film di azione ogni tanto vincessero i cattivi e che tendono a spararvi "accidentalmente" alle spalle durante i giochi? Bene, in *Perfect Dark* potrete metterli alla prova grazie a un'opzione che permette a due giocatori di combattere l'uno contro l'altro. Uno dei due impersonerà l'agente segreto, mentre l'altro controllerà una squadra di scagnozzi della DataDyne e avrà l'obiettivo di fermarvi a tutti i costi. Ogni volta che uno della squadra verrà ucciso, il gioco passerà automaticamente a un'altra guardia. Sembra che la Rare si sia anche preoccupata di eliminare ogni tentativo di imbrogliare, in questa modalità infatti non è possibile sbloccare le missioni aggiuntive.

Queste opzioni di gioco affiancate alle modalità principali rendono *Perfect Dark* uno dei titoli più longevi della storia, soprattutto se considerate il fatto che esistono molte missioni bonus da sbloccare e tante altre piccole aggiunte. In alcuni livelli ad esempio, verrete affiancati da un compagno controllato dal computer che vi aiuterà nella missione. Mentre all'inizio non avrete possibilità di

scelta, una volta finito il gioco sbloccherete moltissimi nuovi personaggi con cui affrontare nuove sfide.

MULTIPLAYER PERFETTO

Ovviamente la Rare non poteva lasciarsi scappare l'occasione di migliorare anche l'ottima modalità Multiplayer vista in *GoldenEye*. Le varianti di gioco sono moltissime, compreso un appassionante Deathmatch con limiti di tempo, numero di vittorie e arsenale totalmente personalizzabili. L'assortimento di armi è davvero vastissimo e siamo più che sicuri che ognuno di voi troverà quella più adatta al proprio stile di gioco. Il radar di *GoldenEye* risolveva in parte il problema di capire a quale squadra appartenessero i giocatori in lontananza, ma la maggior parte dei giocatori preferiva disattivarlo per non limitare il campo visivo. In *Perfect Dark* ogni componente del team è equipaggiato con una divisa dello stesso colore! La scelta fatta dai programmatori non brilla certo per realismo, ma rende le cose più facili e vi impedisce di eliminare i vostri compagni per sbaglio!

SEMPLICEMENTE PERFETTO

Ovviamente in un gioco come *Perfect Dark* non potevano mancare i Bot, robot controllati



dal computer che ricoprono il ruolo di personaggi completamente autonomi. È possibile aggiungerne ben otto in ogni partita, ognuno dotato di una propria personalità. Alcuni sono delle vere e proprie macchine di distruzione e penseranno solo a

falciare qualsiasi cosa si muova, mentre altri possiedono uno spiccato istinto di vendetta e si accaniranno contro i giocatori che li hanno uccisi in

TRATTIAMO

Questo livello vi pone di fronte a un grosso problema: Daniel Carrington è stato catturato e il mediatore inviato a negoziare la sua libertà sta per essere ucciso! Per fortuna l'Istituto ha piazzato Joanna su una collina vicina in modo da eliminare le guardie della DataDyne prima che possano aprire il fuoco...



Se sarete abbastanza veloci e precisi, il mediatore potrà portare a casa la pelle.



Se invece impiegherete troppo tempo le guardie lo uccideranno e la missione finirà prima ancora di cominciare!



precedenza. I Bot potranno essere utilizzati anche per il Deathmatch in singolo. La cosa potrebbe anche sembrare poco stimolante, ma vi darà la possibilità di giocare un Deathmatch a schermo intero e acquisire familiarità con le aree per migliorare le vostre abilità.

Dalla nostra esaltazione avrete capito che *Perfect Dark* è un gioco assolutamente fantastico, che da solo giustifica l'acquisto di un N64. Se questo gioco non riuscirà a incollarvi allo schermo per settimane, non vediamo proprio cos'altro potrà farlo! Forse potremmo sembrare un po' esagerati, ma il fatto è che è quasi impossibile trovare dei difetti a questo gioco!

Se proprio volessimo essere pignoli potremmo dire che l'assoluta necessità di possedere un Expansion Pak per poter giocare al meglio risulta un po' eccessiva in termini economici, ma chi non è disposto a fare un simile sacrificio (a meno che non lo possieda già) per vivere un'avventura simile?

Quindi, se non ne avete ancora uno, questo gioco è una ragione più che sufficiente per procurarvelo! Un altro piccolo appunto riguarda l'assenza del face-mapping (tecnica che permette di "appiccicare" dei volti digitalizzati sui personaggi del gioco), ma forse pretendiamo davvero troppo. *Perfect Dark* dimostra che la nostra console preferita ha ancora moltissime frecce al suo arco. Lasciate perdere Dreamcast e PlayStation 2... quando vi stancherete di giocare a *Perfect Dark* queste macchine saranno ormai sorpassate da tempo! La Rare ha fatto centro ancora una volta!



▲ Una fase di Deathmatch per un giocatore. Da qualche parte c'è un Bot armato di lanciamissili.



▲ Ohhh, la mia testa! Forse ho esagerato con la tequila alla festa per il lancio di Perfect Dark...



▲ Joanna avrà a disposizione diversi costumi tra cui scegliere, come questo completo sportivo!



▲ Ecco uno dei membri della malvagia razza Skedar.

SERVE UNA MANO?

Se avete due joystick e almeno un amico con un N64, avrete la possibilità di sgominare la famigerata DataDyne formando un team imbattibile. Uno di voi potrebbe portare a termine la missione mentre l'altro tenta di creare un diversivo per coprirgli le spalle, oppure potrete muovervi in coppia per separarvi in determinate occasioni. Come in *GoldenEye*, non potrete affrontare le ultime missioni finché non le avrete sbloccate, ma la buona notizia è che potrete farlo anche in due e variare il numero di giocatori durante l'avventura (anche se solamente tra una missione e l'altra). Ok, avete tutto il necessario per giocare... ma se tutti i vostri amici sono partiti o non hanno voglia di affrontare il pericolo, come fate? Grazie all'avanzatissima Intelligenza Artificiale dei Bot presenti nel gioco questo non è più un problema! Certo, alla fine della partita non potrete prendere in giro nessuno per un'eventuale sconfitta, ma in compenso avrete lo schermo tutto per voi.



I COMANDI DEL PAD



+ PREGI & DIFETTI -

- + Graficamente è anni luce avanti a *GoldenEye*
- + Trama eccezionale e filmati di grande atmosfera
- + Un incredibile numero di modalità di gioco e tre livelli di difficoltà
- + Ottimo uso dell'Expansion Pak
- Expansion Pak praticamente obbligatorio!
- Non c'è il face-mapping
- I giochi per N64 non potranno mai essere migliori di questo!

IL GIOCO CHE TUTTI ASPETTAVANO LASCIA INDIETRO TUTTI GLI ALTRI... FANTASTICO!

GRAFICA	10
SONORO	10
LONGEVITÀ	10
GIOCABILITÀ	10

TOTALE 10



▲ Questa guardia possiede uno degli scudi che potrete raccogliere durante il gioco. Hanno una durata limitata e ricordano i Blade Shield visti in *Dune*.



**OPZIONI
MNEMONICHE**

MEMORIA INTERNA

Non utilizzata

CONTROLLER PAK

Salva i progressi del gioco



▲ Se c'è una cosa che non bisogna fare è prendere in giro un elefante per il suo naso. Per prima cosa è molto più grande di voi e poi si sa... i pachidermi hanno la memoria lunga!

▶ Alcuni alberi di banana sono troppo alti per essere raggiunti, ma basteranno pochi colpi ben assestati per far cadere a terra i preziosi frutti.



Tanto per mettere un po' in mostra i suoi muscoli davanti agli amici della giungla, Tarzan attraversa una pericolosa cascata con la sola forza delle sue braccia.



INFO

GIOCATORI



EXPANSION PAK



RUMBLE PAK



Prodotto Activision
Sviluppo Disney Interactive
Genere Platform
Data di Uscita Già in vendita



BATTAGLIE SELVAGGE

Il primo boss che Tarzan dovrà affrontare sarà il malvagio felino Saber, che sembra decisamente intenzionato a fare colazione con il nostro eroe. Fortunatamente, un bel palo appuntito che si trova nelle vicinanze diventerà una preziosa arma.



TARZAN

Un giovane cucciolo d'uomo viene trovato nelle più oscure profondità della giungla. Non c'è speranza di vita per lui a meno che qualcuno non si occupi di farlo crescere secondo le leggi della foresta... il più forte vince.

Un'amorevole famiglia di scimmie decide di prendersene cura e in poco tempo il giovane si adatta alla vita sugli alberi, riuscendo a guadagnarsi il

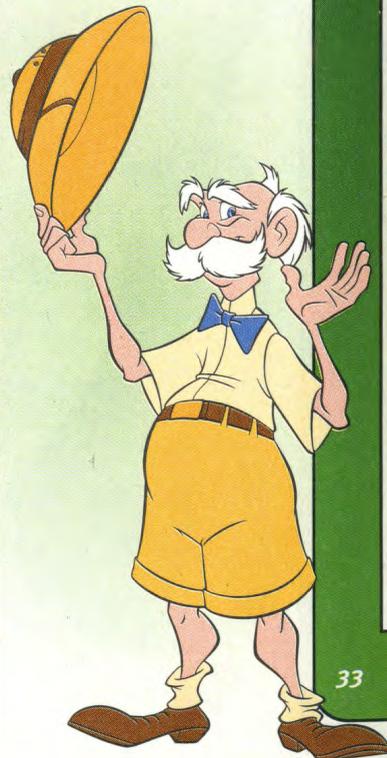
rispetto di tutti gli animali. Difficili prove attendono quel ragazzo, che come ben sapete diventerà poi il re della giungla e il signore di tutti i suoi abitanti. Liberamente tratto dal bellissimo romanzo di Edgar Rice Burroughs e dall'altrettanto esaltante film Disney, *Tarzan* è un platform estremamente divertente pensato soprattutto per i giocatori più giovani. Pochi secondi di gioco vi basteranno per farvi tornare alla

IL RE DELLA GIUNGLA È TORNATO!



ATTENTI ALL'ALBERO

Durante una particolare sequenza, Tarzan cavalcherà un elefante e si addenterà nella giungla per salvare Jane. Come potete vedere dalle immagini l'elefante non ha problemi a travolgere gli alberi, mentre l'uomo scimmia sembra avere qualche difficoltà in più!



SEMPRE PIÙ IN ALTO

In uno dei livelli bonus, Tarzan si ritroverà a cavallo di un gigantesco uccello. Premendo il tasto A potrete far guadagnare quota al volatile per evitare gli ostacoli sospesi. I seguaci del WWF non devono preoccuparsi, per la realizzazione di questo gioco non è stato maltrattato alcun animale!



▲ Il vero finale del film (mai proiettato nelle sale perché ritenuto troppo crudele) vedeva Tarzan togliersi la vita per il rimorso di non essere riuscito a salvare Jane.



▲ Non vuoi mai giocare con me, ti rotoli nel fango e ti ingozzi tutto il giorno... sei proprio un gran maiale!

▼ Alcuni alberi del gioco non potranno essere scalati per colpa della loro corteccia scivolosa e di alcune resine appiccicose.

UN PO' DI SURF?

In alcune fasi di gioco dovrete guidare il coraggioso uomo scimmia attraverso la fitta vegetazione facendolo scivolare sui rami degli alberi come se stesse guidando una tavola da surf. Dopo essersi oliato a dovere i piedi, Tarzan salterà verso il ramo più vicino scivolando sempre più velocemente e provocando la fuga di numerosi animali!



mente le mirabolanti avventure dell'uomo scimmia e di tutti i suoi amici. Il gioco ricalca più o meno lo stile delle precedenti avventure Disney con una grafica 2D riccamente dettagliata e un sistema di controllo estremamente semplice da gestire.

COME UNA SCIMMIA

In più di un'occasione il gioco vi darà la sensazione di potervi spostare in piena libertà nei livelli, ma le direzioni in cui potrete muovervi saranno sempre e solo due. La mancanza di un'effettiva profondità delle ambientazioni rende il gioco sicuramente più immediato e ha permesso ai programmatori della Disney di inserire un gran numero di elementi grafici altamente spettacolari.

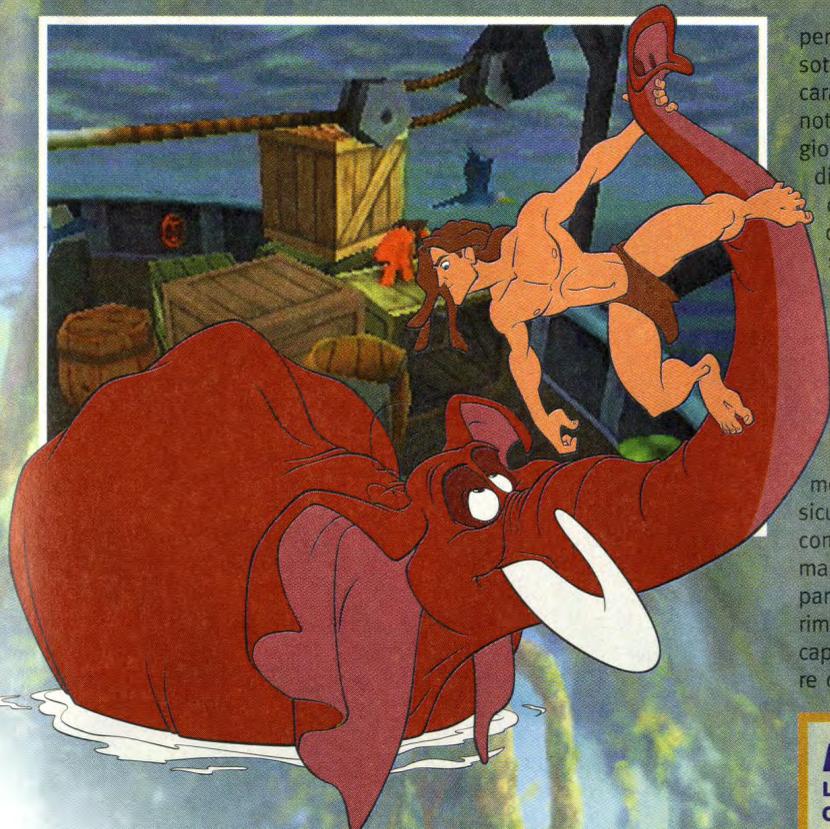
Vi capiterà ad esempio di correre in una direzione, ritrovandovi un attimo dopo a scivolare su un ramo con l'inquadratura rivolta verso lo schermo. Le telecamere seguono l'azione in maniera fluidissima e danno realmente l'impressione di assistere a un film d'animazione! Aspettate di vedere la scena in cui Tarzan si tuffa in acqua da un altissimo precipizio e capirete cosa stiamo dicendo. I livelli sono pieni di tocchi di classe davvero notevoli, la giungla è popolata da stormi

di uccelli e da numerose creature che si muoveranno realisticamente attorno a voi durante gli spostamenti da una liana all'altra.

L'URLO DELLA GIUNGLA

Per immergere ulteriormente il giocatore nelle magiche atmosfere di *Tarzan*, la Disney Interactive ha deciso di inserire effetti sonori e dialoghi presi direttamente dal film. Il numero di frasi non è elevatissimo, ma la loro varietà è sufficiente a non farvi venir voglia di abbassare il volume dopo pochi minuti. Gli obiettivi da portare a termine durante il gioco sono piuttosto vari anche se non spiccano sicuramente per la loro originalità. La possibilità di controllare altri personaggi come la bella Jane e la scimmia Terk,





permettono di continuare! Vista sotto un'altra luce questa caratteristica aumenta notevolmente la longevità del gioco e regala una buona dose di divertimento anche ai giocatori che cercano una sfida degna di questo nome, ma potrebbe scoraggiare i meno esperti. Fortunatamente il perfetto sistema di controllo e l'utilizzo di soli due pulsanti per quasi tutto il gioco (tranne che nelle fasi di combattimento), permettono a questo gioco di elevarsi decisamente sopra la media. *Tarzan* non raggiunge sicuramente il livello di capolavori come *Mario 64* o *Banjo Kazooie*, ma se i platform sono il vostro pane quotidiano difficilmente ne rimarrete delusi... in fondo non capita tutti i giorni di diventare il re della giungla.



rende comunque l'esperienza di gioco piuttosto varia e consente di farsi coinvolgere ancora più profondamente nell'avventura. I protagonisti del gioco sono stati realizzati con una cura davvero invidiabile e si muovono sullo schermo in maniera estremamente fedele a quelli visti nel film.

un branco di elefanti spaventati che vi tallonano velocissimi, investendo alberi e tutto quello che gli si para davanti e vi farete un'idea. La fuga dalle scimmie impazzite è uno dei livelli più snervanti a causa delle enormi buche nel terreno che appaiono all'improvviso.

DATEMI UNA LIANA

Oltre ai livelli a scorrimento laterale che costituiscono la maggior parte del gioco, ne troverete altri in cui vi ritroverete a correre verso lo schermo. Nella maggior parte dei casi verrete inseguiti da un'orda di animali impazziti che cercheranno in ogni modo di travolgervi, si tratta di scene particolarmente frenetiche ed eccitanti. Provate a immaginare

BUCCE DI BANANA

Il livello di difficoltà troppo elevato è forse l'unico vero difetto di questo gioco. Considerando che si tratta di un titolo destinato soprattutto ai più piccoli, alcune fasi di gioco sono eccessivamente impegnative ed estremamente irritanti. A peggiorare ulteriormente le cose contribuiscono la scarsa quantità di vite a disposizione e l'assoluta mancanza di crediti che

BANG! BANG! SEI MORTO!

Lo scontro finale con Clayton si svolge in cima a un'altissima rupe. Come si fa ad affrontare con un coltello un uomo armato di fucile?



Prima di combattere dovrete correre a perdifiato in cima a questo ripidissimo dirupo.



Ehm, aspetta un momento... non ti sembra che il combattimento sia un po' squilibrato? Facciamo a cambio di arma...



Ecco, lo sapevamo che sarebbe finita così... provate voi a contrattare con un cacciatore senza scrupoli. Che brutta fine!

I COMANDI DEL PAD



+ PREGI & DIFETTI -

- + Livelli bonus fantastici
- + Grafica davvero eccellente
- + Animazioni degne del film
- + Colonna sonora originale
- Non particolarmente originale rispetto agli altri giochi del genere
- Un po' troppo difficile per i giocatori più piccoli

UN PLATFORM MOLTO DIVERTENTE... CON POCCHISSIMI RITOCCHI AVREBBE POTUTO RAGGIUNGERE LA PERFEZIONE.

GRAFICA	██████████	8
SONORO	██████████	8
LONGEVITÀ	██████████	10
GIOCABILITÀ	██████████	7

TOTALE 8,5

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD: SUMMER GAMES

DITA DOLORANTI, GIOCATORI CHE SUDANO... NON C'È DUBBIO, TRACK AND FIELD È TORNATO!



Nell'attimo in cui questo gioco è piombato nei nostri uffici, si è scatenato il caos più totale. Tutti quanti volevano dare prova della propria bravura stabilendo il record dei 100 metri piani o polverizzando quello del lancio del giavellotto! Chi non si ricorda del mitico *Track & Field* che parecchi anni fa spopolò in tutte le sale giochi del mondo? Se vi siete persi questo fantastico gioco, è giunto il momento di rimediare con questa nuova versione interamente poligonale per il mitico N64.

GLI ATLETI SI PREPARINO...

Non c'è cosa peggiore che demolire il ricordo di un bel gioco del passato con un titolo che, nel tentativo di migliorare l'originale, finisce per rovinare tutto. Fortunatamente questo non è affatto il caso di *International Track and Field: Summer Games*. La Konami infatti è riuscita a portare a termine un lavoro davvero grandioso, realizzando un titolo che appassionerà sia i fan dell'originale che gli atleti virtuali più giovani. Il sistema di gioco è rimasto più o meno lo stesso. Dovrete competere in una serie di prove sportive pestando freneticamente su due pulsanti, per riuscire a raggiungere il

gradino più alto del podio con relativa medaglia d'oro. Un terzo tasto invece viene utilizzato per compiere le altre azioni come i salti e i lanci.

Tutto questo potrà sembrarvi un po' troppo semplicistico, ma è proprio questa immediatezza a rendere *Track and Field* un gioco superbo. Dovendovi occupare di soli tre tasti, potrete concentrarvi sull'unico obiettivo del gioco cioè... arrivare primi! La soddisfazione che si prova nel vincere una gara è indescrivibile, soprattutto quando si batte un record mondiale. I tempi migliori sono basati su quelli reali, per cui dovrete dare il meglio di voi stessi per iscrivere il vostro nome nell'albo d'oro del gioco! Anche se ci si trova di fronte a un videogioco, lo stress e la fatica fisica che si provano si avvicinano moltissimo a quelli di una vera gara!

AI BLOCCHI DI PARTENZA...

International Track and Field ha la capacità di trasformare anche la persona più tranquilla in un essere sudato che si contorce dal dolore, ma è proprio questa fatica che permette di immedesimarsi alla perfezione con gli atleti sullo schermo. Dopo un paio di ore di gioco le vostre dita saranno gonfie e doloranti oltre ogni limite, ma nonostante ciò non riuscirete a



▲ Dunque, se prendo bene la mira posso inflzare quel dannato giudice che stamattina mi voleva squalificare.

smettere di giocare! Il titolo Konami è uno dei giochi più coinvolgenti di sempre, specialmente se giocato con alcuni amici. In quest'ultimo caso l'istinto di competizione emerge in maniera dirompente,

INFO

GIOCATORI

EXPANSION PAK

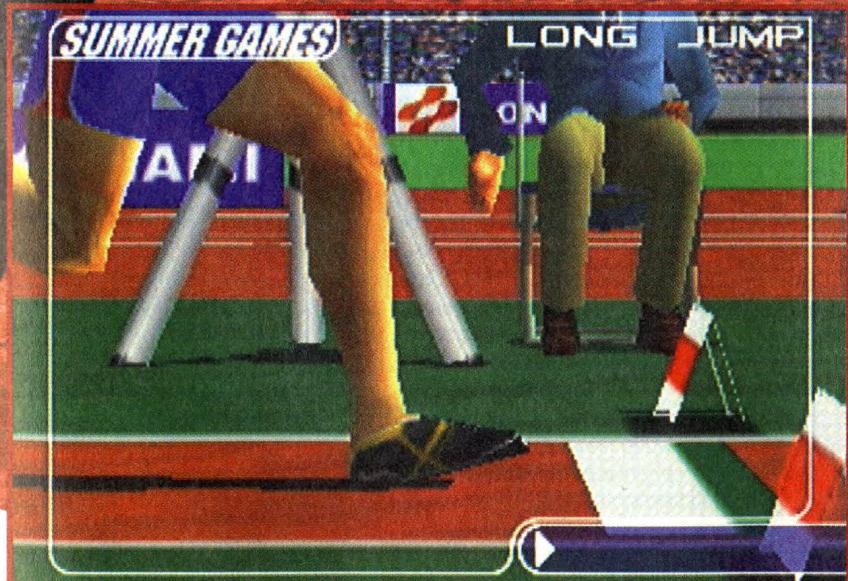
RUMBLE PAK

Prodotto	Konami
Sviluppo	Konami
Genere	Sport
Data di Uscita	Già in vendita



STILLER

▼ Nel salto in lungo, ogni tentativo verrà seguito da un replay che vi mostrerà il punto di battuta. In questo caso abbiamo staccato da terra un po' troppo presto.





QUANDO IL GIOCO SI FA DURO...

Il sollevamento pesi è una delle prove più massacranti di *Track and Field*. Prima di sollevare il bilanciere dovrete pestare come dei pazzi sui pulsanti per riempire l'apposita barra, quindi ripetere l'operazione per alzare il peso sopra la testa. Alla fine, dovrete tenere duro per mantenere il bilanciere stabile sulla testa per tre secondi. A complicare ulteriormente le cose c'è un indicatore della forza che diminuisce costantemente! Accettate un consiglio, mettetevi spesso in pausa e prendetevi un meritato riposo durante questa prova!



impedendovi di lasciare il pad prima di aver sconfitto ogni avversario. Il pregio maggiore di questo gioco risiede nel fatto che chiunque può prendere in mano il controller e divertirsi sin dai primi istanti senza problemi.

Fortunatamente nel gioco in singolo è possibile mettere la partita in pausa e riposarsi, ma il multiplayer non vi concederà altra scelta che tenere duro fino alla fine. Nella modalità per quattro giocatori è possibile cimentarsi in un singolo evento o in un intero campionato. Vedere

quattro persone davanti allo stesso schermo che rifiutano di cedere al dolore è uno spettacolo senza paragoni.

PRONTI...

Inizialmente potrete partecipare a dieci eventi: 100m piani, salto in lungo, lancio del martello, salto con l'asta, 110m a ostacoli, 100m nuoto stile libero, salto in alto, sollevamento pesi, sbarra e lancio del giavellotto. Se riuscirete a raggiungere punteggi sufficienti potrete sbloccare altre quattro prove altrettanto esaltanti che però

non vi sveliamo per non rovinare la sorpresa. Ogni disciplina richiede un diverso approccio sia fisico che mentale. La sbarra ad esempio è una prova basata principalmente sui riflessi piuttosto che sulla velocità, diversamente da quanto succede nei classici 100 metri piani. Quando l'atleta volteggia sulla sbarra, dovrete premere il tasto Z per fermare un cursore che segnala la velocità e seguire la sequenza di tasti sullo schermo, proprio come fareste per un gioco musicale alla *Bust-A-Groove*.



OPZIONI MNEMONICHE

MEMORIA INTERNA

Non utilizzata

CONTROLLER PAK

Salva i tempi migliori

DATEVI DA FARE

Ottenendo l'oro nelle dieci prove iniziali, sbloccherete quattro nuovi eventi con i quali dare il colpo di grazia alle vostre povere dita!



Cavallo con Maniglie

Un evento simile alla sbarra strutturato come un gioco musicale. Anche in questo caso dovrete premere i tasti seguendo le indicazioni sullo schermo, ma questa volta l'atleta voltergerà sul cavallo con maniglie.



Tiro al Piattello

Che gioco sarebbe senza una prova con delle armi da fuoco? Non lasciatevi scappare i piattelli se volete diventare dei tiratori scelti!



100m Rana

Ancora due vasche di nuoto, solo che questa volta gli atleti nuoteranno in stile rana. Ancora più massacrante.



Salto Triplo

Questo evento richiede velocità e tempismo. È una delle nostre prove preferite ma per raggiungere risultati discreti avrete bisogno di un po' d'allenamento.



▲ Un'evoluzione degna di Yuri Chechi. Per raggiungere certi livelli bisogna allenarsi duramente, non penserete mica di vincere al primo tentativo?

▼ Muscoli tesi al massimo e un veloce scatto di reni... questi sono i segreti per una buona partenza!



...VIA!!!

Graficamente parlando, *International Track and Field* offre uno spettacolo davvero eccellente. Sfortunatamente la frenesia del gioco vi impedirà di notare tanti piccoli particolari inseriti dai programmatori, ma provate a dare un'occhiata ai fantastici replay che seguono ogni competizione e capirete cosa vogliamo dire. Inquadrature dinamiche, immagini al rallentatore e alcuni effetti di sfocatura davvero notevoli vi faranno sentire come se steste assistendo alle Olimpiadi. I 100 metri stile libero sono un ottimo esempio di quello che la Konami è riuscita a tirare fuori dal Nintendo 64. La ripresa subacquea che si attiva durante l'entrata in acqua dei nuotatori e le virate sono uno spettacolo per gli occhi. Purtroppo abbiamo notato un leggerissimo ritardo nella risposta dei comandi,

che risulta particolarmente fastidioso durante prove come il lancio del giavellotto. Niente di troppo preoccupante comunque, dopo un breve periodo di adattamento sarete in grado di competere ai massimi livelli raggiungendo risultati eccellenti. *International Track and Field: Summer Games* è ottimo sotto tutti i punti di vista, divertente in singolo

ed esaltante in multiplayer. Un'ottima occasione per fare un po' di esercizio, così nessuno potrà dirvi che i videogiochi rendono pigri. Ora non ci resta che attendere un'edizione invernale, per emulare le gesta di Tomba, Compagnoni e Di Centa... speriamo arrivi presto!

I COMANDI DEL PAD



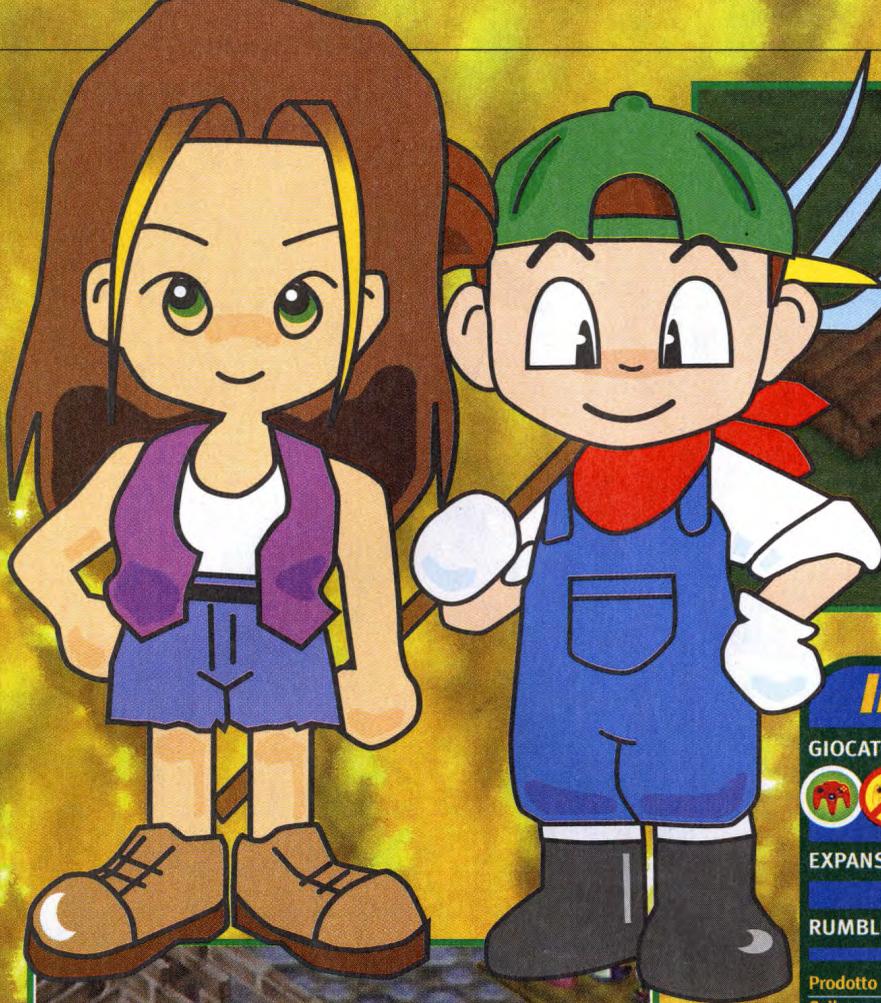
+ PREGI & DIFETTI -

- + Divertente come l'originale - Faticoso...
- + Moltissime discipline - MOLTO faticoso!
- + Ottima modalità Multiplayer
- + Regala molte soddisfazioni

PIÙ FATIGOSO DELLO SPORT VERO, MA DIECI VOLTE PIÙ DIVERTENTE!

GRAFICA	████████████████████	10
SONORO	██████████████████	6
LONGEVITÀ	████████████████████	10
GIOCABILITÀ	██████████████████	9

TOTALE 9



INFO

GIOCATORI

EXPANSION PAK

RUMBLE PAK

Prodotto	Natsume
Sviluppo	Toybox
Genere	Simulazione/GDR
Data di Uscita	Importazione

Looks great.
No difference.

I look? I've always wanted to wear this.

▲ Fare dei complimenti alla ragazza che vi interessa è un'ottima mossa, a meno che non abbiate già messo gli occhi su qualcun'altra!

Oh, Satan. How you doins fella?



These sweet pickled flowers taste good.

▲ Gli abitanti del villaggio hanno dei gusti piuttosto strani. In effetti non capita tutti i giorni di trovare gente che si ciba di fiori.



UN SALTO AL BAR
Paese che vai, usanze che trovi... Tutti i personaggi presenti in questo gioco sembrano essere estremamente attratti da qualsiasi bevanda contenga una forte dose di alcool!

Festival, it's a good excuse to drink.

Non sembra anche a voi che la gente del villaggio cerchi sempre una scusa per bere? In questo caso si tratta di una festa, ma poi cosa si inventeranno?

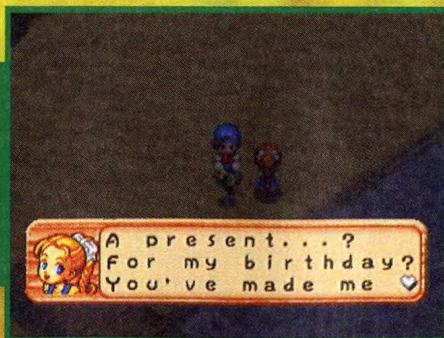
Wine	300G
Liquor	300G
Beer	350G
Milk	150G

"Menu"

Ovviamente poi non si accontentano di un semplice digestivo al bar. In questo posto alcolici e vino scorrono davvero a fiumi.

Got the "Veryberry Wine" recipe!

Nei rari casi in cui gli abitanti non bevono, state pur tranquilli che cercheranno di inventare qualche nuovo cocktail. È un complotto!



HARVEST MOON 64

Di solito chiunque possieda un N64, lo accende nei momenti di relax per distrarsi dal lavoro o dallo studio. Beh, con l'arrivo di *Harvest Moon 64* le cose sembrano destinate a cambiare! Quei simpaticoni della Natsume hanno infatti realizzato un originale simulatore di fattoria per la mitica console Nintendo, pensando che fosse una buona idea... il bello è che avevano proprio ragione!

Non vi aspettate però un gioco facile, da provare nei ritagli di tempo o da poter mettere da parte dopo mezz'ora. In *Harvest Moon 64* dovrete sudare sette camicie, ma le soddisfazioni nel vedere il proprio ranch crescere rigoglioso e redditizio saranno davvero enormi! In effetti l'inizio del gioco non è dei più allegri, vi ritroverete infatti al funerale di

vostro nonno (siete autorizzati a toccare ferro). Questa scena comunque serve solamente da introduzione per far capire al giocatore di aver ereditato un'intera fattoria, che dovrà rendere efficiente e florida vivendo giorno per giorno tra raccolti, galline e stalle.

PREPARARE LA TERRA

Per vostra sfortuna, il nonno ha lasciato un po' di confusione e il vostro lavoro partirà praticamente da zero. All'inizio avrete solo pochi attrezzi con cui ripulire la fattoria, preparare il terreno e piantare i semi. Superata questa prima fase arriverà il momento di attendere il raccolto, che ovviamente dovrà essere abbondantemente innaffiato d'acqua. Un compito piuttosto faticoso al quale

dovrete pensare voi quotidianamente... sempre ammesso che non piova! A tutto questo aggiungete una serie di altri piccoli compiti quotidiani da svolgere e vi accorgete che la vita nella fattoria non è così facile! In *Harvest Moon 64* il giorno e la notte si alternano abbastanza velocemente e potrebbe accadervi di non riuscire a finire un lavoro entro il tempo previsto, dovendo quindi rimandare al giorno successivo. Ovviamente potreste decidere di lavorare anche di notte, ma ricordate che un buon agricoltore ha bisogno di dormire se vuole recuperare le forze.

È proprio in questa fase che entra in gioco la strategia, dovrete infatti imparare a usare nel modo giusto le vostre risorse e il tempo a disposizione. Se rimarrete tutto il giorno nella

IL MANUALE DEL PERFETTO AGRICOLTORE



OPZIONI MNEMONICHE

MEMORIA INTERNA

Salvataggio partite

CONTROLLER PAK

Non utilizzato

STRUMENTI DI LAVORO

All'inizio avrete a vostra disposizione vari utensili indispensabili per lavorare nella fattoria. Utilizzandoli costantemente, gli attrezzi riceveranno automaticamente dei potenziamenti che li renderanno più efficienti. Tanto per fare un esempio, nelle prime fasi il vostro annaffiatoio potrà irrigare solo una piccola porzione di terreno. Procedendo nel gioco lo stesso utensile vi permetterà invece di bagnare una sezione tripla del vostro campo!



ULTIME NOTIZIE

La televisione che avete in casa sarà un'importantissima fonte di informazioni. Potrete ricevere notizie sul tempo, su eventi di grande interesse e perché no, anche divertirvi con qualche programma. Avrete a disposizione anche alcuni canali satellitari, ma se li guarderete durante una tempesta le trasmissioni saranno disturbate... beh, in fondo potete sempre leggere un buon libro!



▲ Se vi dimenticherete di curare o di dar da mangiare ai vostri animali, questi moriranno. In questo caso sono stati i polli a farne le spese... un minuto di silenzio.



▲ Forse non abbiamo capito bene la frase, ma evidentemente il nostro agricoltore ha avuto una notte piuttosto movimentata!

fattoria, non avrete occasione di esplorare il villaggio e le montagne circostanti. Sarà molto importante infatti che cerchiate di allargare il vostro giro di amicizie parlando e scambiandovi consigli con gli altri abitanti della zona. L'area da visitare non è grandissima, ma le cose da fare sono davvero tante, prima fra tutte... entrare nelle grazie delle figlie degli altri contadini e magari mettere su famiglia! Incontrerete molte ragazze e dovrete passare un po' di tempo con loro per cercare di conoscerle meglio. Una volta scelta la vostra "preda", riempitela di fiori e dolcetti e cadrà ai vostri piedi! Qui la faccenda si fa ancora più complicata di quanto possiate pensare. Le ragazze del gioco infatti hanno gusti molto differenti tra loro e sarete voi a doverli scoprire.

UN PO' DI VITA SOCIALE

Se la storia del matrimonio vi sembra eccessiva, aspettate di sentire cos'altro vi aspetta in questo gioco! Per prima cosa gli animali. Com'è normale, se non ve ne occuperete la loro vita non sarà molto lunga. Abbiamo avuto un'esperienza del genere con il pollo KFC che purtroppo adesso riposa al cimitero. Cercate inoltre di non perdere i festival del villaggio. Durante queste fiere si terranno corse di cani e cavalli, cerimonie agricole e gare di verdura. Partecipando a questi eventi avrete l'opportunità di conoscere il resto del villaggio e migliorare la vostra reputazione e l'andamento della fattoria. Nei festival avrete anche l'opportunità di corteggiare le ragazze in cerca di marito.



Potrete invitare a ballare una delle bellezze locali o addirittura diventare un giudice nelle gare di bellezza. Capire come funzionano alcuni elementi di *Harvest Moon 64* è essenziale, infatti se non riuscirete a entrare nello spirito del gioco vi accorgete degli errori commessi solo quando sarà troppo tardi.

PIANTARE I SEMI

Oltre ai festival, troverete una vera vagonata di mini giochi che avranno lo





▲ Mostrare degli insetti non è il modo migliore per farsi degli amici.



▲ Una volta "avviata" la fattoria e riempite le tasche, potete cominciare a popolare il recinto con nuovi animali.

scopo di divertirvi, ma anche di distrarvi dal vostro lavoro... cercate di fare attenzione. Dovrete trovare ricette, seguire

mappe del tesoro, costruire altre parti della fattoria e così via. Insomma non correrete mai il rischio di starvene con le mani in mano e la sensazione di dover gestire sul serio una fattoria sarà sempre più forte. Purtroppo tanta abbondanza di gioco non è affiancata da una realizzazione grafica di buon livello. Durante gli spostamenti nelle mappe di gioco noterete frequenti sfarfallii e orrende sovrapposizioni ai lati dello schermo. In alcuni casi intere sezioni di edifici scompariranno sotto i vostri occhi, un vero peccato.

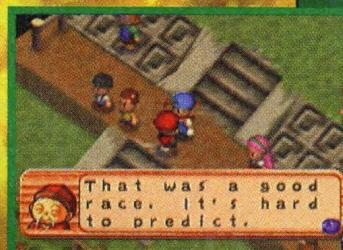
IL RACCOLTO

Anche le animazioni sono piuttosto carenti e il numero di fotogrammi da cui sono composte è ridotto veramente ai minimi termini. Questi difetti erano appena sopportabili nella versione per Super Nintendo, ma non su una console come il Nintendo 64! Il vero problema è che vedrete sempre le stesse animazioni indipendentemente dalle azioni che farete. Una più ampia varietà di animazioni avrebbe reso i compiti giornalieri nella fattoria molto meno noiosi. Un altro aspetto negativo su cui si sarebbe potuto lavorare meglio è il sonoro.

Ovviamente non ci aspettavamo che un gioco del genere possedesse effetti sonori

troppo realistici, ma la nostra tentazione di abbassare l'audio dopo dieci minuti non è stato certo un buon segno! Il brusio emesso dai personaggi quando parlano ci ha fatto venire il mal di testa. Nonostante però il look di *Harvest Moon 64* possa risultare datato, questo gioco ha dalla sua parte una caratteristica molto importante... un'immensa giocabilità.

Se quindi siete quel tipo di giocatore che adora le simulazioni, di qualsiasi genere esse siano, provate questo gioco, potreste rimanere attaccati allo schermo per settimane!



RAGAZZE, RAGAZZE E ANCORA RAGAZZE!

Una delle cose più importanti del gioco è convolare a giuste nozze con una delle ragazze del villaggio.



Ovviamente non sarà facile. Questa ragazza è un osso duro...



...ma con un po' di regali comincerà a sciogliersi...



Sfortunatamente le cose non vanno per il verso giusto!

I COMANDI DEL PAD



+ PREGI & DIFETTI -

- + Molto originale e coinvolgente
- + Moltissime cose da fare
- Animazioni e grafica piuttosto datate
- È un simulatore di fattoria... non piacerà a tutti
- Effetti sonori noiosi!

DAVERO UN OTTIMO GIOCO... SEMPRE CHE VI PIACCIA LA VITA IN CAMPAGNA!

GRAFICA	██████████	5
SONORO	██████████	4
LONGEVITÀ	██████████	10
GIOCABILITÀ	██████████	9

TOTALE 8

POKÉMON

STILLER



INFO

GIOCATORI



EXPANSION PAK



RUMBLE PAK



Prodotto Nintendo
 Sviluppo Nintendo
 Genere GDR/Picchiaduro
 Data di Uscita Già in vendita

STADIUM



Il marchio Pokémon è ormai sinonimo di successo in tutto il mondo. Questi simpatici mostriciattoli dagli enormi poteri distruttivi hanno ormai conquistato i ragazzi di tutto il pianeta (noi compresi) con incredibili avventure e numerosissimi giochi a loro dedicati. Potete anche provare a negarlo, ma sappiamo benissimo che anche voi avete un mostro tascabile che preferite a tutti gli altri. *Pokémon Stadium* arriva sulla nostra console preferita nel momento di massimo splendore di questi famosissimi personaggi. Avendo passato molte ore davanti al video possiamo già anticiparvi con tutta tranquillità che si tratta di un gioco splendido.

WARTORTLE

Anche se la sola vista di Pikachu vi fa arrabbiare e non siete mai riusciti a digerire la famiglia dei Pokémon, vi consigliamo di dare un'occhiata a questo titolo...

potreste ricredervi. Non solo perché potrete lanciarsi in epiche battaglie utilizzando tutti i protagonisti della serie, ma anche perché *Pokémon Stadium* è un titolo che racchiude in sé le caratteristiche di un GDR e di un picchiaduro a incontri. La semplicità dei comandi vi permetterà sin dal primo istante di gettarvi nella mischia e di rimanere inchiodati alla sedia senza che ve ne accorgiate. La selezione degli attacchi avviene in maniera rapida e comoda attraverso dei menu, ma allo stesso tempo permette di utilizzare tattiche di gioco estremamente varie. Sferrare un attacco normale è una cosa che possono fare tutti, ma per diventare dei veri maestri dovrete imparare a conoscere i punti deboli dei vostri avversari e scoprire come attaccarli per provocare il maggior danno possibile. Tanto per fare un

esempio, affrontando un drago come Charizard è meglio usare

attacchi d'acqua. L'altissimo numero di combinazioni possibili farà salire il divertimento alle stelle. Il sistema di combattimenti a turni vi lascerà comunque tutto il tempo per scegliere le tattiche giuste, ma non crediate di poter finire il gioco in un fine settimana. *Pokémon Stadium* possiede talmente tante sorprese da tenervi impegnati praticamente all'infinito.

VENUSAUR

Una delle caratteristiche più sorprendenti di *Pokémon Stadium* riguarda gli attacchi che i piccoli protagonisti si scambiano in battaglia. Se finora vi eravate esaltati per i combattimenti delle versioni per Game Boy, d'ora in poi potrete finalmente vedere i duelli su un grande schermo a colori con tutta la magia della grafica poligonale.

Le creature sputano fuoco,

SCONFIGGETELI TUTTI!



FATE UN BEL SORRISO

Come nel precedente *Pokémon Snap*, anche in *Pokémon Stadium* potrete scattare delle foto ai protagonisti del gioco. Queste immagini potranno poi essere salvate su cartuccia e conservate come un album di fotografie. Pensate che in Giappone e negli Stati Uniti esistono anche delle apposite *Pokémon Snap Station* dove è possibile stampare le foto. È un vero peccato che non ne esistano anche da noi, ma se fate un salto in America o nella terra del Sol Levante sapete cosa fare...



AVETE UN GAME BOY?

Tramite il Transfer Pak potrete utilizzare le tre versioni di *Pokémon* (Rossa, Blu e Gialla) per Game Boy, sullo schermo del vostro televisore. Conoscete per caso un modo migliore di allenare i vostri Pokémon preferiti? Il bello è che per giocare non avrete neanche bisogno di possedere un Game Boy!



▲ Con una lingua così grossa, Lickitung è un avversario molto pericoloso... servirebbe un camion per portarla in giro!

devastanti correnti d'acqua scuotono l'arena, la terra si solleva attorno a voi e nuvole nere come la pece accompagnano gli attacchi elettrici. In questo gioco potrete dare sfogo a tutta la vostra voglia di combattimenti, scatenando forze che sembrano poter spaccare il mondo! C'è forse da dire



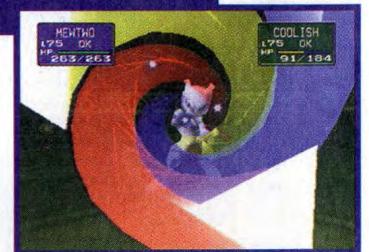
che gli attacchi tendono alla lunga a diventare un po' ripetitivi, in fondo possiamo anche dircelo chiaramente... vista una vampata di fuoco, viste tutte!

NINETAILS

Fortunatamente però tutti gli altri elementi di *Pokémon Stadium* sono abbastanza vari da non annoiare mai. Non solo sono presenti tutti i 151 Pokémon originali, ma



▼ Questo clown colorato è Mr. Mime e sta raccogliendo le sue energie per dare una sonora lezione al suo avversario.



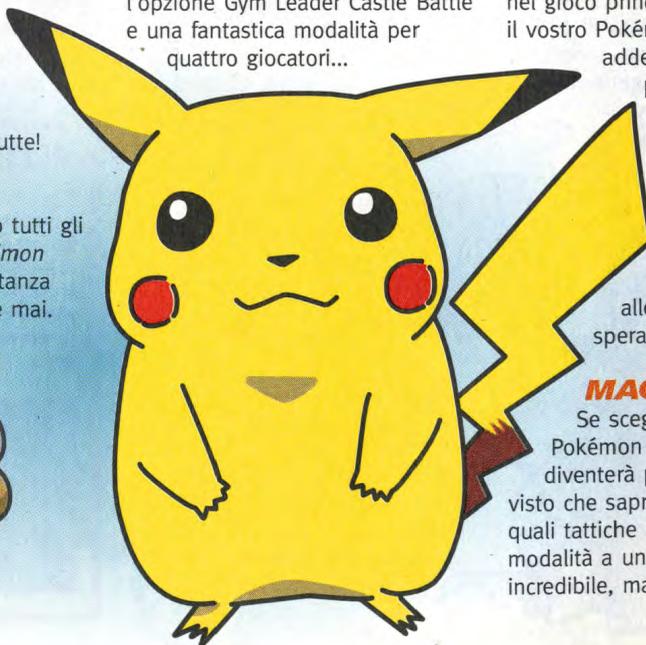
esistono più di 100 eventi diversi a cui partecipare! All'inizio dovette fronteggiare quattro tornei: la Official Poké Cup, la Pika Cup minore, la simpatica Petit Cup e la distruttiva Prime Cup. Ogni torneo comprende quattro livelli, composti da 10 battaglie ognuno. Completando i 10 scontri base si accede a una sfida bonus. Vincendo anche questa potrete prendere parte ad altre 80 battaglie ancora più difficili! Sono inoltre disponibili numerosi mini giochi in stile Mario Party, l'opzione Gym Leader Castle Battle e una fantastica modalità per quattro giocatori...

insomma, davvero per tutti i gusti. Un'altra notevole aggiunta è rappresentata dal Game Boy Transfer Pak, che vi permette di far combattere i Pokémon già addestrati sul portatile Nintendo nelle arene di *Pokémon Stadium*. Se non ne avete ancora abbastanza sappiate che è anche possibile utilizzare le versioni *Blu*, *Rossa* e *Gialla* di *Pokémon* sul vostro Nintendo 64... e non avrete bisogno di un Game Boy! Per poter accedere ai livelli più difficili nel gioco principale potrete usare il vostro Pokémon personale già addestrato. Ovviamente

potrete anche scegliere quello che il gioco vi assegnerà, ma in questo caso l'impresa sarà più difficile... solo un Pokémon ben allenato ha qualche speranza di vincere.

MACHAMP

Se sceglierete di utilizzare il Pokémon standard, il gioco diventerà piuttosto prevedibile, visto che saprete sin dall'inizio quali tattiche usare per vincere. La modalità a un giocatore è davvero incredibile, ma il meglio di questo



POKÉMON PARTY

Pokémon Stadium include una sezione Kids Club in cui troverete nove folli giochi in stile *Mario Party* con tanto di modalità Multigiocatore.



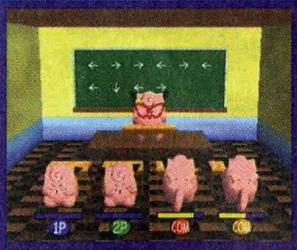
Il gioco *Thundering Dynamo* consiste nel premere i tasti a più non posso. Vince chi riesce a caricare di più il suo Pokémon... se sarete troppo lenti finirete in padella.



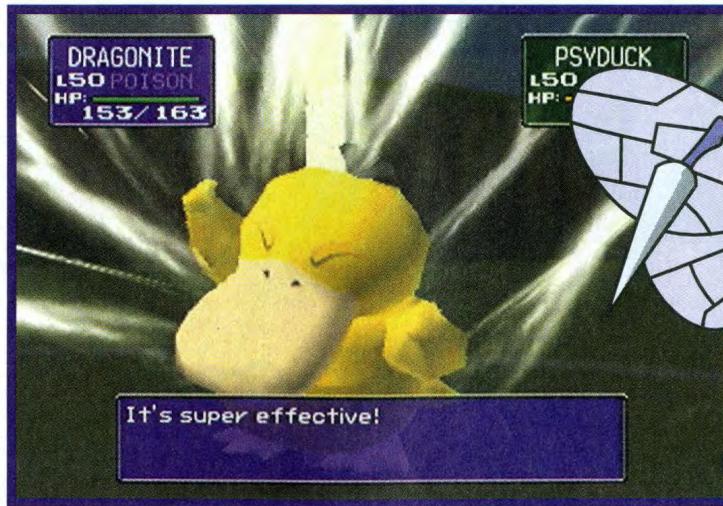
Nel buffo *Run Rattata Run* dovete premere velocemente un determinato tasto per far correre il vostro roditore e un altro pulsante per farlo saltare.



Ecco il più folle di tutti. In *Magicarp's Splash* bisogna saltare un pesce volante il maggior numero di volte entro il limite di tempo.



Clefairy Says è una specie di quiz in cui avrete un certo periodo di tempo per risolvere dei problemi spremendo al massimo le meningi!



◀ Assisterete a degli attacchi davvero impressionanti...

gioco si ottiene in quella multiplayer in cui potrete sfidare fino a tre amici per dimostrare chi ha allenato meglio il proprio Pokémon. Purtroppo, per godersi appieno questa opzione, dovete avere per forza la cartuccia per Game Boy. Il peggior difetto (e forse l'unico) di *Pokémon Stadium* è il sonoro. La sua qualità si assesta su livelli piuttosto alti, ma la continua ripetizione delle stesse frasi stanca abbastanza velocemente.

Alla ripetitività dei commenti si aggiunge inoltre la totale mancanza di effetti sonori. Non crediamo che sarebbe stato così complicato inserire effetti diversi per ogni Pokémon... in fondo il loro vocabolario non è così vasto! Tutto si riduce a qualche grugnitto e a poche scariche che accompagnano gli attacchi. Nonostante questo, *Pokémon Stadium* rimane un acquisto obbligato per gli appassionati della serie e un titolo consigliato a tutti i giocatori che vogliono passare qualche ora divertendosi.



◀ Venusaur è appena stato dal dentista e ci mostra la lucentezza della sua nuova dentatura. Ehm... forse abbiamo sbagliato qualcosa!



◀ Electrabuzz si prepara a colpire l'avversario con un poderoso pugno elettrico. Non possiamo certo dire che sia un tipo socievole!



I COMANDI DEL PAD



+ PREGI & DIFETTI -

- + Tutti i Pokémon in versione 3D
- + Una tonnellata di giochi
- + Compatibile con il Game Boy
- Musiche ed effetti sotto tono
- Provoca assuefazione

I FAN DEI POKÉMON IMPAZZIRANNO PER QUESTO GIOCO!

GRAFICA	8
SONORO	6
LONGEVITÀ	10
GIOCABILITÀ	10

TOTALE 9





KIRBY 64: THE SHINY LENS

LA SIMPATICA E BUFFA PALLINA ROSA HA FINALMENTE UN GIOCO TUTTO SUO SU NINTENDO 64!



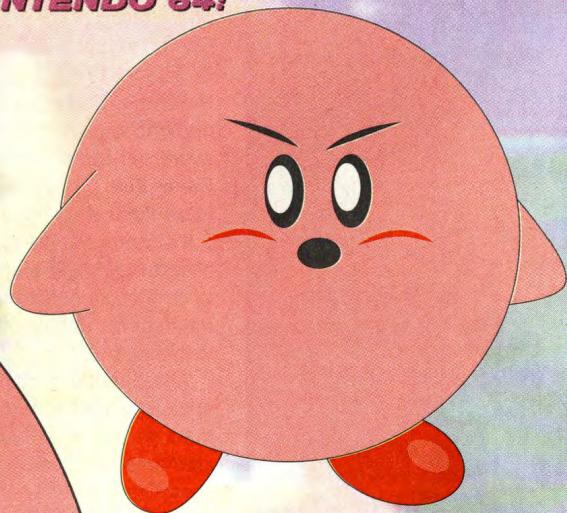
OPZIONI MNEMONICHE

MEMORIA INTERNA

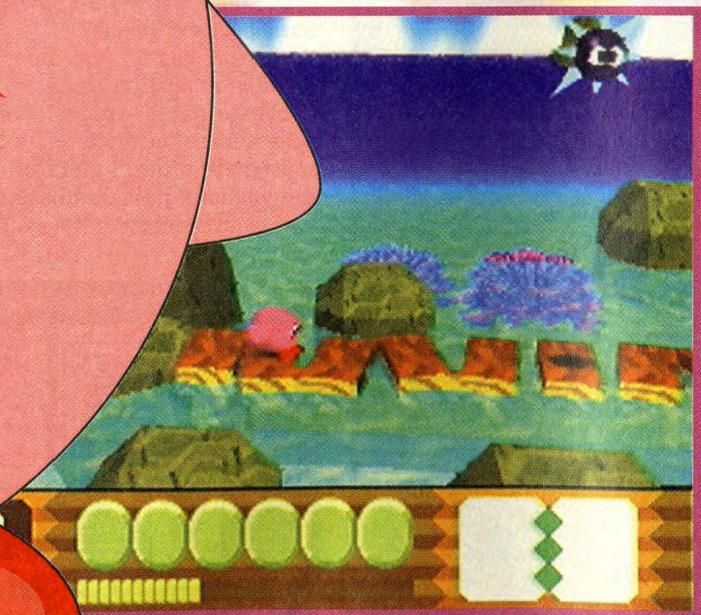
Contiene tre salvataggi

CONTROLLER PAK

Non utilizzato



▼ La sfera chiodata che vedete nell'angolo in alto a destra è indistruttibile e non può nemmeno essere ingoiata... sarebbe stato strano il contrario!



INFO

GIOCATORI



EXPANSION PAK



RUMBLE PAK



Prodotto Nintendo
 Sviluppo Hal Laboratories
 Genere Avventura/Platform
 Data di Uscita Già in vendita



CRYSTAL SHARDS

Kirby 64 è stato uno dei giochi più rimandati nella storia del Nintendo 64. Pensate che fu presentato per la prima volta in Giappone durante lo Spaceworld Show '95, sotto forma di una specie di gioco di corse chiamato *Kirby's Air Ride*. A distanza di cinque anni, il gioco è finalmente arrivato sul mercato giapponese dopo aver subito un cambio di titolo e una vera rivoluzione per quanto riguarda lo stile di gioco!

Kirby 64: The Crystal Shards è un coloratissimo platform/adventure molto simile al vecchio *Yoshi's Story*, che vi vedrà comandare la simpatica pallina rosa attraverso percorsi predefiniti in coloratissimi ambienti 3D. Nonostante la natura lineare della storia e dei livelli, questo titolo sembra tutto fuorché un gioco in due dimensioni! Chiunque sia abbastanza vecchio da ricordare un gioco 8-bit chiamato *Nebulus*, troverà *Kirby 64* incredibilmente familiare. L'innovativa caratteristica di quel titolo era quella di far ruotare gli sfondi intorno al personaggio centrale,

creando così l'illusione che fosse questo a muoversi intorno alle diverse ambientazioni.

Kirby 64 riprende questa idea e ovviamente la migliora e la espande a dismisura. Ogni livello comincia con una sezione a scorrimento orizzontale dove Kirby può muoversi solo da sinistra a destra. Procedendo nel gioco i vostri spostamenti si amplieranno al punto che Kirby sembrerà potersi muovere verso la telecamera o allontanarsi da essa, creando così un'illusione di profondità anche se continuerà a muoversi solo su due assi. I fantastici paesaggi in 3D alle volte riusciranno persino a disorientarvi per la loro bellezza e la ricchezza di dettagli.

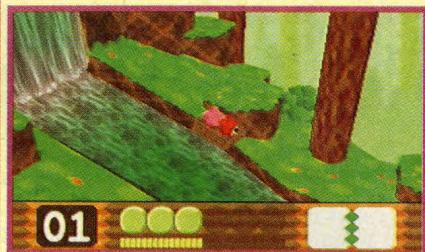
ALTRO CHE FURBY!

All'inizio del gioco tutto sarà piuttosto semplice. Gli stage saranno piuttosto lineari senza bivi di sorta, Kirby si muoverà quasi sempre da sinistra a destra e i mostri saranno lenti e quasi inoffensivi. Una volta terminato il primo mondo infatti capirete che tutto non è così semplice come potrebbe sembrare! Le

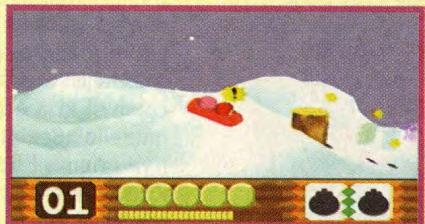
▲ Il nostro eroe si prepara a solcare le acque di un fiume a bordo di un mezzo piuttosto inaffidabile! Reggiti forte Kirby!

BIGLIETTO PREGO!

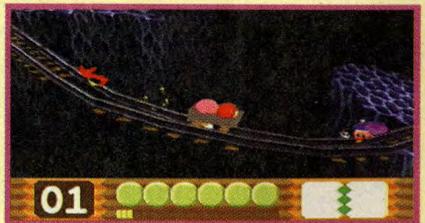
In alcuni punti del gioco dovrete saltare su degli strani veicoli e scatenarvi in una folle corsa piena di ostacoli. I mezzi che potrete cavalcare andranno dalla classica slitta da neve ai carrelli da miniera, per arrivare a barche ricavate da tronchi di legna intagliati!



Durante la discesa del fiume sarete in balia delle onde e dovrete stare attenti alle numerose cascate!



Quando vi avvicinerete a un ostacolo, un punto esclamativo apparirà su schermo per avvisarvi.



Altro che Indiana Jones! La corsa sul carrello da miniera è la più difficile di tutte, perché si rischia di cadere fuori dalla pista!

CHIAMATE L'ESORCISTA!

Agli inizi del gioco uno dei vostri migliori amici verrà posseduto da un essere demoniaco e inizierà a dipingere creature che salteranno fuori dalla tela per attaccarvi! Il bello è che questi famelici mostri sembreranno veramente disegnati con dei pastelli!



▲ Guardando questa immagine non si direbbe che *Kirby 64* sia un platform 2D, non credete?

PER CENA... TACCHINO!

Non appena raggiungerete la cima del castello verrete attaccati da un gallo piuttosto ostinato che vi lancerà palle di fuoco nere e tenterà di polverizzarvi con un enorme martello. Cercate di evitarle e sconfiggete il vostro avversario per farvelo amico, nei livelli successivi il simpatico pollastro vi darà anche una mano!



ambientazioni diventeranno più complesse, i mostri sempre più aggressivi e micidiali e avrete a che fare con moltissimi tipi di ostacoli. Ogni livello rappresenta una sorta di grosso enigma e sarete voi a dover scoprire come superare ogni sezione rimanendo tutti interi. Ops, ma che sbadati... ci siamo dimenticati di parlare del protagonista assoluto di questo gioco. Kirby è una specie di palla di pongo rosa all'apparenza abbastanza innocua. Solo all'apparenza però, perché in realtà è dotata di moltissimi poteri. Per prima cosa può volare, trattenendo il fiato Kirby potrà infatti diventare più leggero dell'aria e levitare per un breve periodo di tempo.

Continuando a ingoiare aria potrà diventare sempre più leggero e raggiungere i posti più alti e inaccessibili. Questa caratteristica vi tornerà molto utile per evitare alcuni mostri e varie trappole.

POTERE AL ROSA!

La caratteristica più interessante di Kirby 64 risiede nella capacità del suo protagonista di cambiare forma, il nostro eroe potrà infatti trasformarsi ogni volta che lo vorrà... sempre a patto che abbia a sua disposizione un "modello" a cui ispirarsi. Ma come si fa a ottenere un simile modello? Semplice, risucchiando i vari nemici! Con questa tecnica Kirby potrà trasformarsi in qualsiasi cosa, da un macigno a una palla di fuoco fino a un

micidiale congegno elettrico.

Ma i poteri di Kirby non finiscono qui. Oltre a ingoiare i nemici, la buffa palla rosa può anche succhiarli e utilizzarli come proiettili contro altri mostri. Potrete anche ingoiare un nemico e decidere di risputarlo solo in un secondo tempo per ottenere un piccolo cristallo circolare che renderà i poteri di Kirby ancora più micidiali. Prendete un potere della roccia e Kirby diventerà un piccolo macigno o un masso galleggiante. Assorbite due poteri della roccia e Kirby si trasformerà in un gigantesco masso grande circa tre volte le sue dimensioni normali! La cosa più divertente è che tutti questi poteri possono anche essere combinati tra loro in modo da formare un grandissimo numero di attacchi differenti. Miscelate un potere della roccia con uno del fuoco e otterrete delle abilità nuove di zecca.

UNA PARTITA A PALLONE?

Il numero di forme che il nostro Kirby può assumere è semplicemente sbalorditivo. Nonostante l'obiettivo del gioco sia quello di arrivare alla fine dei livelli, vi ritroverete ben presto a passare ore sperimentando le varie trasformazioni, al punto che quasi vi scorderete di proseguire nel gioco principale! Ogni trasformazione vi tornerà utile in particolari sezioni di gioco per superare ostacoli e risolvere

enigmi. Uno dei livelli ad esempio, è costituito da un'enorme stanza in cui il soffitto sale e scende in continuazione e il vostro scopo sarà quello di trovare riparo in alcune minuscole aree. Visto che dovrete muovervi davvero in fretta, avrete bisogno di una trasformazione che vi consenta di volare a una certa velocità. In un altro quadro i nemici si nasconderanno in zone particolarmente difficili da colpire, ma saranno vulnerabili ad armi che possano scavare attraverso i muri.

Imparando a utilizzare le trasformazioni nel modo giusto non ci sarà ostacolo che potrà fermarvi e potrete affrontare un intero livello senza preoccuparvi troppo degli avversari. Riuscendo a scoprire i punti deboli dei boss di fine livello (tra l'altro realizzati a regola d'arte), questi potranno essere eliminati in meno di un minuto... sempre ammesso che abbiate a vostra disposizione l'arma giusta.

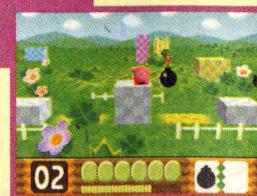
L'ORGOGGIO DI KIRBY

La trama del gioco ha a che fare con una serie di cristalli sparsi nei vari livelli dopo essere stati rubati dal cattivone di turno. Il vostro scopo sarà ovviamente quello di recuperarli e di riportare la pace su un pianeta che fino ad allora aveva vissuto in assoluta pace e serenità (pensate che il mondo a cui ci riferiamo è a forma di cuore!). Alcuni cristalli li potrete

RESTA DI STUCCO, È UN BARBATRUCCO!



Una delle nuove abilità di Kirby consiste nel potersi trasformare. Risucchiando i vari nemici e ingoiandoli, potrete infatti assumerne abilità e attacchi!



FOLLIA MULTIPLAYER!

Kirby 64 contiene tre differenti giochi in multiplayer. A prima vista questi potrebbero sembrare piuttosto semplici e poco coinvolgenti, ma quando li giocherete cambierete immediatamente idea! I tre mini giochi infatti sono divertentissimi da soli e semplicemente fantastici con tre amici, inoltre ognuno di essi ha quattro livelli di difficoltà che si traducono in nuove caratteristiche e nuove arene!



KIRBY RACING

Questo mini gioco è una sorta di strampalato gioco di corse. Premete i tasti A o B e avanterete di uno o due passi. Il trucco consiste nell'evitare gli ostacoli e arrivare per primi al traguardo. Ogni nuovo livello vi darà sempre più ostacoli da evitare e aumenterà la velocità e la bravura degli avversari controllati dal computer, fino a renderli degli ossi veramente duri!



KIRBY CATCH!

Un'altra idea completamente folle. Voi e tre avversari avrete dei canestri con i quali acchiappare gli strani frutti che cadono dagli alberi. Potrete spintonare gli altri giocatori oppure girargli intorno, e più velocemente i frutti cadranno più frenetico diventerà il gioco! Nei livelli più avanzati dovrete stare attenti ai frutti esplosivi che vi faranno rovesciare tutto il cesto, assurdo!



KIRBY MADNESS

Questo è il mini gioco più assurdo e coinvolgente di tutti. Tutti i quattro personaggi partiranno da una griglia quadrata e potranno sparare linee di colore attraverso di essa per far cadere i blocchi e chiunque si trovi su di essi. L'idea consiste nell'intrappolare i nemici sui vostri blocchi in modo da farli cadere e fargli così perdere una vita. Ogni volta che un personaggio perde tutte le vite, l'area di gioco diventa più piccola e l'azione sempre più frenetica!

ottenere sconfiggendo i boss, altri invece saranno disseminati per i vari stage spesso in punti difficili da raggiungere e che richiederanno l'uso di un determinato potere. Questo significa che sarà possibile terminare un livello anche senza trovare tutti i pezzi di cristallo, ma per completare al 100% il gioco dovrete tornare indietro per i livelli che avete già visitato e scoprire dove si nascondono!

Come il glorioso *Yoshi's Story*, anche *Kirby 64* possiede quindi numerosi elementi che vi invoglieranno a ricaricare il CD nella vostra console anche dopo aver terminato il gioco. Oltre a Kirby ci saranno poi tanti altri personaggi nel gioco, molti dei quali si presenteranno come boss nemici per poi diventare vostri amici una volta che li avrete battuti e liberati dalla forza maligna che li possedeva. Quando saranno dalla vostra parte, questi personaggi

appariranno occasionalmente e vi daranno una mano, offrendovi potenziamenti o addirittura trasportando il simpatico Kirby in giro per i livelli. Oltre a tutto ciò, *Kirby 64* offre tre differenti modalità Multiplayer da affrontare con un massimo di quattro giocatori. Queste consistono in una corsa, una

strana competizione in cui dovrete acchiappare dei frutti che cadono dall'alto e una strampalata ma divertentissima gara di "pittura"! Tutti i mini giochi hanno quattro livelli di difficoltà che influiranno sul numero di ostacoli e sull'intelligenza degli avversari controllati dal computer.

TRASFORMAZIONE!

All'apparenza *Kirby 64* sembra un gioco indirizzato principalmente ai più piccoli, ma dando un'occhiata più approfondita si scopre un titolo in grado di regalare ore di divertimento puro anche ai giocatori più esperti. La grande varietà di trasformazioni che Kirby può effettuare costituisce un grande elemento d'interesse e i mini giochi, pur essendo semplici, sono incredibilmente divertenti... forse anche troppo!

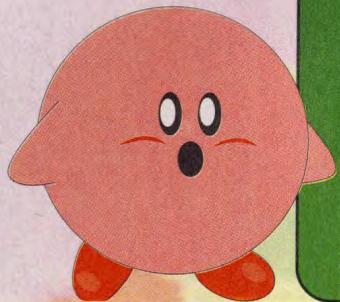
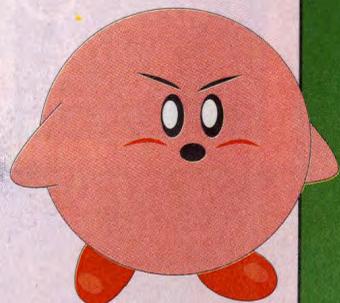
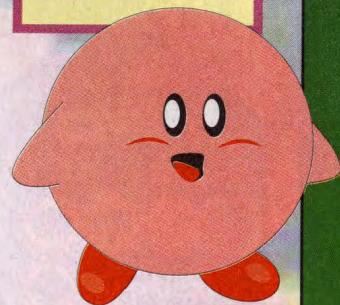
Non appena ci abbiamo messo le mani sopra siamo rimasti letteralmente inchiodati al joystick e abbiamo completamente dimenticato di lavorare... riducendoci a sfacchinare per tutta la notte sotto la minaccia di essere frustati in sala mensa! Nonostante il gioco sia al momento disponibile solamente in versione giapponese, la lingua nipponica non è essenziale per godere appieno del gioco visto che il testo ricopre un ruolo marginale nell'avventura. Aspettare la versione europea è sicuramente una buona scelta, se non altro perché vi consentirà di risparmiare una cifra non indifferente. In ogni caso, cercate di non perdersi questo *Kirby 64* o potreste avere rimpianti per tutto il resto della vostra vita!



▲ Kirby pensa di essere il Capitano Nemo e ci propone la sua versione di 20.000 *Leghe sotto i mari!* Il nostro eroe è veramente inarrestabile!

FREE WILLY

Questo boss-balena è uno dei più difficili da battere, i movimenti di Kirby saranno fortemente rallentati sott'acqua. E la cosa peggiore è che dovrete sconfiggerlo due volte! Come può una piccola palla rosa avere così tanta forza?



I COMANDI DEL PAD



+ PREGI & DIFETTI -

- + Grafica colorata e livello di dettaglio altissimo
- + Kirby ha un gran numero di trasformazioni
- + Nemici fantasiosi
- + Multiplayer estremamente coinvolgente
- Forse un po' troppo semplice
- Piuttosto lineare

UNA TONNELLATA D'AZIONE CONDITA DA PERSONAGGI IRRESISTIBILI!

GRAFICA	████████████████████	10
SONORO	██████████████████	7
LONGEVITÀ	██████████████████	8
GIOCABILITÀ	██████████████████	9

TOTALE **8,5**

TAZ EXPRESS

IL DIAVOLO DELLA TASMANIA È PEGGIO DI UN TORNADO!



OPZIONI MNEMONICHE

MEMORIA INTERNA

Contiene tre salvataggi

CONTROLLER PAK

Non utilizzato



▲ Nel livello delle montagne fate attenzione a non lasciare la vostra scatola incustodita per troppo tempo o un'enorme aquila ci piomberà sopra e la porterà nel suo nido.



▲ Sfortunatamente in alcuni punti del gioco dovrete sorbirvi degli enormi spazi aperti piuttosto noiosi da passare, ma nessuno è perfetto...

INFO

GIOCATORI



EXPANSION PAK



RUMBLE PAK



Prodotto Infogrames
Sviluppo Zed Two
Genere Platform
Data di Uscita Già in vendita



▼ Abbuffarsi con abbondanti dosi di cibo è l'unico modo per recuperare energia in questo gioco, decisamente più gustoso delle solite pozioni e medi pak!



Un altro famoso personaggio dei cartoni animati arriva su N64 e stavolta si tratta nientemeno che dello scatenato diavoleto della Tasmania! Visto il successo riscosso da altri titoli del genere, non ci sorprende il fatto che gli sviluppatori della Zed Two abbiano deciso di realizzare un altro platform sfruttando una popolare licenza. A differenza di altri giochi come *Toy Story 2* e *A Bugs Life* sembra che almeno stavolta qualche idea originale ci sia. L'obiettivo principale in *Taz Express* consiste nel consegnare una cassa dal contenuto misterioso. Sembra infatti che la vostra dolce metà, Mrs. Taz, vi abbia trovato un lavoro presso il servizio postale della ACME! Se per questa importantissima consegna è stato

▼ **Samurai robot che vi inseguono e torrette laser che vi bersagliano? È solo un giorno normale nel bizzarro pianeta di Marvin il marziano.**



scelto proprio il pasticcione Taz, non vogliamo proprio sapere chi fossero gli altri candidati. In ogni caso è a questo punto che entra in gioco l'originalità, perché invece della solita energia avrete a disposizione solo un limitato numero di vite per la scatola in questione. Come in ogni cartoon che si rispetti insomma, il nostro eroe non potrà morire, ma il rischio maggiore consisterà nella rottura della scatola (senza doppi sensi...) e nella conseguente immersione in un mare di guai seri!

PUZZLE A GO-GO!

Dovendo trasportare una cassa attraverso numerosi livelli, il nostro amico Taz non potrà né saltare, né utilizzare il suo attacco rotante per togliersi dalle brutte situazioni. Il segreto sarà dunque di trovare un metodo alternativo per superare gli enigmi e le difficoltà, evitando di lasciare per troppo tempo la cassa in balia dei vostri avversari. In uno dei livelli ad esempio, dovrete allineare alcune catapulte per poi posare la scatola su una di esse e scoprire se i vostri calcoli si sono rivelati esatti! Enigmi come questo sono decisamente numerosi in *Taz Express* e pur non rappresentando un impegno troppo serio per la vostra materia grigia, contribuiranno a rendere abbastanza elevato il livello di sfida. Il fatto che saprete quasi sempre cosa dovete fare non vuol dire che sarete in grado di farlo al primo tentativo! Oltre ai normali livelli incontrerete varie sezioni bonus che nella maggior parte dei casi

consisteranno in frenetiche corse contro il tempo a bordo di mezzi come skateboard e altri di ogni genere, piuttosto impegnative e divertenti da affrontare!

TUTTI AL MAREEE...

Quando riuscirete a finire *Taz Express* riceverete un premio che può essere usato per affrontare il gioco una seconda volta e scoprire nuove zone prima inaccessibili.



Un gradino nascosto su una delle piattaforme di trasformazione nasconde un chiosco segreto che permetterà a Taz di cambiarsi d'aspetto senza essere visto.



Fantastico! Un boccaglio, una maschera, un paio di pinne e un anello di gomma, tutto quello che serve a un diavolo della Tasmania per farsi una bella nuotata.



Taz si tuffa nell'acqua e comincia a sguazzare come un pesce... peccato che le pinne non dureranno molto a lungo, quindi meglio raggiungere la terraferma.



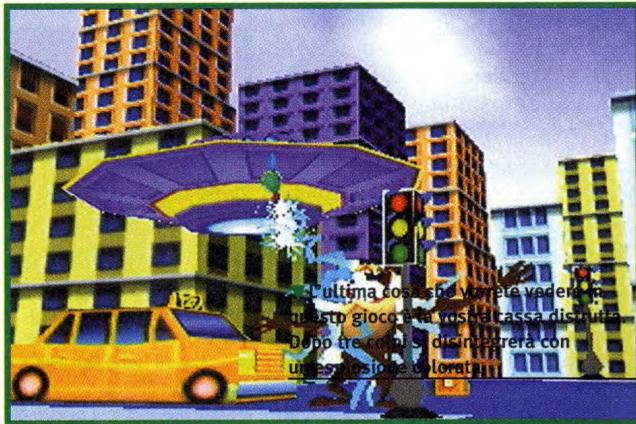
Detto fatto! Quest'isola sarebbe inaccessibile senza le pinne e quella porta viola conduce a un mini gioco di corse davvero divertente!



▲ Queste macchine hanno sicuramente un'avversione per i diavoli della Tasmania e il loro stile di guida assomiglia molto a quello di *Carmageddon 64!*



▲ Una delle cose migliori di questo gioco è che si può distruggere praticamente di tutto grazie alle folli rotazioni di Taz... scenario incluso!



La ultima cosa che vorrete vedere in questo gioco è la vostra cassa distrutta. Dopo tre colpi si disintegrerà con un'esplorazione colorata.

▲ Marvin il Marziano riserva al nostro Taz un trattamento davvero elettrizzante che lo trasformerà in un mostro alto come un grattacielo!



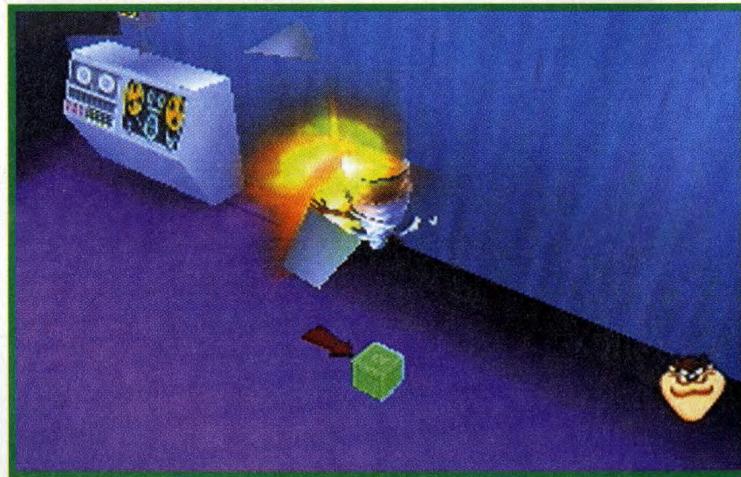
▲ Nel livello del Coyote dovrete correre veloci come Bee-Beep per raggiungere il lupo che vi ha rubato la cassa.

► Quando Taz comincia a roteare non c'è nulla che lo possa fermare! Tenete i diavoli della Tasmania lontani dal vostro N64!



BONUS CHE PASSIONE!

A seconda della porta dalla quale sceglierete di entrare all'inizio del gioco, alla fine riceverete in premio un oggetto bonus. Iniziando una nuova partita, potrete usare questo oggetto per raggiungere aree del gioco prima inaccessibili. Questa caratteristica contribuisce in maniera notevole ad aumentare la longevità e rimpiazza in parte la totale mancanza di una modalità Multiplayer. Per finire al 100% *Taz Express* dovrete giocarlo diverse volte. Le partite sono poi rese ancora più gradevoli dalle simpaticissime



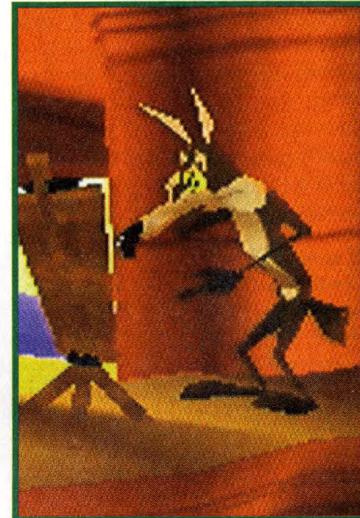
animazioni di Taz, che in alcuni casi (quando ad esempio il nostro eroe addenta una pizza gigante, oppure saluta il pubblico mentre sta affondando in acqua) sembrano prese direttamente da un cartone animato della Warner Bros. Il tutto riesce a ricreare alla perfezione l'atmosfera folle che è lecito aspettarsi da un titolo del genere, anche se alle volte diventa un po' troppo scontata e forzata. Quasi tutti i livelli possiedono un design originale e colorato, ma in alcuni casi si sente la mancanza di quel tocco in più...

ROTAZIONE TOTALE!

Un'altra caratteristica di *Taz Express* che si adatta perfettamente allo stile di gioco è il sonoro. Pur non raggiungendo livelli eccelsi, delle azioni di Taz sullo schermo vengono sottolineate da rumori divertenti e azzeccati come ruggiti, urli e mugugni! Purtroppo tutti gli altri effetti non raggiungono lo stesso livello, ma va anche detto che l'intero gioco è costruito intorno al simpatico diavoletto, quindi il problema

non è eccessivamente grave.

Nonostante l'obiettivo principale in *Taz Express* sia quello di proteggere la preziosa cassa, avrete comunque una grossa quantità di diversivi da sfruttare... primo fra tutti la distruzione di ogni cosa che incontrate! Radere al suolo un'intera area e controllare Taz non potrebbe essere più semplice e divertente. Tutti i controlli del nostro peloso amico si limitano infatti all'uso dello stick e dei tasti A e B. Niente



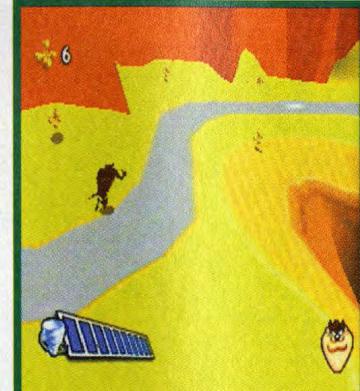
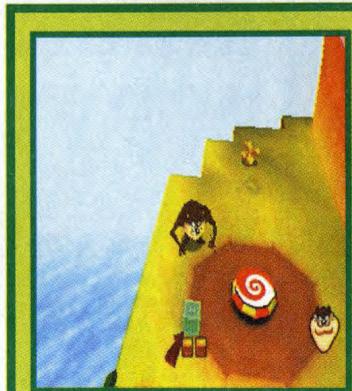
combinazioni complicate o mosse speciali da imparare, quindi tutto risulta immediato e spassoso. L'unica piccola difficoltà inserita nel gioco è rappresentata dalla necessità di raggiungere la giusta velocità per cominciare le rotazioni, ma una volta imparata la giusta tecnica il divertimento scorrerà a fiumi!

ACCIDENTI CHE NEBBIA!

Durante alcune fasi di gioco abbiamo riscontrato delle imperfezioni nel sistema d'inquadrature, che a volte tende a non seguire l'azione dalla

UN AMMASSO DI PELO E ZANNE

Se non avete lo spazio oppure il tempo per raggiungere la velocità necessaria per la rotazione, tutto quello che dovrete fare è trovare una di queste piattaforme. Saliteci sopra e Taz entrerà automaticamente in modalità "distruttiva" schizzando come una scheggia impazzita lungo il livello. In queste fasi diventerà particolarmente difficile controllarlo... siete avvisati!





▲ Taz incontra una sorta di volatile molto poco amichevole. Questi uccellacci vi causeranno non pochi problemi, eliminateli pure senza rimorsi.



▲ Un rapimento alieno! Dov'è l'agente Mulder quando serve? E anche la fantastica Dana Scully ovviamente...



migliore prospettiva. Fortunatamente questo fastidioso senso di disorientamento può essere superato grazie alla possibilità di ruotare la telecamera intorno al personaggio principale. In generale la visuale usata in *Taz Express* è piuttosto alta e vi consente di capire al meglio cosa sta succedendo sullo schermo, ma non appena l'inquadratura si avvicina si capisce il perché di questa scelta fatta dai

programmatore! Nelle inquadrature ravvicinate infatti, il gioco soffre di alcuni problemi grafici che in più di un'occasione fanno apparire gli oggetti dal nulla e, come se non bastasse, il cosiddetto effetto nebbia è presente in grossa quantità. In alcune zone tutto quello che vedrete sarà uno sconsolante e sconfinato spazio vuoto con solo due o tre piattaforme sulle quali saltare! Fortunatamente la visuale lontana nasconde queste pecche per la maggior parte del gioco, ma quando non lo fa... l'effetto è veramente deludente. Se però riuscirete a passare sopra a questi difetti, scoprirete che *Taz Express* è un platform molto divertente e originale pieno di ottimi enigmi.



FACCE FAMILIARI...

Ogni mondo è ambientato attorno a uno dei personaggi della Warner Bros, che ovviamente farà la sua comparsa per lanciarvi la sfida finale. Marvin il Marziano, Yosemite Sam e Will Coyote salteranno fuori per tentare di mettervi i bastoni tra le ruote.



I COMANDI DEL PAD



+ PREGI & DIFETTI -

- + L'idea di gioco è davvero originale
- + L'atmosfera da cartone è perfetta
- + Controlli semplici
- + Divertente da giocare
- Alcuni difetti grafici
- Ambienti a volte poco definiti
- Può diventare ripetitivo
- Niente multiplayer

UN PLATFORM DIVERTENTE CHE CON QUALCHE RITOCO GRAFICO SAREBBE STATO UN TITOLO IMPERDIBILE!

GRAFICA	██████████	6
SONORO	██████████	6
LONGEVITÀ	██████████	8
GIOCABILITÀ	██████████	8

TOTALE 7,5

QUESTA NUOVA AVVENTURA DI TUROK È IN GRADO DI SPAZZARE VIA TUTTI I PRECEDENTI CAPITOLI... RETTILI DI TUTTO IL MONDO, FATEVI DA PARTE!



▲ Accidenti, sembra che nel futuro gli scarafaggi siano decisamente più pericolosi di quanto non lo siano ora!

All'inizio era *Turok*, un gioco discreto ma che ancora non sfruttava appieno le potenzialità del neonato N64. L'uso eccessivo dell'effetto nebbia limitava notevolmente la visuale, penalizzando drasticamente il divertimento. Il sistema di salto era tutt'altro che perfetto e comprometteva pesantemente la giocabilità, un errore di pochi millimetri significava morte certa e tutti sanno quanto sia difficile fare un salto preciso in un gioco 3D.

Poi arrivò *Turok 2: Seeds Of Evil*, un titanico seguito strutturato in sei enormi livelli che rappresentò un indubbio miglioramento rispetto al predecessore. Anche questo secondo capitolo però non era esente da difetti. La famigerata nebbia era ancora

presente (anche se in quantità minore), ma il problema principale risiedeva nell'eccessiva vastità dei livelli. Percorri un lunghissimo corridoio, uccidi il mostro, apri la porta, attraversa

un'enorme stanza, uccidi il mostro, apri la porta, corri per l'ennesimo infinito corridoio... insomma, una discreta quantità di noia!

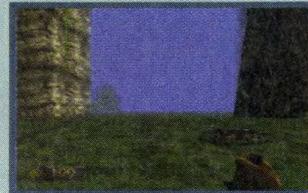
Il successivo *Rage Wars* fu un tentativo di portare la serie nel mondo del deathmatch. La scelta all'inizio era sembrata un po' strana, ma alla fine tutti capirono che gli sviluppatori avevano fatto davvero un ottimo lavoro. *Rage Wars* era un'esperienza



▲ Aaaaargh! Mamma che colpo, questo bestione è apparso dal nulla e non sembra molto amichevole! Cuccia bello...

NON CI SIAMO GIÀ VISTI?

Turok 3 vi riporterà nelle "Lost Lands" viste nel primo capitolo. Ciò significa che tutti i giocatori che seguono la serie dall'inizio avranno un minimo di familiarità con la struttura dei livelli. Ovviamente la grafica ha subito un netto balzo in avanti e l'effetto nebbia è ridotto ai minimi termini!



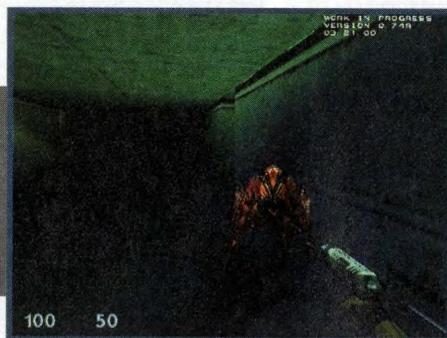
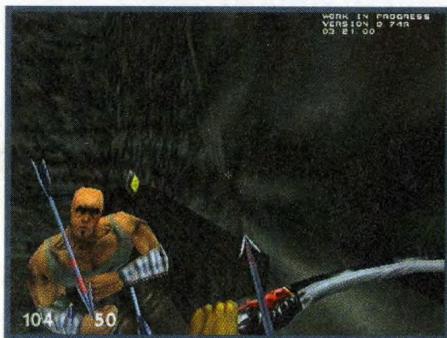
L'inizio del primo livello nel gioco originale era piuttosto povero di dettagli!



Ma rivisitandolo in *Turok 3* vedrete che le cose sono cambiate radicalmente!

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION





▲ In questo livello dovrete muovervi su di un velocissimo treno, sia all'interno dei vagoni che sul tetto!

▲ Datti una mossa Robocop, c'è un nuovo capo in città! Questo è uno dei robot di vigilanza, vi assicuriamo che in movimento è molto meglio...

▼ Fuori un altro, quasi quasi gli faccio un bello scalpo... ehm, come non detto! Non ci sono più i capelloni di una volta...

◀ Un piccolo consiglio, prima di saltare su dei binari ferroviari assicuratevi che non ci siano treni in arrivo!



sconfitto Primagen risvegliò un nuovo nemico più feroce e maligno degli altri due, Oblivion. Ovviamente ora spetterà a Danielle e Joseph proseguire la tradizione familiare per salvare l'universo dalla distruzione totale.

Turok 3 sarà strutturato su più di 20

tremendamente avvincente e in termini di giocabilità surclassava i suoi illustri predecessori!

Ora è arrivato il turno di Turok 3: Shadow Of Oblivion, un'avventura che riprende lo stile dei primi due capitoli (temporaneamente abbandonato in Rage Wars) e che inizia con un vero colpo di scena, la morte di Joshua! Dopo aver assistito alla fine prematura di quello che si riteneva un eroe ormai indistruttibile, sarà tempo per voi di conoscere coloro che ne prenderanno il posto, ovvero i suoi due figli Joseph e Danielle Fireseed. Ma sarà davvero la fine di Joshua... o i numerosi viaggi nel tempo su cui è basata questa nuova avventura faranno il miracolo di riportarlo in vita?

Alla fine del primo gioco il nostro eroe distrusse il malefico Campaigner, ma inavvertitamente disturbò una creatura ancora più potente chiamata Primagen. La sfortuna si accanì ancora una volta su Joshua, che dopo aver

livelli ambientati in cinque diverse locazioni tra cui una base militare subacquea, le rovine di una città futuristica e il luogo in cui ebbe inizio il primo capitolo della saga... le selvagge Lost Lands. Paragonando Shadow Of Oblivion ai due episodi precedenti ci si rende però conto che a parte la presenza di alcune versioni migliorate degli stessi livelli, nel complesso le avventure sono molto differenti tra loro. L'effetto nebbia è ora quasi totalmente assente e la maggior parte dei nemici non sarà più costituita da dinosauri e rettili vari, ma da mutanti, cyborg, alieni e membri di un





MESSAGGI SUBLIMINALI...

C'è qualcosa di sinistro in uno dei computer che troverete nel gioco! Avvicinandovi, noterete una scritta lampeggiare per un istante sul monitor, scomparendo però prima che possiate leggerla. Siamo riusciti a fare un fermo immagine della sequenza e abbiamo scoperto che la frase dice: "Tell your friends to buy this game. Give us Your Money. (Dite ai vostri amici di comprare questo gioco... portateci i vostri soldi)". Se questo non è un tentativo di influenzare i giocatori, allora non sappiamo proprio come definirlo...



futuristico dipartimento di polizia. Il sistema di salto è stato fortunatamente rivisto e sono scomparsi i noiosissimi corridoi deserti. Ogni livello sarà pieno zeppo di segreti, enigmi, trappole e nemici assetati di sangue con i quali confrontarsi.

Anche la grafica è stata notevolmente migliorata grazie a un magistrale uso dei colori e a un livello di dettaglio a dir poco impressionante. Le scene d'intermezzo sono state incorporate sapientemente con il resto del gioco, in modo da rendere ancora più coinvolgente l'atmosfera di pericolo costante che si avverte durante i livelli. L'arsenale di *Turok 3* comprenderà 24 differenti macchine di distruzione, tutte potenziabili durante il gioco. Tra le nuove armi dovrebbero figurare uno sfizioso



▲ Ancora tu! Questa volta i tuoi strani occhi triangolari non ti proteggeranno... Preparati a morire!

UN GIOCO MOSTRUOSO!

Il codice da cui è composto *Turok 3* è a dir poco enorme, pensate che al momento sono necessarie ben tre cartucce per contenerlo! Fortunatamente alcune fonti attendibili assicurano che i programmatori riusciranno a comprimerlo in una singola cartuccia... un vero sollievo per le nostre tasche!



VISIONE NOTTURNA... MA SE ACCENDIAMO ALL'IMPROVISO LA LUCE?

Uno sparattuto in prima persona che si rispetti non può non comprendere una modalità per la visione notturna... fortunatamente *Turok 3* non fa eccezione. Dobbiamo anche ammettere che questa opzione è una delle migliori che abbiamo mai visto... sembra di essere all'interno del film *Predator*!



▲ È sempre una buona idea dare un'occhiata a quello che succede sopra la vostra testa. Questa nave da carico depositerà alcuni nemici su un tetto nei paraggi.

▲ Nel futuro le macchine della polizia saranno molto più massicce di quelle di oggi! Chissà se esisterà ancora la cara vecchia Panda...

Stealth Rifle, l'Inferno Cannon e l'inquietante Eviscerator, che vi aiuteranno a sbarazzarvi degli oltre 40 nemici differenti che incontrerete.

Ovviamente è lecito aspettarsi una modalità Multiplayer all'altezza e anche sotto questo aspetto *Turok 3* non dovrebbe deludere. Più di 45 arene di combattimento con otto modalità di



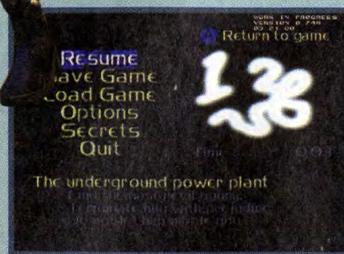
gioco differenti tra cui Blood Lust, Monkey Tag, Capture The Flag e Colour Tag. Ogni personaggio disponibile in queste modalità avrà abilità particolari, Joseph ad esempio avrà uno strumento che gli consentirà di attaccarsi alle pareti e alle superfici lisce. *Turok 3: Shadow Of Oblivion* ha tutte le caratteristiche per diventare un nuovo capolavoro, un'ottima notizia per tutti quelli che temevano che *Perfect Dark* rappresentasse una sorta di canto del cigno per il 64-bit di casa Nintendo.

CONIGLIETTI ROSA?

Gli obiettivi delle varie missioni possono essere visionati mettendo il gioco in pausa. Essendo il gioco ancora in fase di realizzazione, anche questi menu contengono poche righe inserite dai programmatori. Ci è capitato di vederne uno davvero esilarante, che elencava degli obiettivi piuttosto bizzarri...

- Trovare l'infame coniglio nemico - Liquidarlo senza dare nell'occhio - Evitare che vi rosicchi le scarpe

Non credete anche voi che sarebbe divertente affrontare delle missioni di questo tipo? In fondo sono molto più divertenti delle solite battute di caccia ai dinosauri!





PlayPress
PUBLISHING

EDITORI
PER PASSIONE

超PLAY X

PC PLAYSTATION SEGA

La prima rivista italiana di giochi Hentai!

benkyō!

tutto su manga e animazione giapponese

PERCHE' NOI IL GIAPPONE LO AMIAMO DAVVERO!

CHEAT ZONE

Se vi siete bloccati o se non riuscite a sconfiggere il terribile nemico di fine livello e non sapete cosa fare, in questa rubrica troverete codici, soluzioni e consigli per tutti i vostri giochi preferiti. Qualunque sia il vostro problema troverete sempre la soluzione nella Cheat Zone!

POKÉMON STADIUM

Diventate dei veri maestri di Pokémon con questi codici definitivi.

BATTAGLIA SEGRETA

Per sbloccare la battaglia segreta "sei contro uno" con il super Pokémon psichico Mewtwo, completate il Gym Leader Castle e ottenete tutti i premi nei tornei della modalità Stadium. Una nuova schermata dei titoli confermerà il vostro successo.

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ PIÙ ALTO

Se riuscite a battere Mewtwo nella battaglia segreta, sbloccherete una versione più difficile del gioco. Potete saltare dalla versione normale a quella più difficile premendo i tasti C Destra nella schermata dei titoli.

FOTOGRAFIE BONUS

Dopo aver finito il gioco in modalità Facile (inclusa la battaglia con Mewtwo), potrete accedere a delle nuove immagini. Per vederle andate alla schermata principale della galleria d'arte, tenete premuti i tasti L e R e muovete il cursore su Print. Questa opzione cambierà in Bonus.

MODALITÀ DODUO

Completate la Poké Cup per sbloccare la modalità Doduo. Questo vi permetterà di giocare le versioni Rossa, Blu e Gialla per Game Boy a velocità doppia. Per



alternare la velocità normale con quella più alta, premete C Destra durante il gioco.

PSYDUCK SEGRETO

Per ottenere questo nuovo Psyduck, dovete registrare tutti i 151 Pokémon nella Hall of Fame. Per riuscirci finite il Gym Leader Castle con un diverso gruppo di sei Pokémon ogni volta. Una volta riusciti nell'impresa, sarete ricompensati con uno Psyduck in grado di utilizzare la tecnica segreta dell'Amnesia.



PIKACHU SURFISTA

Per ottenere l'abilità surf di Pikachu, entrate nella Prime Cup Master Ball a livello difficile e scegliete una squadra che abbia Pikachu dalla cartuccia del vostro Game Boy. Completate la Prime Cup Master Ball usando

Pikachu a ogni incontro con una sola partita. In questo modo potrete usare Pikachu nel mini gioco del surf di *Pokémon Yellow*, sulla spiaggia a nord della strada 19.



POKÉMON BONUS

Ogni volta che finirete il Gym Leader Castle verrete ricompensati con uno degli otto Pokémon rari per Game Boy. Ecco la lista di quelli che potete vincere: Bulbasaur, Charmander, Squirtle, Hitmonlee, Hitmonchan, Eevee, Omanyte e Kabuto.

UNO SGUARDO AL PAD



RIDGE RACER 64

Pensavate di essere i corridori più veloci del mondo, ma non riuscite a vincere una gara? Forse vi serve la Caddy Car segreta!

Nota: La Caddy Car è una di quelle auto elettriche che si usano per spostarsi da una buca all'altra nei campi da golf.

CADDY CAR MACCHINE EXTRA

Cominciate una normale partita. Quando vi troverete sulla prima pista nella modalità Grand Prix, girate la macchina di 180° e andate a sbattere contro il muro di fronte. In questo modo inizierete una gara sul tracciato rovesciato, cercate di arrivare primi e otterrete la macchina più veloce del gioco.

Per sbloccare tutte le auto oltre a quelle normali dovrete batterle una per una nella modalità Car Battle, questa è la lista completa:
Novizio Extra
 Calaga Carrot
 RT Xevious Green
 Dig Racing Team
Intermedio
 RT Pink Mappy
 RT Blue Mappy
 RT Xevious Red
 Intermedio Extra
 Micro Mouse Mappy
 13th Racing Kid
 White Angel
Esperto
 RT Nebulasray
 RT Bosconian
 Galaga Prid's
Esperto Extra
 Digipen Racing
 Assoluto Infinito
 Age Solo Supernova
Speed
 Atomic Purple
 Extreme Green
 Terrazi Terrific
Speed Extra
 Lizard Nightmar
 Classe Z
 Screamin' Eagle

REPLAY "CON LA SCIA"

Premete i tasti C Sinistra durante i replay per attivare e disattivare l'effetto scia.

DAIKATANA

Avete problemi a sbarazzarvi dei nemici di Daikatana? Ecco per voi i codici per saltare di livello e avere il vostro arsenale al completo. Inserirli alla schermata di inizio missione. Un suono confermerà il corretto inserimento dei codici, le direzioni Su e Giù del D-Pad servono per selezionare il livello.

Tutte le armi

C Sinistra, C Giù, C Destra, C Su, Z, L, R, C Sinistra, C Giù, C Destra, C Su

Tutte le armi

C Sinistra, C Giù, C Destra, C Su, Z, L, R, C Sinistra, C Giù, C Destra, C Su

CHEAT ZONE



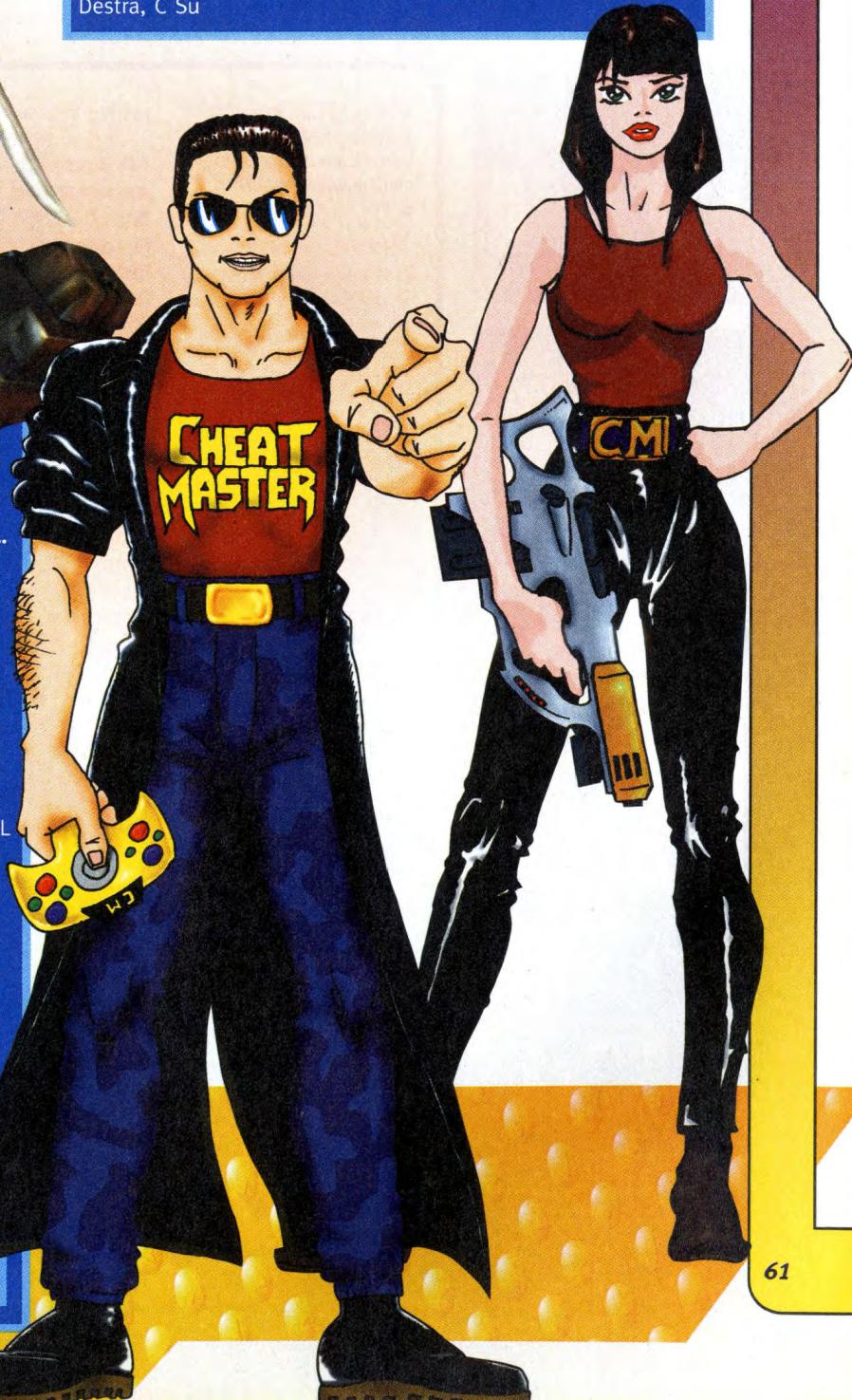
TGR 2

Se volete divertirvi con delle modalità un po' fuori di testa per rendere le gare più divertenti, allora la vostra ricerca finisce qui...

CODICI

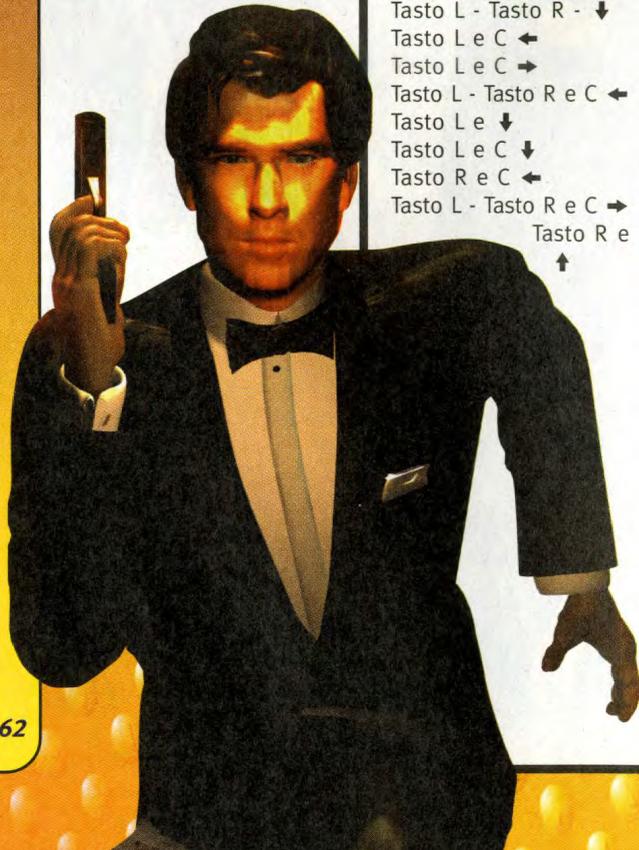
Per attivare i seguenti codici dovete inserirli nella schermata di descrizione della gara:

Effetto	Codice
100 crediti dagli sponsor	L, Z, Start, L, L
Macchine rimbalzanti	C Su, C Sinistra, R, L, Giù
Modalità Fat World	Z, C Destra, L, Su, Destra
Modalità Alta Risoluzione	C Sinistra, C Sinistra, Sinistra, L, L
Punti al massimo	L, C Su, Sinistra, L, L
Nessun danno	L, Z, Start, Su, Su
Disattiva visuale in profondità	Z, C Destra, R, Su, Destra
Ruota gigante	C Sinistra, Z, R, Giù, Giù
Potere di riparazione	L, Z, R, L, Start
Velocità luce	Z, C Sinistra, R, Su, Destra
Modifica velocità	Z, C Sinistra, L, Su, Destra
Sottosopra	C-Su, Z, Start, Su, Giù
Ruote sgonfie	R, C Destra, Start, Giù, Z



GOLDENEYE

ORA CHE PERFECT DARK È ARRIVATO SUGLI SCAFFALI DEI NEGOZI, I RAGAZZI DELLA RARE HANNO FINALMENTE DECISO DI RENDERE NOTI ALCUNI TRUCCHI PER IL LORO FANTASTICO SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA, GOLDENEYE. INIZIALMENTE LA RARE CI AVEVA DETTO CHE NON ESISTEVANO TRUCCHI, MA A GIUDICARE DA QUESTA LISTA COSÌ MASSICCIA SEMBRA PROPRIO CHE CI ABBIANO DETTO UNA PICCOLA BUGIA! PER INSERIRE I TRUCCHI TENETE PREMUTO IL TASTO DORSALE CORRISPONDENTE, QUINDI PREMETE IL D-PAD O IL TASTO C, PER POI RILASCIARE IL TASTO DORSALE E INSERIRE LA PARTE SUCCESSIVA DEL CODICE.



CODICI INTERNI

Inserite questi codici in qualunque momento del gioco.

INVINCIBILITÀ

- Tasto L e ↓
- Tasto R e C →
- Tasto R e C ↑
- Tasto L e →
- Tasto L e C ↓
- Tasto R e C ↑
- Tasto L e →
- Tasto R e ↓
- Tasto L e ←
- Tasto L - Tasto R e C →

TUTTE LE ARMI

- Tasto L - Tasto R - ↓
- Tasto L e C ←
- Tasto L e C →
- Tasto L - Tasto R e C ←
- Tasto L e ↓
- Tasto L e C ↓
- Tasto R e C ←
- Tasto L - Tasto R e C →
- Tasto R e ↑

Tasto L e C ←

MUNIZIONI AL MASSIMO

- Tasto L e Tasto R e C →
- Tasto R e ↑
- Tasto R e ↓
- Tasto L e Tasto R e C →
- Tasto L - Tasto R e ←
- Tasto R e ↓
- Tasto R e ↑
- Tasto L - Tasto R e C →
- Tasto R e ←

MODALITÀ LINE

- Tasto R e C ↓
- Tasto L - Tasto R e ↓
- Tasto L e →
- Tasto R e C ↑
- Tasto L - Tasto R e C →
- Tasto R e ↑
- Tasto L e ↓
- Tasto L e →
- Tasto R e C ←
- Tasto R e C ↑

INVISIBILITÀ

- Tasto R e C ←
- Tasto L - Tasto R e C ↑
- Tasto L e Tasto R e C ←
- Tasto L - Tasto R e ↑
- Tasto R e ↑
- Tasto L e C ←
- Tasto R e C ↑
- Tasto L e C ↓
- Tasto L - Tasto R e ←
- Tasto R e →

INVISIBILITÀ NEL MULTIPLAYER

- Tasto L e C ↑
- Tasto L - Tasto R e C ←
- Tasto R e ↑
- Tasto L e C →

Tasto R e C ←

- Tasto L e →
- Tasto L - Tasto R e C ←
- Tasto L e C →
- Tasto L e ↑
- Tasto L - Tasto R e C ↓

SELEZIONE LIVELLO

Inserite i seguenti codici nella schermata di selezione delle missioni. Potrete sbloccare solamente un livello alla volta in sequenza, ad esempio per poter giocare il Bunker 2 dovrete prima sbloccare quelli precedenti. Fate attenzione però, perché sbloccando un livello lo potrete affrontare solo in modalità Agent!

FACILITY

- Tasto L - Tasto R e C ↑
- Tasto R e C ←
- Tasto L e ←
- Tasto R e C ↑
- Tasto L e ←
- Tasto R e C ↓
- Tasto L e C →
- Tasto R e →
- Tasto L - Tasto R e C ↑
- Tasto L e →

RUNWAY

- Tasto L - Tasto R e ←
- Tasto R e ←
- Tasto L e C ↑
- Tasto L e ←
- Tasto R e C ↑
- Tasto R e C ↓
- Tasto R e C →
- Tasto R e →
- Tasto L e ↓
- Tasto R e C ←

SURFACE 1

- Tasto R e C ←
- Tasto L - Tasto R e C ↑
- Tasto L e ←
- Tasto R e ↑
- Tasto R e ←
- Tasto L e ↑
- Tasto R e C ↓
- Tasto L e →
- Tasto L e C →
- Tasto L - Tasto R e ↓

BUNKER 1

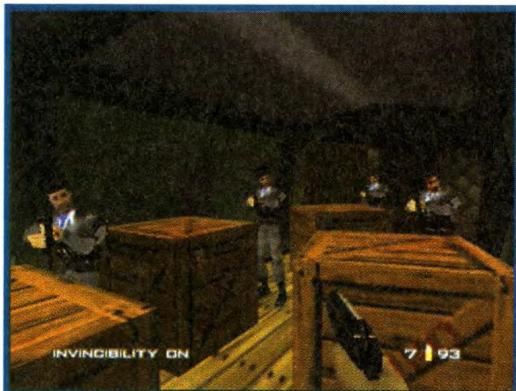
- Tasto L e C ↓
- Tasto R e →
- Tasto L e C →
- Tasto R e C ←
- Tasto L e C ↓
- Tasto L - Tasto R e ←
- Tasto L e C →
- Tasto L - Tasto R e ↑
- Tasto R e C →
- Tasto L e ↑

SIL0

- Tasto L e ↑
- Tasto R e C ↓
- Tasto L e ←
- Tasto R e ↓
- Tasto L e C ←
- Tasto L e Tasto R e C →
- Tasto L e C ↑
- Tasto R e →
- Tasto R e →
- Tasto R e C →

FRIGATE

- Tasto R e C ↑
- Tasto L e ↓
- Tasto R e C →
- Tasto L e ←
- Tasto L - Tasto R e ↑
- Tasto L - Tasto R e C ↓
- Tasto R e C →
- Tasto R e ↑



Invincible	ON
All Guns	ON
DK Mode	OFF
Paintball Mode	OFF
Magnum	OFF
Gold PP7	OFF
No Radar (Multi)	OFF
Turbo Mode	OFF
Enemy Rockets	OFF
2x Grenade L.	OFF

TRAIN

- Tasto R e ←
- Tasto R e C ↓
- Tasto R e C →
- Tasto L - Tasto R e ←
- Tasto L e →
- Tasto R e C ↓
- Tasto L e ←
- Tasto L - Tasto R e C ←

- Tasto L e ↑
- Tasto L e C ↑

JUNGLE

- Tasto R e C ↓
- Tasto R e ←
- Tasto L - Tasto R e ↑
- Tasto R e →
- Tasto R e ↓
- Tasto R e ↓
- Tasto R e ↑
- Tasto R e C ←
- Tasto R e C ↑
- Tasto L - Tasto R e ←

- Tasto L - Tasto R e C ↓
- Tasto R e →
- Tasto R e ↑

SURFACE 2

- Tasto L e C ↓
- Tasto L - Tasto R e C →
- Tasto R e C →
- Tasto R e C ↑
- Tasto R e C ←
- Tasto L e →
- Tasto L - Tasto R e C ↑
- Tasto L e C ↑
- Tasto L - Tasto R e ↓
- Tasto L e C →

ARCHIVES

- Tasto R e ←
- Tasto L - Tasto R e ↑
- Tasto L - Tasto R e C ↓
- Tasto R e ←
- Tasto L - Tasto R e C →
- Tasto L e ←
- Tasto L - Tasto R e →
- Tasto L - Tasto R e C ↓
- Tasto L e ↑
- Tasto R e C ↓

BUNKER 2

- Tasto L e ↓
- Tasto R e ↓
- Tasto L - Tasto R e C ↑
- Tasto L e ←
- Tasto L - Tasto R e →
- Tasto L e C ←
- Tasto R e →
- Tasto L e C ↑
- Tasto L e ←
- Tasto L e C ↓

STREETS

- Tasto L - Tasto R e C ←
- Tasto L e C →
- Tasto L e ↑
- Tasto L - Tasto R e C ↓
- Tasto R e C →
- Tasto R e C ↓
- Tasto R e ←
- Tasto R e C ↓
- Tasto R e C ↑
- Tasto L e ↓

CONTROL CENTRE

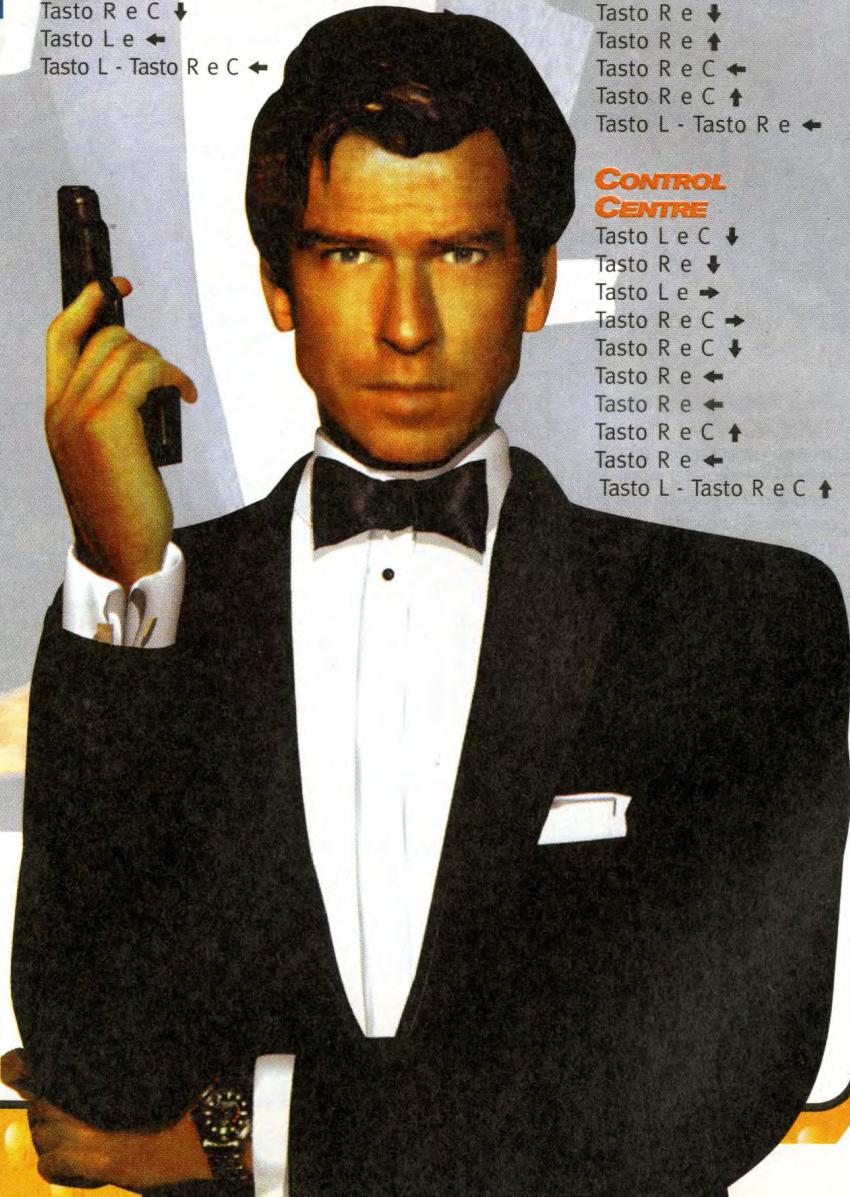
- Tasto L e C ↓
- Tasto R e ↓
- Tasto L e →
- Tasto R e C →
- Tasto R e C ↓
- Tasto R e ←
- Tasto R e ←
- Tasto R e C ↑
- Tasto R e ←
- Tasto L - Tasto R e C ↑

STATUE

- Tasto L - Tasto R e C ↓
- Tasto L - Tasto R e C ↓
- Tasto L e →
- Tasto L - Tasto R e ←
- Tasto R e ←
- Tasto R e C →
- Tasto L - Tasto R e ←
- Tasto R e C ↑
- Tasto R e C ↓

DEPOT

- Tasto L e ↓
- Tasto L e ↓
- Tasto R e C ↓
- Tasto L e C →
- Tasto L - Tasto R e →
- Tasto R e C ←
- Tasto L e ↓
- Tasto L e C ←
- Tasto L e C →
- Tasto L e ↑



CAVERNS

Tasto L e ↓
 Tasto R e C ↓
 Tasto L - Tasto R e ↑
 Tasto L e →
 Tasto R e C ↑
 Tasto R e C ←
 Tasto R e ↑
 Tasto L e C ←
 Tasto L e ↑
 Tasto R e C ←

CRADLE

Tasto L - Tasto R e C ↑
 Tasto L e ←
 Tasto R e ↓
 Tasto L e ↓
 Tasto L e C ↑
 Tasto L e ↓
 Tasto R e →
 Tasto R e C ↑
 Tasto L e C ←
 Tasto R e →

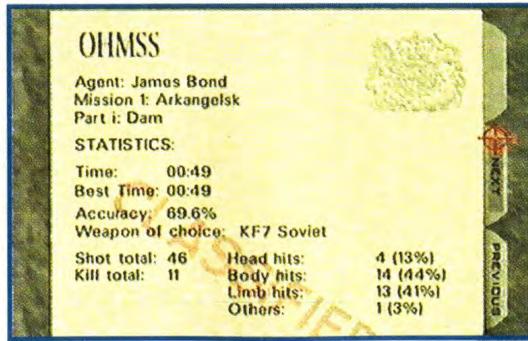


MENU DEI TRUCCHI

Inserite i seguenti codici nella schermata del menu dei codici. Un breve suono confermerà la corretta esecuzione di ogni codice. Una volta inseriti, tornate al menu principale e rientrate nel menu dei codici per trovare il trucco da voi scelto in un'apposita lista.

MODALITÀ PAINTBALL

Tasto L e ↑
 C ↑
 Tasto R e →
 Tasto L - Tasto R e C ←
 Tasto L e ↑
 Tasto R e C ↓
 Tasto L e C ↓
 Tasto L - Tasto R e C ↓
 Tasto L - Tasto R e ↑
 Tasto L e C ↓



INVULNERABILITÀ

Tasto R e ←
 Tasto L e ↓
 ←
 ↑
 ↓
 Tasto R e C ←
 Tasto L e C ←
 Tasto L e Tasto R e C ←
 Tasto L e Tasto R e C →
 Tasto L e C ←

MODALITÀ DK

Tasto L - Tasto R e ↑
 C →
 Tasto R e ←
 Tasto R e ↑
 ↑
 Tasto R e →
 ↑
 Tasto L - Tasto R e C ↓
 Tasto L - Tasto R e ↓
 Tasto L - Tasto R e C ←

LANCIAGRANATE X2

Tasto R e ↓
 Tasto R e ↑
 →
 Tasto L - Tasto R e C ↓
 Tasto L e →
 Tasto R e ←
 ←
 ↓
 ↑
 Tasto R e C ↓

LANCIARAZZI X2

Tasto R e →
 Tasto L e ↑
 ↓
 ↓
 Tasto R e C ↓
 Tasto L e ←
 Tasto L e C ←
 Tasto R e ↑
 Tasto R e ↓
 Tasto R e C ←

MODALITÀ TURBO

Tasto L e ↓
 Tasto L e C ↓

INVULNERABILITÀ

Tasto L - Tasto R e ↑
 Tasto R e C ↓
 ←
 Tasto R e ↓
 Tasto L e C ↓
 ↑
 Tasto R e ↓
 Tasto L e →

DISATTIVA RADAR

Tasto R e ↑
 C ↓
 C ←
 C ↑
 Tasto L e ↓
 Tasto R e ↑
 C ←
 →
 Tasto R e ←
 Tasto R e →

BOND PICCOLINO

Tasto L - Tasto R e ↓
 Tasto R e ↓
 Tasto L e C ↓
 ←
 Tasto R e C ←
 Tasto L - Tasto R e C ↓
 →
 ↓
 Tasto R e C ↓
 Tasto R e →

LANCIA COLTELLI X2

Tasto R e C ←
 Tasto L e ←
 ↑
 Tasto L - Tasto R e →
 →
 Tasto L - Tasto R e C ←
 Tasto L - Tasto R e C ←
 Tasto R e ↓
 Tasto R e ←
 Tasto R e C ←

ANIMAZIONI VELOCI

Tasto L e C ↓
 Tasto L e C ←
 C ↓
 C →

C ←
 Tasto L - Tasto R e →
 C →
 Tasto L - Tasto R e ↑
 Tasto R e C ←
 Tasto L e ←

BOND INVISIBILE

Tasto L - Tasto R e C ←
 Tasto L - Tasto R e C ↓
 Tasto L e C ←
 Tasto R e C ←
 Tasto R e →
 Tasto L - Tasto R e ←
 Tasto L e →
 ←
 Tasto L - Tasto R e C ←
 Tasto L e ↓

RAZZI NEMICI

Tasto L - Tasto R e C
 ↓
 C ←
 Tasto R e C ↓
 C ↓
 C ↓
 Tasto L - Tasto R e C ↓
 Tasto L - Tasto R e ↑
 C ↓
 Tasto R e ↑
 Tasto L e ↑

ANIMAZIONI LENTE

Tasto L - Tasto R e ←
 Tasto L - Tasto R e ←
 Tasto L - Tasto R e ↓
 Tasto L - Tasto R e ←
 C →
 Tasto L - Tasto R e ↓
 Tasto L - Tasto R e ↓
 Tasto L e ↓
 C ←
 C ↑

PP7 ARGENTO

Tasto L e ←
 Tasto L - Tasto R e ↑
 Tasto L e →
 Tasto L - Tasto R e ↑
 Tasto L - Tasto R e C
 ←
 Tasto L - Tasto R e ←
 Tasto L - Tasto R e ↓
 C ↓
 Tasto L - Tasto R e →
 Tasto L - Tasto R e ←

COLTELLI DA CACCIA X2

Tasto R e C ↓
 Tasto L e →
 Tasto R e C ←
 Tasto R e →
 Tasto L - Tasto R e →
 Tasto L - Tasto R e ↑
 Tasto L e ↓

Tasto R e ←
 Tasto L e →
 Tasto L e C ←

MUNIZIONI INFINITE

Tasto L e C ←
 Tasto L - Tasto R e →
 C →
 C ←
 Tasto R e ←
 Tasto L e C ↓
 Tasto L - Tasto R e ←
 Tasto L - Tasto R e C ↓
 Tasto L e ↑
 C →

RCP90 X2

↑
 →
 Tasto L e ←
 Tasto R e ↓
 Tasto L e ↑
 Tasto L e C ←
 Tasto L e ←
 C →
 C ↑
 Tasto L - Tasto R e ↓

PP7 ORO

Tasto L - Tasto R e →
 Tasto L - Tasto R e ↓
 Tasto L e ↑
 Tasto L - Tasto R e ↓
 C ↑
 Tasto R e ↑
 Tasto L - Tasto R e →
 Tasto L e ←
 ↓
 Tasto L e C ↓

LASER X2

Tasto L e →
 Tasto L - Tasto R e C ←
 Tasto L e ↓
 Tasto R e ←
 Tasto R e ↓
 Tasto L e →
 C ↑
 →
 Tasto R e →
 Tasto L - Tasto R e ↑

TUTTE LE ARMI

↓
 ←
 C ↑
 →
 Tasto L e ↓
 Tasto L e ←
 Tasto L e ↑
 C ←
 ←
 C ↓

ARRETRATI



N64 MAGAZINE

PER AVERE INFORMAZIONI SULLE VOSTRE RICHIESTE DI ARRETRATI, POTETE MANDARE UNA MAIL A: ordini@playpress.com

ALLEGARE IN BUSTA CHIUSA CON LA FOTOCOPIA DEL C.C. POSTALE N. 99353005 INTESTATO A SERVIZIO ARRETRATI PLAY PRESS PUBLISHING - LUNGOTEVERE DEI MELLINI, 44 - 00193 ROMA.

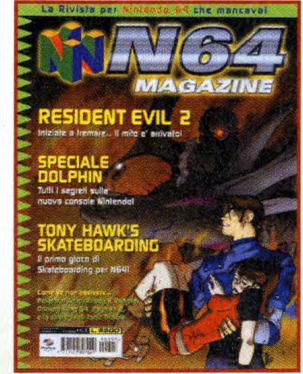


RECENSIONI
Body Harvest, Deadly Arts, Extreme G 2, F-Zero X, Glover, NBA Live 99, NHL 99, Rush 2: Extreme Racing USA, S.C.A.R.S., Space Station Silicon Valley, Twisted Edge, Virtual Pool 64, WCW/NWO Revenge, Wipeout 64



RECENSIONI
Tonic Trouble, Michael Owen's World League Soccer 2000, Jet Force Gemini, J-League Perfect Striker 2, Ogre Battle 64, The New Tetris, 40 Winks, Hybrid Heaven, Pokémon Snap, Knock Out Kings

STRATEGIE
Mario Golf



RECENSIONI
Resident Evil 2, Gauntlet Legends, Armormen Project S.W.A.R.M., Ready 2 Rumble, Rainbow Six, NBA Jam 2000, Rocket: Robot On Wheels, Donkey Kong 64, Turok: Rage Wars, WWF Wrestlemania 2000, South Park Rally, Rayman 2, Xena: Warrior Princess, Earthworm Jim 3D, In-Fisherman Bass Hunter

STRATEGIE
Tonic Trouble, Super Smash Brothers



RECENSIONI
Top Gear Rally 2, Vigilante 8: 2nd Offense, Toy Story 2, Nuclear Strike 64, A Bug's Life, NBA Live 2000, Mario Party 2, Bassmasters 2000, Asteroids Hyper 64, European PGA Tour Golf

STRATEGIE
Rayman 2: The Great Escape (I parte), Resident Evil 2



RECENSIONI
Hydro Thunder, F1 Racing Championship, Tony Hawk's Skateboarding, Ridge Racer 64, Dalkatana

STRATEGIE
Rayman 2: The Great Escape (II parte), Vigilante 8: Second Offense, Toy Story 2

Per ricevere gli arretrati inviateci la richiesta: compilate il modulo specificando il numero che desiderate ricevere, le copie richieste del numero e la fotocopia del versamento effettuato sul Conto Corrente Postale n. 99353005 intestato a **PLAY PRESS PUBLISHING - LUNGOTEVERE DEI MELLINI, 44 - 00193 ROMA.** Per calcolare il versamento aggiungete al costo di copertina (L. 9.900) le spese di spedizione pari a L. 5.000 fino a tre albi, L. 10.000 per sei, L. 15.000 per più di sei albi. Spedite tutto a: **Play Press Publishing - Lungotevere dei Mellini, 44 - 00193 Roma.**

ARRETRATI n64 magazine

Nome

Cognome

Indirizzo N

Località

Cap

Prov.

N64 MAGAZINE N.	NUMERO DI COPIE	PREZZO

Spese Postali

Totale



PREPARATEVI A VOLARE PIÙ IN ALTO DI UN GRATTACIELO E A SOFFRIRE IL MAL D'ARIA. GRAZIE ALLA NOSTRA STRATEGIA POTRETE ESEGUIRE LE EVOLUZIONI PIÙ FOLLI NELLA MIGLIORE SIMULAZIONE DI SKATEBOARD MAI ESISTITA. QUESTE PAGINE VI FORNIRANNO TUTTO QUELLO DI CUI AVETE BISOGNO PER DIVENTARE DEI VERI PROFESSIONISTI, RECUPERARE I NASTRI NASCOSTI E TRASFORMARVI IN MAESTRI DI STILE. PRENDETE LA VOSTRA TAVOLA E ANDIAMO... TONY HAWK CI ASPETTA!

TONY HAWK'S SK

PAROLA DI SKATER

Se volete entrare veramente nel mondo di *Tony Hawk's*, dovrete conoscerne il gergo. Familiarizzate con questi termini, poi uscite e dateci dentro con la tavola!

FASTPLANT

Un salto molto alto, eseguito tenendo la parte anteriore della tavola. Grazie al Fastplant è possibile atterrare su sporgenze elevate.

GETTING AIR

Un salto alto in lungo eseguito da una rampa o da una sporgenza.

GRAB

Una manovra in cui si afferra con la mano il bordo della tavola.

GRIND

Passare su una ringhiera o una sporgenza con la tavola senza usare le ruote.

HALF PIPE

Due rampe unite tra di loro in modo da formare un semi cerchio su cui eseguire delle evoluzioni.

HANDPLANT

Di solito si esegue dal bordo più alto di una rampa. Bisogna reggersi in equilibrio su una mano mentre si tiene la tavola con i piedi rivolti verso l'alto. Una manovra piuttosto difficile!

KICKER

Una piccola rampa che fornisce una rincorsa sufficiente solo per un'acrobazia.

KICKFLIP

Un'evoluzione che permette di ruotare la tavola sotto i propri piedi.

OLLIE

Salto preceduto da un breve colpo assestato alla parte posteriore della tavola in modo da portare anche lo skate in elevazione.

PLANTER

Una sporgenza di cemento su cui eseguire i Grinds.

TRANSFER

Saltare da una zona all'altra (ad esempio, da una rampa al terreno).

VERT RAMP

Simile all'Half Pipe, ma le pareti laterali sono molto più alte!



CONTROLLI

Ecco una breve lista dei controlli che dovrete imparare a gestire per diventare dei campioni.

Start	Inizia il gioco
Stick Analogico	Controlla lo skater
D-Pad	Controlla lo skater
Tasto A	Avanza nei menu
Tasto B	Torna indietro nei menu
Tasto C ◀	Kickflips
Tasto C ▶	Grabs
Tasto C ▲	Grinds
Tasto C ▼	Ollie
Tasto Z	Ruota a sinistra
Tasto L	Ruota a sinistra
Tasto R	Ruota a destra

MANOVRE FONDAMENTALI

GRABS

Per eseguire un Grab, premete i tasti C Destra e spingete il D-Pad nelle seguenti direzioni:

▲	Japan Air
▲ e ▶	Rocket Air
▲ e ◀	Madonna
▼	Tailgrab
▼ e ▶	Benihana
▼ e ◀	Stalefish
▶	Indy Nosebone
◀	Method

KICKFLIPS

Per eseguire un Kickflip, premete i tasti C Sinistra e spingete il D-Pad nelle seguenti direzioni:

▲	360 Shove It
▲ e ▶	Hardflip/Fingerflip
▲ e ◀	Kickflip To Indy
▼	Impossible
▼ e ▶	360 Flip/Front Foot/Impossible

▼ e ◀

Sex
Change/Variat
Heelflip
Kickflip

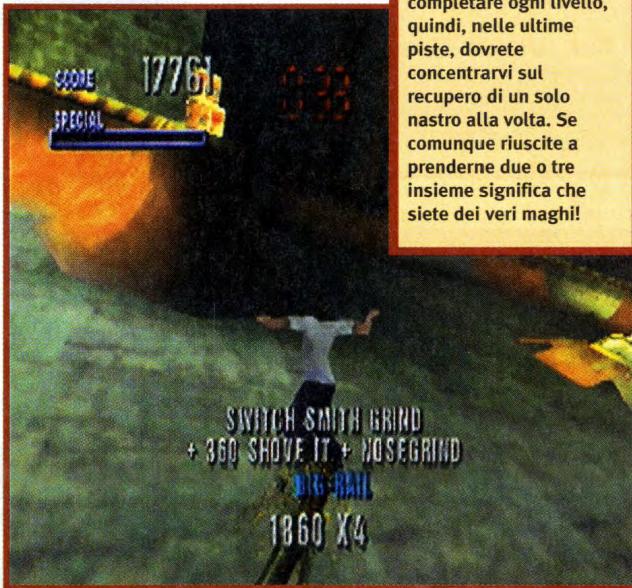
GRINDS

Per eseguire un Grind, premete i tasti C Su e spingete il D-Pad nelle seguenti direzioni:

▲	Nose Grind
▲ e ▶	Crooked Grind
▲ e ◀	Crooked Grind
▼	5-0 Grind
▼ e ▶	Smith Grind
▼ e ◀	Smith Grind
▶	Boardside
◀	Boardside
Nessuna direzione	Boardside

HANDPLANT

Per eseguire un Handplant, arrivate in cima a una rampa, premete Su e tenete premuti i tasti C Su. Ricordatevi di lasciare i pulsanti prima di toccare terra o farete un bel volo.



SUGGERIMENTI

Anche se correte per andare solo dal punto A al punto B per completare il livello, provate a eseguire più manovre possibili in modo da accumulare molti punti. Più manovre riuscirete a combinare, più punti riceverete.



SUGGERIMENTI

Avete solo due minuti a disposizione per completare ogni livello, quindi, nelle ultime piste, dovrete concentrarvi sul recupero di un solo nastro alla volta. Se comunque riuscite a prenderne due o tre insieme significa che siete dei veri maghi!

TONY HAWK

Probabilmente il miglior skater di tutti i tempi. Tony è in grado di eseguire più manovre di quante se ne possano imparare in una vita!

Ollie	3
Velocità	7
Air	7
Equilibrio	4



TECNICHE SPECIALI

360 Flip To Mute	▼, ▶, C ◀	1500
540 Board Variat	◀, ◀, C ◀	2000
Kickflip McTwist	▶, ▶, C ▶	4000
900°	▼, ▶, C ▶	8000



BOB BURNQUIST

Il suo stile unico rende Bob uno dei più originali ed emozionanti skater in circolazione negli ultimi anni.

Ollie	4
Velocità	6
Air	6
Equilibrio	4

**TECNICHE SPECIALI**

One Footed Smith	►, ►, C ▲	Variabili
Burntwist	◄, ▲, C ▲	Variabili
Backflip	▲, ▼, C ►	4000

KAREEM CAMPBELL

Questa giovane skater ha sviluppato uno stile metropolitano e si esprime al meglio negli ambienti stradali.

Ollie	7
Velocità	4
Air	4
Equilibrio	6

**TECNICHE SPECIALI**

Camper Slide	▲, ▼, C ▲	Variabili
Kickflip Underflip	◄, ►, C ◄	1500
Frontflip	▼, ▲, C ►	4000

RUNE GLIFBERG

Originario della Danimarca, Rune è abile su ogni tipo di terreno e se la cava praticamente in qualsiasi situazione.

Ollie	4
Velocità	7
Air	7
Equilibrio	3

**TECNICHE SPECIALI**

Front-Back Kickflip	▲, ▼, C ◄	1575
Christ Air	◄, ►, C ►	2100
Kickflip McTwist	►, ►, C ►	4000

BUCKY LASEK

Un vero duro dello Skateboard, la sua inclinazione per lo spettacolo lo rende uno degli atleti più scenografici.

Ollie	5
Velocità	7
Air	6
Equilibrio	3

**TECNICHE SPECIALI**

Varial Heelflip Judo	▼, ▲, C ◄	1500
Fingerflip Airwalk	◄, ►, C ►	2000
Kickflip McTwist	►, ►, C ►	4000

CHAD MUSKA

Le abilità di questo professionista esprimono al meglio il suo entusiasmo per lo Skateboard.

Ollie	6
Velocità	4
Air	4
Equilibrio	7

**TECNICHE SPECIALI**

360 Shove It Rewind	►, ►, C ◄	1500
Frontflip	▼, ▲, C ►	4000
One Foot 5-o Thumpin'	►, ▼, C ▲	Variabili

ANDREW REYNOLDS

Reynolds si è guadagnato la reputazione di super eroe per il suo coraggio nel lanciarsi da distanze gigantesche, scalinate e tetti di palazzi.

Ollie	6
Velocità	5
Air	3
Equilibrio	7

**TECNICHE SPECIALI**

Triple Kickflip	◄, ◄, C ◄	1500
Backflip	▲, ▼, C ►	4000
Heelflip to Bluntslide	▼, ▼, C ▲	Variabili

GEOFF ROWLEY

Uno dei migliori skater inglesi. Rowley è uno specialista delle superfici lisce e predilige correre su ringhiere e grandi scalinate.

Ollie	7
Velocità	5
Air	3
Equilibrio	6

**TECNICHE SPECIALI**

Double Hardflip	►, ▼, C ◄	1500
Backflip	▲, ▼, C ►	4000
Darkslide	◄, ►, C ▲	Variabili

ELISSA STEAMER

La regina dello Skateboard femminile. Ha dato del filo da torcere ai più grandi skater nel mitico Skatepark Tampa Pro Contest!

Ollie	6
Velocità	4
Air	5
Equilibrio	6

**TECNICHE SPECIALI**

Primo Grind	◄, ◄, C ▲	Variabili
Judo Madonna	◄, ▼, C ►	1500
Backflip	▲, ▼, C ►	4000

JAMIE THOMAS

Nella sua carriera di skater professionista, Thomas ha girato almeno una dozzina di filmati dimostrativi sul suo sport preferito!

Ollie	5
Velocità	5
Air	4
Equilibrio	7



TECNICHE SPECIALI

One Footed Smith	▲, ▲, C ▲	Variabili
Burntwist	◀, ▼, C ▶	1500
Backflip	▼, ▲, C ▶	4000

OFFICER DICK

Anche se è uno skater, questo personaggio segreto ha dedicato la sua vita a dare la caccia ai pirati della tavola che infestavano la città!

Ollie	6
Velocità	6
Air	6
Equilibrio	6



TECNICHE SPECIALI

Assume The Position	◀, ◀, C ▶	1575
Yeehaw Fronflip	▼, ▲, C ▶	4000
Neckbreak Grind	◀, ▶, C ▲	Variabili

LIVELLO 1

Scenario: Magazzino

Luogo: Woodland Hills - California

Primo nastro - Distruggete 5 casse

Cassa 1

Girate la tavola verso destra all'inizio del livello e troverete la prima cassa. Rallentate per evitare di scendere sulla rampa davanti a voi.

Cassa 2

Scendete dalla rampa e passate la lunga ringhiera alla fine. Davanti a voi, in cima a un piccolo dosso, vedrete la seconda cassa. Mentre salite la rampa per raggiungere quel punto, tenete premuto il tasto Su per essere sicuri di aggrapparvi.

Cassa 3

Dietro l'half-pipe (vicino al taxi dove avete cominciato il livello) c'è una sporgenza con una piccola ringhiera in cima. Lì di fronte c'è la terza cassa. Saltate e distruggetela.

Cassa 4

Dall'altra parte del magazzino, dopo la ringhiera e vicino alle due Vert Ramp, c'è un'altra lunga sporgenza che corre lungo il muro. La quarta cassa si trova

nell'angolo, per raggiungerla dovrete saltare.

Cassa 5

Dalla parte opposta delle Vert Ramp (nell'angolo sul retro) troverete l'ultima cassa del livello. Tenete premuto il tasto Su mentre risalite sulla rampa per raggiungere la cassa e assicuratevi di rimanere sul lato destro vicino al muro per riuscirci.

Secondo nastro - Prendete le lettere "SKATE"

S

Saltate oltre l'interruzione tra le due Vert Ramp vicino all'acqua per prendere la prima lettera.

K

Su un lato dell'half-pipe (sopra la rampa che corre attorno alla parte esterna della stanza) troverete la seconda lettera.

A

La terza si trova accanto alla seconda, sopra il taxi fermo.

T

La quarta lettera è nascosta oltre l'half-pipe. Dovrete prendere una bella rincorsa per raggiungerla, usate le rampe su entrambi i lati per prendere velocità.

E

L'ultima lettera si trova vicino alla quinta cassa.

Terzo nastro - Nastro nascosto

Il nastro segreto si trova in una stanza protetta da alcune vetrate, giratevi e scendete tramite la rampa sulla destra. Quando raggiungete il suolo, invece di andare sull'half-pipe giratevi di 180° a destra per salire la rampa nell'angolo della stanza. Saltate dal bordo di questa rampa per raggiungere il massimo dell'elevazione, quindi tornate di nuovo giù. Il vostro scopo è quello di saltare oltre il punto più alto dell'half-pipe. Se sarete abbastanza bravi, dovrete riuscire ad attraversare una stanza segreta, passare l'half-pipe e prendere il nastro segreto. Se doveste sbagliare, provate dalla parte opposta!

Quarto/Quinto nastro Punteggio Alto/Punteggio Pro

Dopo aver preso confidenza con le meccaniche di gioco e con le tecniche speciali del vostro personaggio, raggiungere il punteggio più alto non dovrebbe essere un problema. Andate sulla rampa e fate qualche manovra per superare velocemente la soglia dei 5.000 punti. Il Punteggio Pro è un po' più difficile da raggiungere, ma non impossibile. Accumulate dei Bonus Gap come l'Over The Pipe oppure il Transitional Grind. Se a queste manovre tecniche aggiungerete anche alcune rotazioni, i punti guadagnati aumenteranno rapidamente. Il modo migliore sarebbe quello di raggiungere la stanza segreta. Ricordate di rimanere vicini al muro e potreste riuscire a eseguire un Grind sulla piccola ringhiera sul lato più lontano dell'half-pipe!



SUGGERIMENTI

A meno che non ci sia una buona ragione per fermarsi, continuate a muovervi. Rimanere fermi troppo a lungo vi farà perdere punti preziosi e il vostro skater si annoierà, quindi... fatelo correre!



LIVELLO 1 - BONUS GAP

BIG RAIL

Correte su tutta la lunghezza della ringhiera al centro della stanza e scendete alla fine.

OVER THE PIPE

Prendete una buona rincorsa e fate un lungo salto per coprire tutta la lunghezza della rampa in un colpo solo.

STANZA SEGRETA

Completate l'Over The Pipe e dirigetevi dove si trovava il nastro segreto. Completate entrambi i tubi e il passaggio segreto senza toccare terra!

KICKER GAP

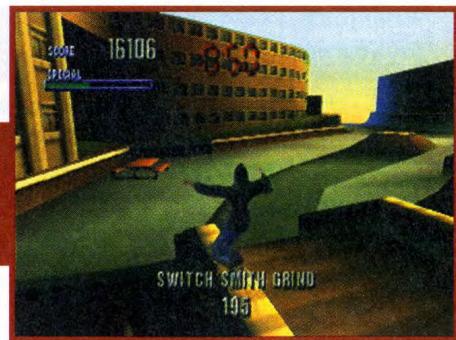
Saltate il fosso tra le due piccole Vert Ramp sul lato sinistro.

TRANSFER

Saltate via dal tubo e scendete a terra, o completate la rampa su cui si trova la seconda cassa in una sola volta.

TRANSITIONAL GRIND

Prendete velocità sul tubo e saltate in avanti verso la rampa che si trova all'inizio, quindi eseguite un Grind sul bordo della rampa sotto di voi.

**SUGGERIMENTI**

Quando siete su delle rampe o se state saltando da cornicioni particolarmente alti, cercate sempre di aggiungere alcune rotazioni alle tecniche base (usando i tasti laterali o Z). Con l'aiuto di una semplice rotazione, una manovra da soli 50 punti moltiplicherà più volte il suo valore!

LIVELLO 2

Scenario: Scuola
Luogo: Miami - Florida

Primo nastro - Eseguite dei Grind su cinque tavoli da pranzo**Tavolo 1**

Appena scendete dalla rampa iniziale, giratevi a sinistra e dovrete vedere un tavolo in mezzo ai due vasi sui lati del cortile.

Tavolo 2

Seguite il sentiero nell'area della piscina, girando immediatamente a destra dopo la rampa che troverete in fondo. Troverete il secondo tavolo nell'angolo.

Tavolo 3

Seguite il muro sulla destra e scendete utilizzando la rampa fino al suolo. Troverete un tavolo sul lato sinistro non appena scenderete dalla rampa.

Tavolo 4

Dopo aver terminato il terzo, dirigetevi verso l'angolo opposto del parco giochi per fare un Grind sul penultimo tavolo.

Tavolo 5

Attraversate il fossato. L'ultimo tavolo si trova sul lato opposto del campo giochi alla fine della ringhiera.

Secondo nastro - Prendete le lettere "SKATE"**S**

All'inizio del livello giratevi a sinistra ed effettuate un Grind fino alla fine della ringhiera vicino alle scale. Troverete la S durante la discesa.

K

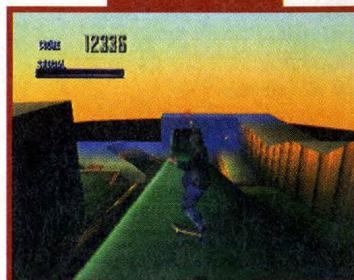
Giratevi leggermente a sinistra e dirigetevi verso le Vert Ramp di fronte. Saltate oltre il fosso per prendere la K sospesa.

A

Andate a destra e cercate il muro coperto di graffiti. Seguite la ringhiera con il segnale di pericolo proprio di fronte al muro, dovrete poter vedere la A in cima.

T

Scendete dalla rampa a curve davanti all'area della piscina. Eseguite un paio di Ollie per



prendere velocità e altezza. Saltate verso destra e prendete la T sopra la rampa.

E

Andate a sinistra appena entrate nell'area della piscina, quindi eseguite un Grind lungo la ringhiera corta tra le due piscine e prendete la lettera finale.

Terzo nastro - Nastro nascosto

Questo nastro si trova sospeso a mezz'aria sulla sporgenza alla fine dell'area verde oltre le scale. Dopo essere scesi all'inizio del livello proseguite dritti, passate la palestra sulla destra ed entrate nel viale. Seguite il passaggio sulla destra e salite sul tetto. Da questa altezza vedrete una tavola in bilico su bordo. Dovete saltare dal tetto passando sulla parte sinistra della tavola e atterrare sulla copertura di metallo delle scale. Effettuate un Ollie verso la fine e prendete il nastro.

Quarto/Quinto nastro - Punteggio Alto/Punteggio Pro

È importante riuscire a eseguire delle buone manovre fin dall'inizio del livello. Eseguite un Grind sul piccolo vaso sotto di voi, dove dovete atterrare per completare il bonus Gimme Gap. Scendete verso la piscina e raggiungete la cavità vicino allo schermo grande. Da questo punto, potrete sbizzarrirvi in numeri aerei e manovre di qualsiasi tipo. Se vi piacciono i Grind, andate nell'area con i ponti dove ci sono dei lunghi muri, perfetti per accumulare punti.

**LIVELLO 2 - BONUS GAP****GIMME GAP**

Saltate alla fine della discesa iniziale ed eseguite un Grind sul vaso sotto di voi.

HANDICAP RAMP RAIL

Eseguite un Grind lungo tutta la ringhiera dove si trova la S, arrivati alla fine scendete.

PLANTER GAP

Eseguite un Ollie sulla pianta e saltate oltre i fossi prima del vaso successivo.

GARBAGE OLLIE

Scendete nella sala buia dietro la palestra, poi saltate oltre uno degli scarichi di rifiuti.

DUMPSTER RAIL GAP

Fate un Grind sulla ringhiera che conduce agli scarichi di rifiuti all'entrata del viale ed eseguite un Ollie oltre il fosso. Fate un Grind giù per la ringhiera dalla parte opposta.

DITCH SLAP

Attraversate il fosso nel campo giochi principale con un solo salto, usando una delle piccole rampe su entrambi i lati.

KICKER GAP

Saltate il fosso tra le Vert Ramp nel parco giochi principale.

OVER A FOOTBRIDGE

Usate la rampa alla fine del fosso per prendere velocità e girarvi. Entrate dentro il fosso atterrando sulla discesa per passare il ponte in un colpo solo.

PLAYGROUND RAIL

Potete eseguire un Grind sulla cima del muro coperto di graffiti nel parco giochi principale, colpendo a tutta velocità le casse inclinate che si trovano alla fine ed effettuando un Ollie per atterrare sulla cima.

ROOF 2 ROOF

Usate le rampe sopra la palestra per fare un Ollie e un Transfer oltre il tetto del palazzo sul lato opposto.

LIVELLO 3

Scenario: Centro commerciale

Luogo: New York - NY

Primo nastro - Distruggete 5 uffici del centro commerciale

Ufficio 1

Andate fino alla fine dell'area di parcheggio, rompete il vetro ed entrate nel municipio. Salite la scala mobile e troverete l'ufficio davanti a voi.

Ufficio 2

Provate a completare i due Bonus Fountain Gap in modo da distruggere il secondo ufficio che si trova in cima. Se non ci riuscite dovete salire sulla seconda scala mobile a metà strada del centro commerciale e poi girare per trovare il secondo ufficio.

Ufficio 3

Scendete al piano in cui si trova il laghetto artificiale, restando sulla parte sinistra. Qui troverete il prossimo ufficio, prima della discesa verso le scale mobili che conducono al giardino.

Ufficio 4

Saltate sulla scala mobile successiva e passate la piccola rampa nell'angolo. Fate un Ollie sulla piccola sporgenza davanti a voi e sfondate l'ufficio che si trova davanti alle due grosse ringhiere.

Ufficio 5

L'ultimo ufficio si trova nell'area del giardino esterno. Passate in mezzo agli alberi e proseguite oltre il laghetto artificiale al centro, prima di distruggerlo per acquisire il nastro.

Secondo nastro - Prendete le lettere "SKATE"

S

Scendete la rampa fino all'area principale del centro commerciale e fate un Grind lungo l'ultima ringhiera sulla sinistra. Prendete la lettera, rompendo la vetrata di entrata al centro commerciale.

K

Ignorate la scala mobile e andate a destra. La K si trova in

cima a una pianta su cui dovete atterrare, a fianco dei cespugli vicino alla porta d'emergenza.

A

Scendete al livello più basso vicino agli ascensori. Fate un Grind lungo la ringhiera sulla sinistra oltre il laghetto artificiale all'interno del centro commerciale, per prendere la A durante la discesa.

T

Saltate sulla terza scala mobile e girate a sinistra saltando sulla sporgenza su cui si trova il quarto ufficio che avete distrutto. Effettuate un Grind lungo la ringhiera più bassa per prendere la T. Se non riuscite a eseguire il Grind, potete prendere la lettera dal piano inferiore.

E

Salite sulla rampa oltre il laghetto artificiale, fate un Ollie più alto possibile per saltare e prendere l'ultima lettera della parola SKATE.

Terzo nastro - Nastro nascosto

Questo è uno dei nastri più difficili da prendere. È nascosto alla fine della lunga ringhiera che si trova sopra il laghetto artificiale al centro del livello. Probabilmente dovete provare più di una volta, ma non è un'impresa impossibile. Una volta all'interno del centro commerciale, andate sulla parte destra e passate i cespugli dove avete trovato la lettera K. Subito dopo troverete una serie di negozi sulla destra, con una macchina parcheggiata di fronte e un Kicker che vi permetterà di superarla. Saltate la macchina stando il più possibile vicini al lato destro, poi girate leggermente a sinistra per raggiungere la rampa alla fine, tenendo sempre caricato l'Ollie. Lasciate il salto all'ultimo momento e fate un Grind. Se siete fortunati, atterrerete sulla ringhiera sopra il laghetto artificiale. Adesso dovete solo mantenere l'equilibrio fino alla fine prima di saltare e prendere



il nastro. Ricordatevi di saltare o lo mancherete.

Quarto/Quinto nastro Punteggio Alto/Punteggio Pro

Passate il centro commerciale più velocemente possibile, eseguendo ogni manovra che riuscite a fare prima di sbucare nell'area del giardino. Durante il tragitto, completate il Coffee Grind più volte per accumulare punti. Una volta nel giardino usate le rampe che portano agli alberi sul lato per prendere una bella rincorsa, poi eseguite una manovra aerea prima di fare un Grind lungo il muro esterno. Anche se saltate prima di raggiungere la fine non potete cadere, quindi continuate fino a che non avrete ottenuto il punteggio Pro.



SUGGERIMENTI

Oltre ai Grind speciali e ai Front/Backflip, potete sempre aggiungere delle rotazioni, Ollie o Fastplant al termine delle tecniche speciali. Con un po' d'impegno è possibile eseguire manovre da 1500, 4000 o 8000 punti e moltiplicare il loro valore diverse volte!



LIVELLO 3 - BONUS GAP

FOUNTAIN GAP

Salite sulla prima scala mobile e saltate sulla piattaforma dietro il centro commerciale. Eseguite un Ollie oltre la piccola apertura e scendete lungo la stretta discesa effettuando un altro Ollie e atterrando nell'apertura della fontana davanti a voi.

FOUNTAIN GAP

Una volta dentro la fontana, uscite dalla parte opposta e atterrate sulla strana scultura per ottenere un altro bonus.

PLANTER GAP

Fate un Ollie sulla fila di sedie sotto la prima scala mobile e saltate tutte le interruzioni che incontrerete.

THE FLYING LEAP

Dopo aver completato il Fountain Gap e aver raggiunto la cima, andate a tutta velocità verso la barriera di fronte a voi. Passatela con un Ollie, atterrando sul pavimento sottostante.

COFFEE GRIND

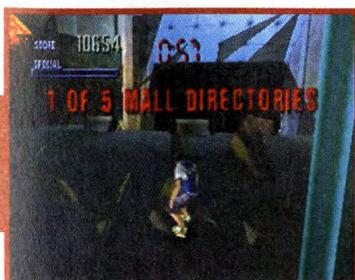
Fate un Grind lungo tutta la grande ringhiera che corre oltre la fontana fuori dal coffee shop.

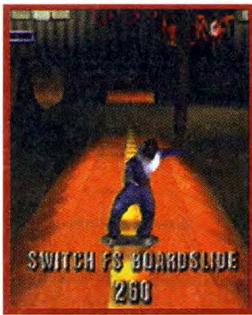
GOING UP GAP / GOING DOWN GAP

Entrate nell'area degli ascensori e salite su una delle rampe vicine agli ascensori, per saltare oltre l'interruzione e atterrare sulle rampe opposte. Quella a sinistra vi farà acquisire il bonus Going Up Gap, quella a destra il Going Down Gap.

SCALINATA DA 16 GRADINI

Andate a sinistra del secondo ascensore e fate un lungo Ollie oltre la rampa di scale. Dovete saltare tutte le scale per ottenere il bonus.





LIVELLO 4

Scenario: Skatpark
Luogo: Chicago - Illinois

All'inizio potrà sembrarvi difficile, ma questo è il luogo ideale per perfezionare le tecniche speciali ed effettuare le vostre combo preferite. Per essere sicuri di vincere il torneo, andate sulla Vert Ramp nell'angolo e

LIVELLO 4 - BONUS GAP

OVER THE BOX

Passate sulla cassa inclinata a destra della ringhiera, appena fuori del tubo.

OVER THE RAFTERS

Un'evoluzione piuttosto complicata. Prendete velocità, effettuate un Transfer nel tubo passando sulla rampa esterna ed eseguendo un Ollie alto per passare le travi metalliche sopra di voi.

RAFTER RAIL

Andate verso le Vert Ramp e usate la rampa che si trova nelle vicinanze per volare sulla grondaia. Tenete premuto il tasto del Grind per atterrare sulla ringhiera.

POOL TO LEDGE

Usate la piscina nell'angolo del livello per saltare in alto sulla sporgenza lunga che corre al di sotto delle finestre e passare facilmente l'interruzione.

ACID DROP

Sul lato opposto a dove avete effettuato il bonus precedente, passate lungo la sporgenza a lato della stanza accanto alle finestre e saltate nella cavità.

POOL LIP

Saltate nella piscina grigia sulla destra e prendete velocità prima di fare un Ollie e saltare in alto. Terminare eseguendo un Transfer oltre il dosso di cemento con una colonna di metallo.

WALL GAP

Usate la discesa nelle vicinanze del Pool Lip per saltare in alto oltre la parte più alta della ringhiera di fronte a dove avete cominciato il livello.

KICKER TO VERT

Uscite da un angolo della Vert Ramp per trovare questa interruzione piuttosto semplice.

WHOOP GAP

Prendete molta velocità per coprire la lunghezza delle due ringhiere al lato del livello e passare questa ultima interruzione.

LIVELLO 5 - BONUS GAP

CAR PLANT

Eseguite un Ollie sopra uno dei taxi che vedete sparsi nel livello.

CAR OLLIE

Terminate un Ollie oltre una delle macchine parcheggiate nel livello.

KICKER GAP

Completate una delle due Vert Ramp che si trovano all'inizio del livello.

CHEESEY DECK GAP

Usate la rampa nelle vicinanze per prendere velocità e saltare nell'angolo del blocco triangolare con sopra il cartello "No Skating".

BS GAP

Saltate una delle fermate degli autobus senza rompere il vetro, se ci riuscite effettuate qualche Grind per ricevere altri punti.

T2T GAP

Salite sulla rampa che porta dietro al camion parcheggiato nell'angolo più lontano del livello verso sinistra. Saltate attraverso il vetro raggiungendo il tunnel sul retro.

SECRET TUNNEL ENTRANCE

Usate la rampa a sinistra di quella del camion e prendete velocità. Giratevi e salite sull'altra rampa dietro di voi per volare in alto attraverso il vetro del tunnel sopra di voi.

ROOF 2 ROOF

Raggiungete l'area delle rampe sul tetto passando per il tunnel sopra di voi. Prendete velocità restando sul lato destro, passate sulla rampa a sinistra e saltate verso la piscina sul tetto opposto.

continue a eseguire evoluzioni in sequenza. Se volete una montagna di punti e desiderate ottenere oltre il 98% dovrete esplorare l'intero livello. Otterrete più punti eseguendo tutte le manovre possibili su qualsiasi cosa vi capiti a tiro, o magari saltando tutti gli ostacoli per lasciare a bocca aperta i giudici! Completando il bonus Over The Rafters farete moltissimi punti, ma avrete bisogno di una buona rincorsa e molta velocità. Provate a combinare i Grind ad altre manovre per incrementare i punti. Un ottimo sistema è quello di mantenere il Grind fin quando non sarete sopra la piscina per poi saltare dalle grondaie e aggiungere un bonus Acid Drop! Fate attenzione perché in questo torneo non potete cadere più di due volte per ogni gara.

LIVELLO 5

Scenario: Downtown

Luogo: Minneapolis - Minnesota

Primo nastro - Distruggete 5 cinque segnali "No Skating"

Segnale 1

Uscite dal passaggio iniziale e girate leggermente a sinistra in direzione della fontana.

Romperete il segnale appena entrati.

Segnale 2

Girate a sinistra all'interno dell'area della fontana. Uscite tramite la rampa dalla parte opposta e sfondate il cartello durante il tragitto.

Segnale 3

Appena fuori dalla fontana, andate sulla rampa davanti a voi ed effettuate un Transfer fino alla cima del blocco triangolare.

Troverete il segnale successivo proprio al centro.

Segnale 4

Scendete dall'altra parte e continuate lungo la strada. C'è un altro segnale poco più avanti sulla destra. Potete rompere questo segnale anche girandovi all'inizio e saltando verso l'alto usando le Vert Ramp.

Segnale 5

Girate a sinistra della grande rampa Truck nell'angolo e dirigetevi verso l'edificio di vetro. Qui troverete l'ultimo segnale, all'esterno dell'area con le scale.

Secondo nastro - Prendete le lettere "SKATE"

S

Andate sulla Vert Ramp di fronte

a voi all'inizio del livello e saltate leggermente a destra, verso la sporgenza laterale. Effettuate un Ollie dalla rampa alla fine del passaggio e un Grind lungo la ringhiera accanto al muro. Saltate di nuovo verso l'alto e prendete la lettera che si trova in aria sopra la strada.

K

Girate a sinistra e andate nell'area con la fontana. Continuate a prendere velocità e imboccate la discesa alla base della fontana. Fate un Ollie oltre la fontana e prendete la K che si trova sopra.

A

Lasciate l'area con la fontana passando per la stessa strada da cui siete entrati. Andate dritti verso la discesa sulla sinistra, quella coperta con montagne di rottami e spazzatura. Passate l'edificio con la facciata in vetro sulla sinistra ed eseguite un Ollie verso la rampa sul muro a sinistra, la A si trova proprio lì.

T

Usate la rampa sul retro del camion sollevato, per entrare nel tunnel di fronte che conduce sui tetti. La T si trova proprio dietro l'angolo all'interno del tunnel.

E

Tornate al livello della strada e allontanatevi dall'edificio di vetro. Andate sulla prima rampa a destra per eseguire un Ollie, quindi effettuate un Grind lungo la ringhiera più alta per prendere la lettera finale. Se non riuscite a trovare questa ringhiera, tornate al punto di partenza. La E si trova proprio sopra al punto in cui avete cominciato il livello!

Terzo nastro - Nastro nascosto

Il nastro si trova sospeso a mezz'aria tra due tetti, e visto quello che siete riusciti a fare finora prenderlo dovrebbe essere uno scherzo! All'inizio del livello giratevi e usate una delle Vert Ramp per arrivare sulla strada dietro di voi. Girate a sinistra non appena sarete atterrati e seguite la strada stando attenti ai taxi. Quando arriverete a un camion con una rampa sul retro, usatela per fare un Ollie nel corridoio che conduce al tetto. Una volta in cima, girate leggermente a sinistra e passate sulla mini rampa. Prendete velocità rimanendo sul lato destro, correte come un fulmine verso l'interruzione dietro di voi. In questo modo potrete volare verso

il tetto opposto e prenderete il nastro sospeso in aria... ammesso che riusciate ad andare abbastanza lontani!



Quarto/Quinto nastro
Punteggio Alto/Punteggio Pro

Il posto migliore per guadagnare punti è il tetto con la piscina. Qui potrete divertirvi con manovre aeree senza preoccuparvi del traffico. Effettuate più evoluzioni possibili e saltate ogni interruzione per non sprecare tempo. Il Kicker Gap vi farà guadagnare punti velocemente e vi permetterà di salire rapidamente sul tetto. Provate a eseguire un Grind lungo tutte le tre ringhiere nel tunnel che conduce al tetto e saltate anche l'interruzione che troverete. La maggior parte dei punti può essere ottenuta saltando da un tetto all'altro. Vi basterà andare alla massima velocità eseguendo rotazioni, Grab e Kickflip prima di atterrare... fate però attenzione a non sbilanciarvi!

muro di destra e saltate per raggiungere la quinta valvola prima di arrivare alla fine.

Secondo nastro
Prendete le lettere "SKATE"

S

Ignorate tutti gli ostacoli all'inizio e andate sulla parte sinistra della rampa. Fate un Ollie verso l'alto per prendere la S che si trova sospesa a mezz'aria.

K

Continuate sul percorso dopo la grande roccia, curvate e girate subito a destra... vedrete un'altra rampa. Raggiungetela e fate un Grind lungo la grande ringhiera doppia per raggiungere la K.

A

Scendete nel tubo e tomate indietro per prendere velocità. Continuate ad andare avanti e saltate più in alto possibile sul lato destro, quindi raggiungete la cima e usate la mini rampa per prendere la A. Potete usare anche la ringhiera vicino alla terza valvola per arrivare in quest'area.

T

Girate attorno alla colonna di pietra dove si trova la quarta valvola, tornando al centro del percorso. Salite sulla piccola rampa, saltate e prenderete la T in aria.

E

Usate le rampe sui muri poco dopo la pozza d'acqua bassa per andare più in alto possibile ed effettuate un Ollie sulla destra. Tenete premuto C ed eseguite un Grind. Dovreste atterrare sulla ringhiera alta sopra di voi e prendere la lettera E che si trova a metà strada.

Terzo nastro - Nastro nascosto

Il nastro è posizionato in cima a una grossa colonna al centro del livello. Probabilmente avrete bisogno di alcuni tentativi per raggiungerla. Andate verso la colonna, usate la rampa a sinistra (fuori del tubo) per raggiungere il

livello superiore ed effettuare un Grind lungo la ringhiera sopra di voi. Passate la terza valvola, seguite la sporgenza e fate un Grind lungo la ringhiera successiva fino alla parte opposta dell'apertura. Mantenete alta la velocità e usate la rampa sul muro per saltare l'interruzione oltre lo scarico. Proseguite verso la sporgenza rocciosa davanti a voi ed eseguite un Ollie per raggiungerla. Andate a destra dall'altra parte dello sbocco per poi saltare l'interruzione successiva usando le rampe sul muro. Correte dritti sul cemento e fate un Ollie alla fine del passaggio. Eseguite un Grind sulla colonna rocciosa e non lasciatevi scappare il nastro...

Quarto/Quinto nastro
Punteggio Alto/Punteggio Pro

Dopo le difficoltà del nastro questa vi sembrerà una passeggiata. Al centro del percorso c'è un enorme tubo. Iniziate eseguendo qualche evoluzione sulle rampe e le doppie ringhiere in modo da alzare il livello della barra delle speciali prima di entrare nel tubo. Usate manovre sempre diverse e cercate di aggiungere delle rotazioni per moltiplicare la votazione finale. Un piccolo consiglio, cercate di effettuare un Grind sulla ringhiera dove avete trovato la E, continuate con i Grind alternando altre manovre per almeno tre o quattro volte. Quando raggiungerete la fine, scendete senza saltare ed eseguite un altro Grind sulla ringhiera sotto di voi prima di saltare di nuovo verso il bonus Neversoft. In questo modo raggiungerete i due punteggi in poco più di due minuti... sempre ammesso che non cadiate!



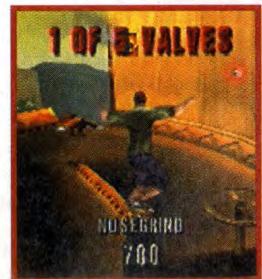
SUGGERIMENTI

Se state usando un tubo o una rampa e dovete riprendere velocità dopo una caduta, usate un Handplant. Cercate però di non esagerare... se tenete l'Handplant troppo a lungo, finirete di nuovo a terra!



SUGGERIMENTI

Imparate a riconoscere i punti che preferite per eseguire le super combo, in modo da avere sempre una seconda opportunità per accumulare punti. Se ad esempio vi piacciono le manovre aeree, cercate una cavità e restateci per un po'.



LIVELLO 6 - BONUS GAP

25FT / 50FT / 75FT

Dopo aver trovato la quarta valvola, usate la discesa rocciosa per raggiungere il tunnel sottostante. Effettuate un Ollie verso l'alto quando arrivate sulla rampa gialla. Più lontano riuscirete ad arrivare, più punti riceverete. Continuate a eseguire rotazioni e Grab in aria per ottenere il massimo dei punti.

NEVERSOFT ELECTRIC Co. GAP

Saltate in alto e correte per tutta la ringhiera che si trova in cima all'ultimo rettilineo dove avete recuperato la lettera E. Una volta arrivati alla fine, saltate per ottenere altri punti.

RAIL GAP

Correte lungo una delle due rampe che si trovano oltre la grande frana vicino all'inizio del livello.

HIGH RAIL GAP

Fate un Ollie fuori della rampa a destra (vicino alle colonne) per poi eseguire un Grind sopra il segnale accanto sul muro oltre l'interruzione.

LIVELLO 6

Scenario: Downhill Jam
Luogo: Phoenix - Arizona

Primo nastro - Aprite 5 valvole
Valvola 1

Scendete all'inizio del livello ed eseguite un Ollie sulla prima rampa a destra. Effettuate un Grind per arrivare alla doppia ringhiera sulla cima e girate per trovare la prima valvola.

Valvola 2

Scendete e girate a sinistra, ignorando la prima rampa. Andate sulla seconda e raggiungete la valvola mentre eseguite un Ollie verso la ringhiera lungo la roccia davanti a voi.

Valvola 3

Rimanete vicini al muro di sinistra e usate la rampa posta prima del tubo a sinistra per raggiungere la ringhiera sopra di voi. Fate un Grind lungo questa rampa per raggiungere la terza valvola.

Valvola 4

Scendete nel tubo e viaggiate alla massima velocità dopo la prima colonna rocciosa. Dirigetevi nel mezzo del circuito. Eseguite un Ollie dalla rampa bassa davanti a voi per atterrare sulla colonna rocciosa più alta e trovare la quarta valvola.

Valvola 5

In fondo al percorso salite sulla rampa, appena dopo la pozza d'acqua bassa. State vicini al



LIVELLO 7

Scenario: Burnside
Luogo: Portland - Oregon

La posta in palio per questo torneo è davvero alta, così come la sua difficoltà. In questa competizione potrete cadere al massimo due volte, ma dovrete cercare di recuperare

LIVELLO 7 - BONUS GAP

BRIDGE GRIND

Usate una delle rampe per saltare in cima alla trave di cemento ed effettuare un Grind in quel punto, quindi scendete per accumulare altri punti.

BRIDGE GAP

Prendete velocità e salite sulla rampa vicina alla piscina Vertical in modo da saltare oltre la trave di cemento e atterrare dall'altra parte senza nemmeno sfiorarla.

OVER THE TOMBSTONE

Uscite fuori dal tunnel contrassegnato da un occhio pitturato al centro e passate il blocco di cemento per andare oltre la lapide.

TWINKIE GAP

Al centro dell'area all'aperto (sul lato più lontano dell'arena vicino alle rampe alte) c'è un rialzamento sul terreno. Usatelo per saltare nella vasca quadrata e prendere un Twinkie.

THREE PLANTERS

Se riuscite a fare un Grind su tutte e tre le ringhiere che corrono sul retro del livello in una sola volta, farete impazzire la folla.

LIVELLO 8 - BONUS GAP

HUBBA GAP

Uscite fuori dalla rampa iniziale e girate a sinistra passando sotto l'arcata davanti a voi. Usate la rampa sul muro a destra per prendere velocità, quindi giratevi e andate sulla piccola Vert Ramp per passare il ponte di cemento in un solo salto.

FOUNTAIN GAP

Passate la piazza principale con la Pagoda sulla vostra destra e giratevi verso la fontana. Eseguite un Ollie e un Grind sulla fontana prima di salire sulla sporgenza rialzata davanti a voi e ottenere altri punti.

PAGODA GAP

Seguite la sporgenza dopo il Fountain Gap e continuate all'esterno degli edifici, fino a raggiungere il passaggio più alto. Seguitelo e fate un Ollie, scendendo poi attraverso la pagoda di vetro sotto di voi per ottenere punti supplementari.

RAMP 2 RAMP

Andate a Chinatown, dopo le macchine della polizia numero 3 e 4 salite sulle rampe sottostanti il punto in cui avete trovato la lettera A. Saltate da una rampa all'altra e prendete il bonus.

STREET GAP

Completate il Ramp 2 Ramp e spostatevi leggermente a destra. Passate attraverso la finestra e atterrate sulla strada sotto di voi per ottenere una tonnellata di punti!

PORCH GAP

Dopo aver terminato il Ramp 2 Ramp andate a sinistra nel viale pieno di lanterne. Saltate dalla scalinata più grande fino alla strada sottostante.

DOWN THE SPIRAL

Dopo essere arrivati nell'edificio dove avete trovato la lettera T, imboccate l'uscita ed eseguite un Ollie e un Grind fino alla fine della ringhiera, quindi tornate in strada.

CAR PLANT

Effettuate un Ollie su una qualsiasi delle macchine o tram che si trovano in strada.

RAIL 2 RAIL

Fate due Grind su entrambe le ringhiere di fronte al palazzo con la vasca all'interno.

OVER THE SEVEN

Mentre fate un Grind lungo le scale nella piazza, uscite dalla fontana e quando arriverete al punto in cui le scale curvano, eseguite un Ollie per saltare i sette giardini sul lato più lontano.



molto velocemente il tempo perso e accumulare almeno 20.000 punti. Per riuscirci, dovrete eseguire delle combo leggermente più difficili. Usate il tubo posizionato all'inizio del livello, saltate ed eseguite un Grind sulla trave di cemento sopra di voi... cercando di non perdere l'equilibrio una volta arrivati alla fine.

Questa mossa vi frutterà ben 10.000 punti in una volta sola. Per ottenere un punteggio davvero sorprendente, eseguite una o due manovre di media difficoltà nel "Bridge Gap" e continuate con un Grind sul bordo della rampa dalla parte opposta. Concentratevi sulle vostre tecniche migliori e completate il Bonus Gap "Bridge Grind" per ottenere altri punti. Avrete bisogno di un po' di pratica, ma seguendo questi consigli la medaglia d'oro è garantita!

LIVELLO 8

Scenario: Strade di San Francisco
Luogo: San Francisco - California

Primo nastro - Distruggete 5 macchine della polizia

Macchina 1

Quando inizierete il livello non prendete velocità e giratevi immediatamente a sinistra, vedrete una delle macchine proprio sotto di voi. Saltate in giù e fate un Grind lungo il tetto per farla saltare.

Macchina 2

Seguite la strada dal fondo della rampa all'inizio, sulla sinistra, e passate la fontana per trovare un'altra macchina parcheggiata sul lato sinistro della strada.

Macchina 3

Passate la prima serie di palazzi e salite sulla rampa a spirale fino a

raggiungere la scena del delitto a Chinatown. Troverete due macchine della polizia da distruggere.

Macchina 4

La troverete a destra della terza macchina sulla scena del delitto.

Macchina 5

Continuate sulla strada fino a che non vi avvicinerete nuovamente alla rampa iniziale. Poco prima di arrivarci passerete davanti a un coffee shop, parcheggiata lì di fronte troverete l'ultima macchina della polizia. Probabilmente i poliziotti stanno facendo scorta di ciambelle!

Secondo nastro - Prendete le lettere "SKATE"

Per prendere il secondo nastro in questo livello non vi converrà seguire l'ordine delle lettere, ma quello che vi suggeriamo noi.

K

Percorrete la discesa all'inizio del livello e seguite fino in fondo lo stretto passaggio con le ringhiere. Girate velocemente a destra e rompete il vetro per prendere la lettera.

S

Scendete in strada e girate a sinistra, proseguite dritti e salite sulla rampa con i graffiti davanti a voi. Troverete la S in cima a una serie di scale.

E

Tornate sulla strada e continuate a sinistra fino all'edificio con le due fontane all'esterno. Salite la rampa sul lato opposto per prendere velocità e dirigetevi verso il palazzo. Effettuate un Ollie in alto e rompete il vetro. Usate la grande vasca all'interno per effettuare un Ollie verso l'alto e prendere la lettera sospesa sopra di voi.





T
Andate poco più avanti sulla strada, e usate la discesa vicino alla rampa a spirale per fare un Ollie attraverso la finestra, nella stanza sopra di voi. Prendete la T prima di fare un Grind lungo la ringhiera all'esterno e tornare sulla strada.

A
Correte a Chinatown, prendete una delle due rampe per saltare e afferrare l'ultima lettera all'esterno del teatro... già che ci siete eseguite il bonus Ramp 2 Ramp.

Terzo nastro - Nastro nascosto
Il nastro si trova in cima alla Pagoda nella piazza. Anche se raggiungerlo non è difficile, avrete comunque bisogno di traiettorie molto precise e di un buon controllo della velocità. Passate la piazza e giratevi in modo da trovarvi di fronte alla grande fontana. Fate un Ollie e saliteci sopra e rimanete in equilibrio sul bordo. Saltate oltre l'interruzione fino alla sporgenza del palazzo di fronte. Proseguite saltando un'altra interruzione, quindi salite in cima alla torre dove troverete un lungo corridoio. Continuate a prendere velocità e seguite tutto il passaggio eseguendo un Ollie che vi proietterà al centro della Pagoda sotto di voi. Prendete il nastro mentre cadete ma non preoccupatevi delle

conseguenze... atterrerete con tutte le ossa a posto!

**Quarto/Quinto nastro
Punteggio Alto/Punteggio Pro**

In questo livello vi serviranno moltissimi punti, ma ormai dovrete essere diventati dei professionisti. Eseguite una delle combo più complesse che conoscete iniziando dalla ringhiera di fronte al punto iniziale. Se riuscirete a ottenere sui 13.000 punti sarete sulla buona strada, altrimenti ritentate! Provate a saltare più interruzioni possibili, continuando a eseguire i bonus Rail 2 Rail che vi permetteranno di raggiungere il punteggio Pro. Se preferite le manovre aeree, usate la vasca all'interno della stanza vicino al Rail 2 Rail, continuando a effettuare evoluzioni di medio e alto livello. Se invece preferite eseguire dei Grind, andate nella piazza e usate le scale. Qualsiasi cosa scegliate di fare, cercate di non commettere troppi errori o non raggiungerete mai i 50.000 punti necessari.



LIVELLO 9

Scenario: Roswell
Luogo: New Mexico

La gara definitiva... la consacrazione di tutti gli skater. In questo livello dovrete accumulare 30.000 punti senza fare NESSUN errore in TUTTE le tre gare... una vera impresa! Un consiglio prezioso, non smettete nemmeno per un secondo di effettuare tecniche acrobatiche, il tempo a disposizione è veramente scarso. Potete provare a fare una serie di Grind, Ollie e altre acrobazie o dirigervi alla vasca nascosta dietro le porte scorrevoli sul retro del livello. Se riuscirete a prendere abbastanza velocità, in questa zona potrete completare i bonus Channel Gap e Pool Grind in una sola manovra. Continuate a seguire questa sequenza di tecniche aggiungendo qualche Grind ogni tanto e dovrete aggiudicarvi il primo gradino del podio. Una volta raggiunto il primo posto, sarete ricompensati con il personaggio segreto Officer Dick!



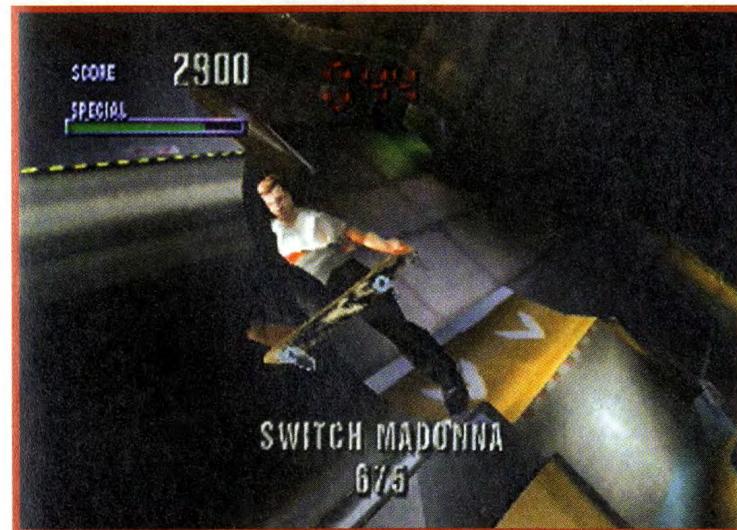
SUGGERIMENTI

Ogni volta che ripetete una manovra, il suo valore diminuisce. Cercate quindi di guadagnare il massimo punteggio con ogni tecnica e variate le vostre mosse fino all'impossibile.



SUGGERIMENTI

Esplorate tutte le aree dei livelli e cercate di combinare quante più tecniche possibili per superare tutti gli ostacoli. Solo in questo modo potrete raggiungere punteggi mostruosi.



LIVELLO 9 - BONUS GAP

- CHANNEL GAP**
Arrivati in fondo al livello, salite la rampa marrone a destra e dirigetevi verso la sporgenza a sinistra. Saltate sopra le porte scorrevoli dell'hangar fino alla sporgenza opposta.
- POOL GRIND**
Passate sul bordo della piscina con un Grind fino a quando vi è possibile e sarete ricompensati con una valanga di punti.
- ET GRIND**
Entrate nelle porte a destra in fondo al livello e seguite il passaggio vicino alle altre porte. Saltate sulla ringhiera dietro le porte e percorretela con un Grind, terminate saltando le interruzioni che troverete alla fine.
- BHOUSE RAIL**
Iniziate girando a sinistra e percorrete la ringhiera posta sopra la rampa. Eseguite un Grind lungo tutte e tre le sezioni per ricevere il bonus.
- LOW DECK GAP**
Saltate dalla rampa bassa e passate con un Grind la lunga ringhiera al centro del livello, quindi atterrate sulla rampa bassa che si trova sul lato più lontano.
- HIGH DECK GAP**
Un po' più difficile rispetto al Low Deck, in questo caso avrete bisogno di maggiore velocità. Usate l'half-pipe di metallo sul lato più lontano del livello per prendere una bella rincorsa. Mantenetevi in elevazione cercando di raggiungere il centro dell'arena e il gioco sarà fatto.



HYDRO THUNDER

NEL MONDO ACQUATICO DI HYDRO THUNDER LA VELOCITÀ È TUTTO E PER VINCERE NON BISOGNA AVERE PIETÀ DEGLI AVVERSARI! PER AIUTARVI NELL'IMPRESA, QUESTO NUMERO DI N64 MAGAZINE VI PROPONE UNA GUIDA COMPLETA IN GRADO DI SPIANARVI LA STRADA VERSO LA VITTORIA!

THUNDER PARK - FACILE

La più semplice fra tutte le piste. Una competizione piuttosto elementare corsa su un circuito senza particolari difficoltà, a parte qualche curva di 90° e una grossa biforcazione. Non ci sono scorciatoie, quindi dovrete mantenervi in testa al gruppo per vincere.



Accelerate sul rettilineo ed entrate nel tunnel, raccogliendo il Turbo Blu.

Simboli

-  **TURBO ROSSO**
Nove secondi di accelerazione
-  **TURBO BLU**
Quattro secondi di accelerazione
-  **RAMPA**
Saltate alla massima velocità!
-  **TUNNEL**
Chi ha spento la luce?

SONO INVINCIBILE!

Se usate una sufficiente sequenza di turbo, la vostra barca comincerà a lampeggiare. In questi momenti la vostra imbarcazione sarà invulnerabile per un breve periodo e voi potrete urtare gli avversari senza subire danni. Quando vi troverete in questo stato potrete quindi sfrecciare al massimo della velocità senza preoccuparvi di altro. Il periodo di invulnerabilità dipende dal tipo di motoscafo scelto.



Effettuate la curva di 180° all'interno del tunnel accelerando in uscita per prendere il Turbo Rosso.



Dirigetevi verso il Turbo Blu, ma fate attenzione perché si sposterà da una parte all'altra della pista.



Accelerate lungo la doppia curva e saltate utilizzando la rampa a sinistra per prendere il Turbo Rosso.



Effettuate con attenzione la curva successiva e dirigetevi verso un altro Turbo Blu che si muove sulla pista.



Sul rettilineo d'arrivo, saltate sulla rampa a sinistra e prendete il Turbo Blu.



Durante il giro successivo, eseguite un Hydro-Jump e prendete il Turbo Blu.

LOST ISLAND - FACILE

Arrivo



Gareggiando nelle acque di un'isola vulcanica, dovrete affrontare numerose insidie come pericolosissime cascate e svolte improvvise. Vi imbatterete persino nelle rovine di una civiltà perduta, sparse lungo le coste della pista.

Dopo la prima curva, andate a tutta birra verso la cascata e saltateci sopra.

SEMPRE PIÙ IN ALTO

Per effettuare un Hydro-Jump dovrete tenere premuto il freno, rilasciarlo e premere subito il tasto del turbo. Cercate di perfezionare questa tecnica in modo da raggiungere bonus e tunnel nascosti.



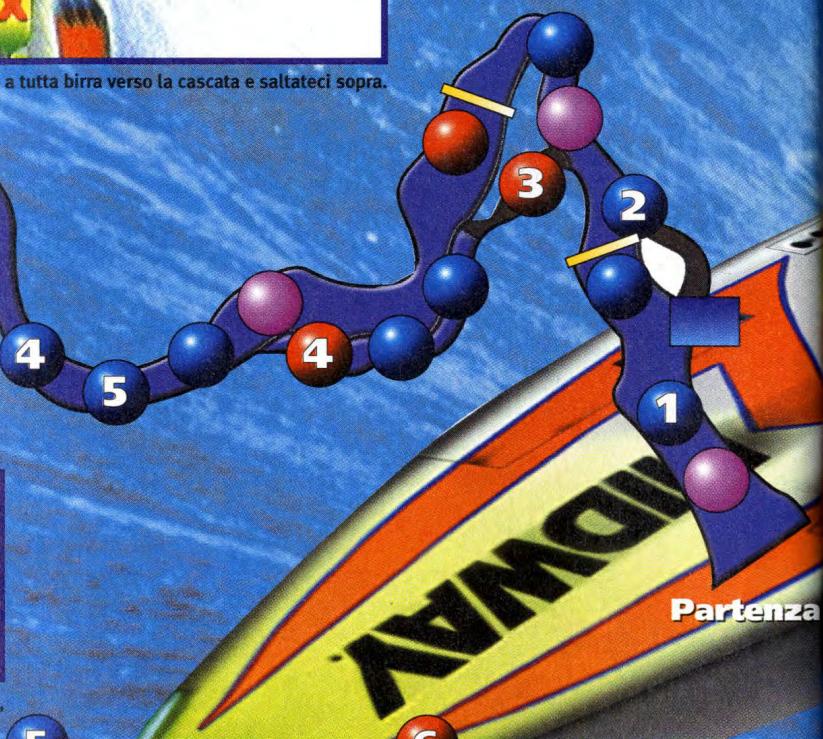
Percorrete tutta la cascata e finirete sopra il tracciato principale. Prendete il Turbo Blu e accelerate al massimo fino alla fine della scorciatoia.



Quando tornerete sul tracciato principale, vedrete due costruzioni sulla destra. Un Turbo Rosso è nascosto dentro una delle due.



Una volta usciti dal tunnel segreto, spingete la vostra barca al massimo dei giri per prendere il Turbo Rosso.



Accelerate lungo la pista, facendo attenzione a quella fastidiosa barca di turisti.



Dentro il tunnel, saltate sulla rampa centrale e prendete il Turbo Rosso segreto dal vulcano.

SIMBOLI



TURBO ROSSO



TURBO BLU



RAMPA



TUNNEL



CADUTA



CASCATA

ARCTIC CIRCLE - FACILE

Sfrecciate lungo le gelide acque e le caverne ghiacciate dell'Artico. Orsi polari e pinguini vi faranno da spettatori mentre voi vi sarete impegnati a ottenere il primo posto sul podio.



1 Passata la prima curva troverete una rampa sulla destra. Usatela per oltrepassare la montagna.



2 Non appena uscirete dal primo tunnel troverete un traforo sulla destra, eseguite un Hydro-Jump e saltateci dentro.

LA BARCA GIUSTA

Uno dei segreti per vincere sta nello scegliere la barca adatta alla corsa che state per affrontare. Se la pista ha un gran numero di curve strette, è meglio selezionare un bolide con una buona maneggevolezza, mentre uno più veloce andrà bene per i tracciati filanti e pieni di salti!



3 Se doveste mancare il bersaglio, dirigetevi verso la rampa per prendere un Turbo Rosso.



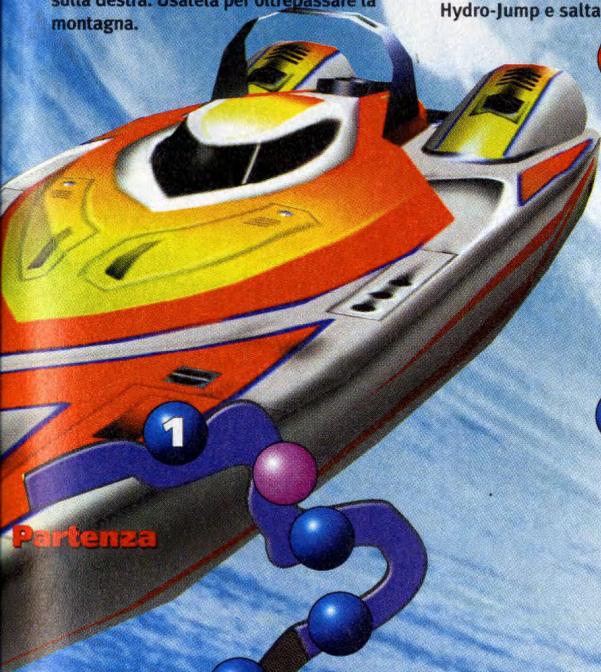
4 Passata la nave sulla destra, volate sulla rampa per prendere un altro Turbo Rosso.



5 Appena usciti dal tunnel in discesa, saltate sulla rampa centrale per prendere il Turbo Blu.



6 Da dentro la nave, saltate sulla rampa per prendere il Turbo Rosso.



Partenza

Arrivo

GREEK ISLES - MEDIO

IL CONTROLLO È TUTTO

Come in ogni gioco di corsa, dovrete sempre scegliere la giusta traiettoria ovvero quella che vi consentirà di affrontare le curve sterzando il meno possibile. Mettete da parte i Turbo quando state percorrendo una curva, ma appena tornate sul rettilineo dateci dentro!

Correndo tra antiche rovine greche e città più moderne, le soleggiate acque della Grecia vi offriranno una gara veloce e furiosa, che si concluderà con una discesa mozzafiato. Fate attenzione ai rapidi cambi di direzione e a un paio di curve a gomito particolarmente insidiose. Tutto il resto non dovrebbe essere un problema quindi... dateci dentro!



1 All'inizio della gara, dirigetevi verso la rampa e prendete il Turbo Rosso.



2 Quando vi avvicinate all'acquedotto, entrate nella cascata per trovare una scorciatoia segreta.



4 Nell'ampio rettilineo, andate al massimo e usate la rampa per prendere il Turbo Rosso.



3 Percorrete la scorciatoia fino a che non tornerete sulla strada principale.



Arrivo

SIMBOLI



TURBO ROSSO



TURBO BLU



RAMPA



TUNNEL

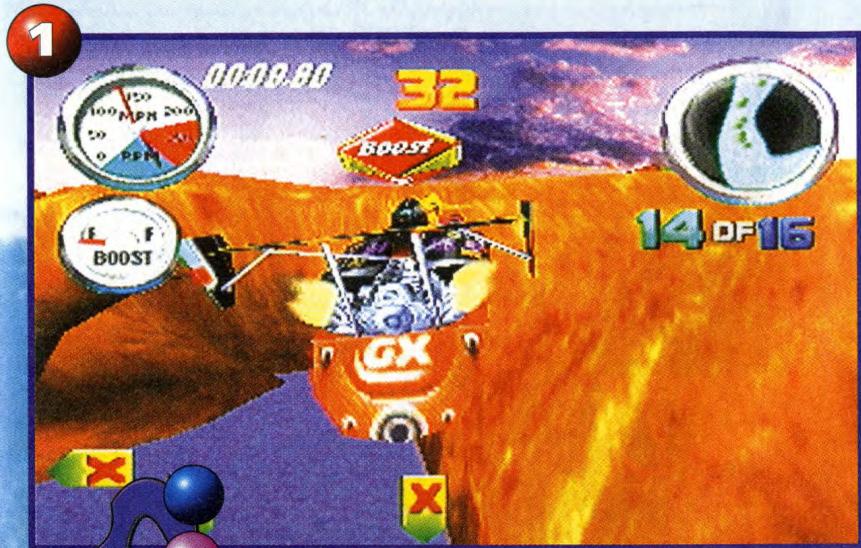


CADUTA



CASCATA

LAKE POWELL - MEDIO



1 Dopo la prima curva, saltate sulla rampa per prendere il Turbo Rosso sulla roccia.

Uno dei laghi artificiali più grandi del mondo. Il Lake Powell nello Utah ha molte curve angolate e insidiose, nonché alcune caverne ingannevoli. Reggetevi forte mentre vi lancerete giù dalla colossale diga per atterrare nelle acque sottostanti.

Arrivo

Partenza

VAI COL TURBO

È importantissimo prendere e utilizzare il maggior numero di Turbo possibili. Per essere sicuri di vincere dovrete usare questi Turbo all'incirca per il 90% della gara. Potrebbe sembrarvi troppo, ma se riuscirete a prendere tutti i Turbo disseminati per la pista vi assicuriamo che andrete come dei missili e nessuno potrà fermarvi. Il Turbo Rosso vi darà 9 secondi di accelerazione mentre quello Blu ve ne darà solo 4.



2 Dopo il secondo Turbo Blu, state attenti alla polizia dello Utah!



3 Dentro il primo tunnel, girate rapidamente a destra per prendere il Turbo Rosso.



4 In questo punto troverete due Turbo, prendete quello Rosso ed entrate nella cascata.



5 Alla fine della cascata, saltate sulla rampa per prendere l'ennesimo Turbo Rosso.



6 Usate la vostra accelerazione per saltare sulla rampa centrale della diga e acciuffare il Turbo Rosso.

THE FAR EAST - MEDIO

MISS BEHAVE

Capace di scivolare sull'acqua con la stessa disinvoltura di una lama che affonda nel burro, questa barca è ottima per affrontare i circuiti di media difficoltà.

Questa pista si trova su un fiume nel profondo cuore della Cina e si sviluppa attraverso gli alti e nebbiosi picchi di questo splendido paese. Avrete bisogno di una barca veloce e di riflessi pronti se volete arrivare primi!



Prendete il Turbo Blu astutamente nascosto dietro la cascata.



Non lasciatevi scappare il secondo Turbo Blu accanto alla discesa, quindi precipitate sulla rampa per prenderne altri due.

Partenza



Usate un Turbo e saltate sulla rampa centrale per prendere quello Rosso sospeso in aria.



Saltate sulla rampa per prendere un altro prezioso Turbo Rosso.



Nel penultimo tunnel, saltate per prendere il Turbo Blu... siete quasi all'arrivo ragazzi, dateci dentro!



Prendete il Turbo Rosso e saltate sulla rampa per raggiungere il traguardo.

Arrivo

SIMBOLI



TURBO ROSSO



TURBO BLU



RAMPA



TUNNEL

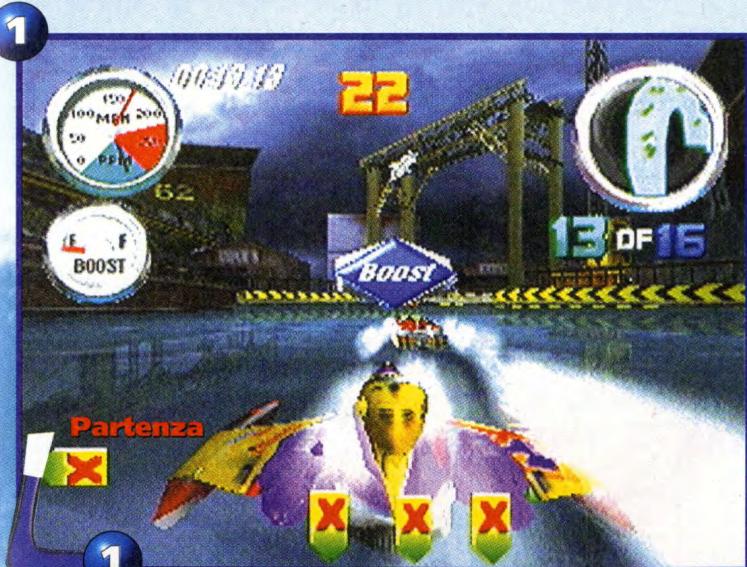


CADUTA



CASCATA

SHIP GRAVEYARD - DIFFICILE



1 Assicuratevi di prendere il primo Turbo Blu e usatelo per raggiungere il primo punto di controllo.

Una specie di discarica galleggiante, il livello Ship Graveyard offre una sfida veramente dura con numerose scorciatoie e curve pericolose. Fatevi strada tra relitti di navi abbandonate e acque oscure infestate da squali.



2 Dentro il tunnel principale, eseguite un Hydro-Jump prima di cadere e prendete il Turbo Rosso dalla piccola piattaforma.



3 Saltate con un Hydro-Jump giù per il precipizio e prendete il Turbo Blu.

DAMN TORPEDOES

DESCRIZIONE

Una barca molto agile, adatta ai principianti. Anche se la velocità e la potenza dei Turbo non sono spettacolari come quelle di altre barche, è comunque ottima per i tracciati più semplici. Vi consigliamo di farci un giro di prova.

MOTORE

Silva Trek Motors da 525 cavalli con doppio turbo, dotato di propulsore di grandi dimensioni e potenza.

TURBO

Doppi Mega-razzi

CARATTERISTICHE

Adatta ai circuiti semplici visto che la sua velocità limitata non consente di raggiungere particolari risultati su quelli più avanzati. Ottima per i principianti e facile da controllare.



4 Prendete i due Turbo lungo la scorciatoia e usatene uno sul lato sinistro per prenderne un altro Rosso.



5 Saltate sulla rampa finale e usate un Turbo per raggiungere il traguardo.

Arrivo

THE VENICE CANALS - DIFFICILE

BANSHEE BASHERS

Una delle imbarcazioni più leggere, eccezionale per i salti anche se risente fortemente degli urti con gli altri motoscafi. Una buona scelta, ma dovrete controllarla con estrema attenzione.

Una delle piste più difficili del gioco, Venice Canals vi vedrà gareggiare tra le acque della splendida e tranquilla città di Venezia. Curve mozzafiato e canali immersi nella penombra contribuiranno a creare un'atmosfera veramente magica.



Effettuate un Hydro-Jump e prendete il primo Turbo Rosso dall'arcata.



Quando il percorso si divide, svoltate a sinistra e prendete il Turbo Rosso.



Un altro Hydro-Jump verso il grosso muro vi consentirà di assicurarvi un altro Turbo Rosso.

SIMBOLI



N.Y. DISASTER - DIFFICILE



1 Se mancate il tunnel segreto, continuate sulla strada principale e saltate sulla rampa per prendere i Turbo Blu e Rosso.



2 Dopo il tunnel, fate un Hydro-Jump per prendere il Turbo Blu.



3 Quando il percorso si divide intorno all'edificio, andate a sinistra per prendere un altro Turbo Rosso.



4 Nel lungo tunnel della metropolitana, eseguite un Hydro-Jump per raggiungere la piattaforma e prendere un Turbo Rosso.

Arrivo



Partenza

MIDWAY MADNESS

DESCRIZIONE

Una barca pesante e stabile, non veloce come le altre ma estremamente resistente a ogni tipo di urto. Ottima per i tracciati semplici e per fare pratica senza pensare troppo a dove andate a sbattere.

MOTORE

Marine 850 cavalli Browning V-Drive con un potentissimo propulsore singolo.

TURBO

Doppio motore V-Drive

CARATTERISTICHE

Ottima per i primi tracciati, ma poco adatta a quelli più avanzati a causa della sua scarsa velocità.



5 Sul rettilineo finale, usate la rampa per saltare e prendere l'ultimo Turbo Blu.

CATACOMBS - PISTA BONUS



1 Prendete il primo Turbo Rosso e usatelo senza pensarci due volte.



2 Dirigetevi verso i due pilastri di pietra per trovare un Turbo Rosso nascosto.

Una pista poco adatta a chi soffre di claustrofobia. Ambientata all'interno di oscure e misteriose caverne piene di passaggi strettissimi, curve improvvise e spuntoni di roccia. Questo tracciato vi garantirà un'emozione dopo l'altra.



3 Prendete il Turbo Blu nascosto all'interno dell'ampia svolta a destra e tenetevi pronti per afferrarne un altro Rosso subito dopo.



4 Prendete il Turbo Blu prima dell'ultima rampa, quindi saltateci sopra per dare prova della vostra abilità.



HYDRO SPEEDWAY - PISTA BONUS



1 Prendete il primo Turbo Blu sul lungo rettilineo.



2 Affrontate attentamente la prossima curva per prendere il Turbo Rosso.



3 Fate un Hydro-Jump per afferrare il Turbo Rosso che galleggia sull'acqua.



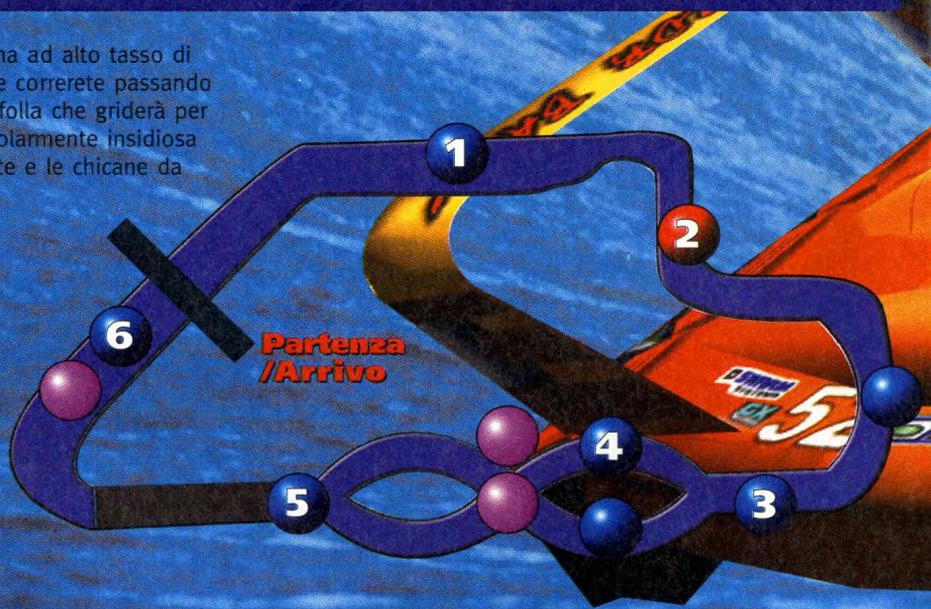
4 Prendete la strada a sinistra in modo da poter raccogliere il Turbo Blu.



5 Per raggiungere il Turbo Blu che si sposta dovrete fare un Hydro-Jump piuttosto preciso.



6 Saltate sulla rampa per raggiungere un indispensabile Turbo Blu.



CASTLE VON DANDY - PISTA BONUS

RAZOR BACK

Estremamente difficile da controllare e molto sensibile agli urti, la Razorback (che in Inghilterra è una particolare razza di maiale) è adatta solo ai piloti più esperti. Se però riuscirete a domare questo mostro, vi ritroverete alla guida di un mezzo velocissimo ed estremamente potente. Vivamente consigliata sui circuiti più difficili.

Fatevi strada attraverso un vecchio castello abbandonato sulle colline scozzesi. Sfrecciate lungo gli stretti fossati infestati dai coccodrilli e se volete, sfondate le finestre del castello alla ricerca di scorciatoie segrete.

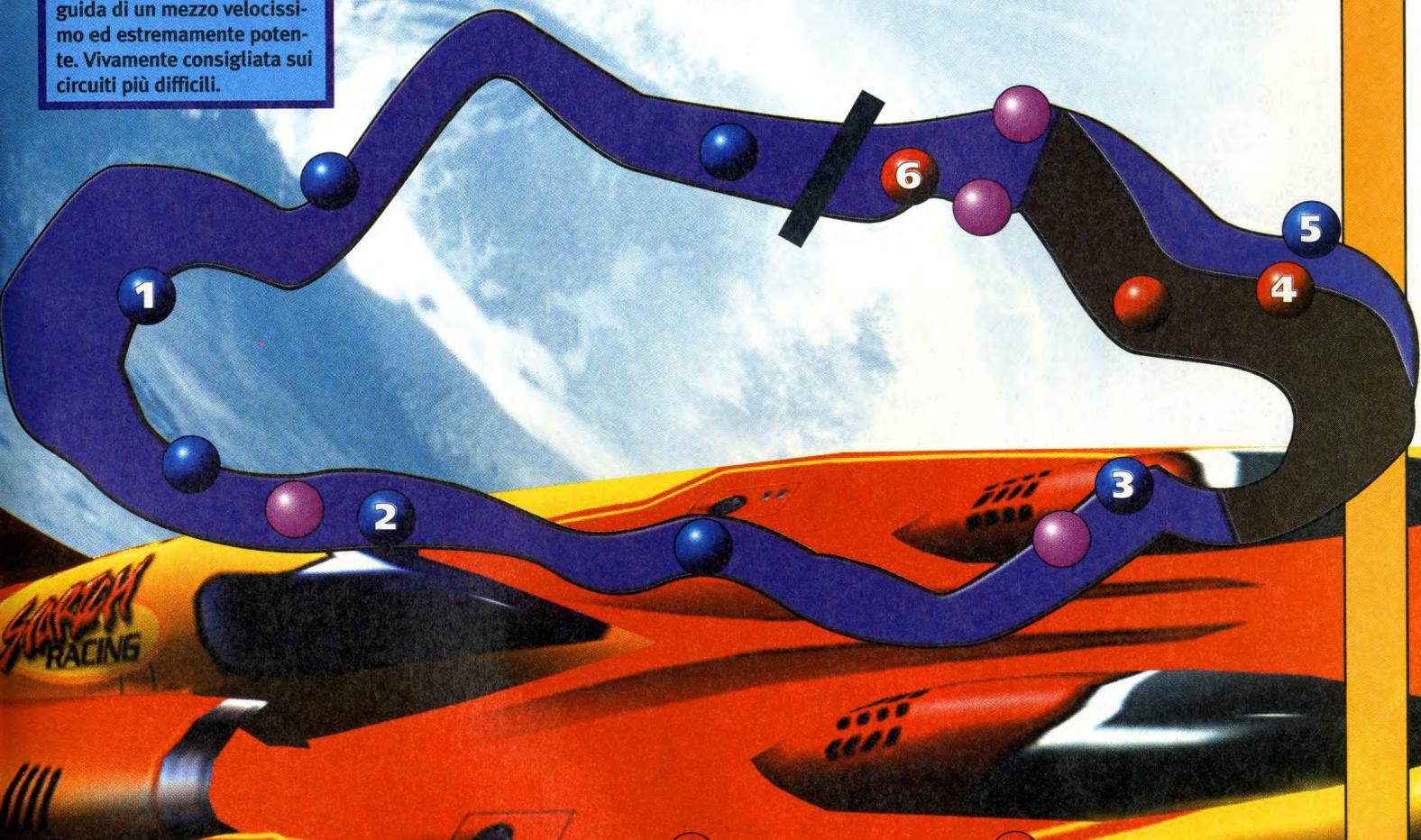


Durante quest'ampia curva, prendete il Turbo Blu che si trova sull'arcata di sinistra.



Saltate sulla rampa per prendere un altro Turbo Blu.

STRATEGIA



La prossima rampa nasconde un Turbo Blu, prendetelo e utilizzatelo per uscire da questo maledetto circuito!



Ogni volta che dovrete scegliere tra due Turbo, cercate sempre di prendere quello Rosso.



Durante il giro finale passate attraverso il castello, prendete i Turbo Rossi e usateli saltando sulla rampa. Primo posto... stiamo arrivando!

SIMBOLI



NILE ADVENTURE - PISTA BONUS

RED HAZARD

Veloce e potente, adatto ai giocatori più esperti. Questo incredibile motoscafo sarà pure difficile da controllare, ma sfreccia sull'acqua a una velocità veramente folle!

Ambientata lungo le acque del misterioso fiume egiziano, il livello Nile Adventure ha la pista più lunga di tutto il gioco. Vi porterà tra le rovine e le oscure tombe dell'antica civiltà Egizia. State attenti alle strettissime curve, alle statue cadenti e non perdetevi mai d'occhio il mostro con un occhio solo!



1 Saltate sulla rampa di sinistra per recuperare il Turbo Rosso.



2 Prima di entrare nel tunnel, effettuate un Hydro-Jump per prendere il Turbo Blu.



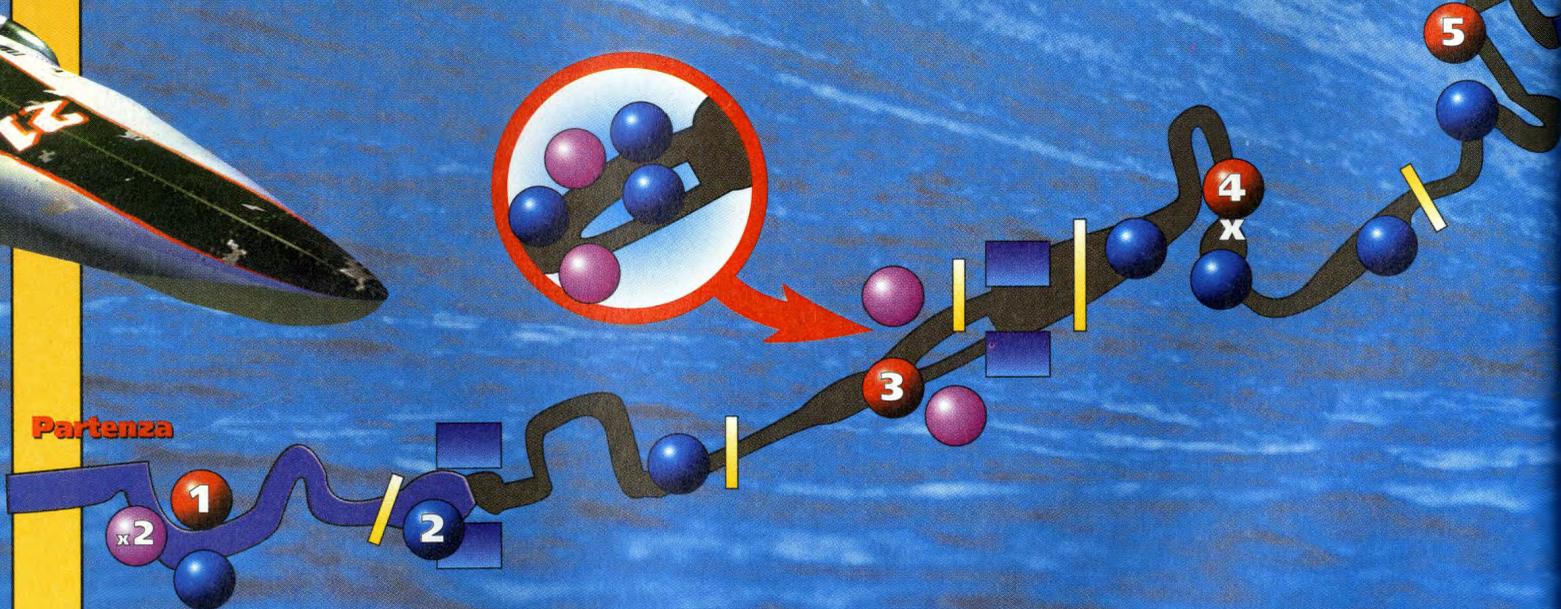
3 Quando il tracciato si divide, usate l'Hydro-Jump per entrare nel sentiero di mezzo e percorrere una stretta scorciatoia che vi consentirà di recuperare un Turbo Rosso.



4 Nel tunnel delle statue, un altro Hydro-Jump e ancora un Turbo Rosso, assicuratevi di oltrepassare la statua caduta per entrare in un tunnel segreto.



Partenza



SIMBOLI



TURBO ROSSO



TURBO BLU



RAMPA



TUNNEL



CADUTA



CASCATA



Svelato il tunnel segreto, fate un Hydro-Jump per raggiungerlo e prendete il Turbo Rosso lungo la strada.

Arrivo



THRASHER TERROR

DESCRIZIONE

La versione "cattiva" della Damn The Torpedoes. Questa barca è molto semplice da controllare grazie a un perfetto design aerodinamico. Grazie alla sua enorme potenza, Thresher Terror può farsi comodamente strada spintonando e urtando gli avversari.

MOTORE

Dual 800 HP Turbo della Wilson, ossia due motori ognuno dei quali eroga un'enorme potenza.

TURBO

Conduttori montati a perno con doppi mega-razzi.

CARATTERISTICHE

Non è abbastanza veloce per i livelli più difficili, ma in tutti gli altri vi farà impazzire.



Prendete il Turbo Rosso e scendete sulla roccia a forma di giradischi egiziano. Chissà che genere di musica ascoltavano!



Schizzate lungo i tentacoli del ciclopico bestione e saltate dal suo occhio per prendere un Turbo Rosso.

INDEX

La guida completa a tutti i migliori giochi per N64

Benvenuti nel grande Index! Questa sezione della rivista contiene brevi ma importanti informazioni sui migliori titoli usciti per la vostra console preferita e vi aiuterà a decidere come investire i vostri soldi. Troverete un nuovo aggiornamento dell'Index su ogni numero di N64 Magazine in modo tale da permettervi di confrontare i nuovi titoli con quelli vecchi. Se non avete un'idea chiara di quale gioco comprare, Index saprà sicuramente esservi di aiuto!

Da 9 a 9,5
Se un gioco ottiene il titolo di 64 Sizzler, dovrete pensare seriamente di farlo vostro.



Da 9,5 a 10
Quando vedete un titolo che ha ottenuto la Medaglia d'Oro non dovrete fare altro che uscire di casa e andarlo a comprare.



INDEX INFO:

Titolo	Si spiega da sé!
Prodotto	Chi lo vende
Giocatori 🧑	In quanti ci si può giocare?
Memorie 📀	Utilizza il Controller Pak?
Rumble Pak 📀	Utilizza il Rumble Pak?
Expansion Pak 📀	Utilizza l'Expansion Pak?
Versione PAL 🇮🇹	È disponibile in versione europea?
Voto	Il voto finale che gli abbiamo dato
In pratica...	Cosa ne pensiamo!

GENERE	DESCRIZIONE
AVVENTURA	Giochi d'esplorazione nei quali si devono risolvere degli enigmi
PICCHIADURO	Giochi di combattimento!
MULTIPLAYER & PUZZLE-GAME	Concepiti per più giocatori o rompicapo di vario genere
PLATFORM	Saltellare da un livello all'altro evitando mostriciattoli e ostacoli vari
CORSE	Molte volte (ma non tutte) riguardano corse tra automobili
SPARATUTTO	L'obiettivo? Ammazzateli tutti!
SPORT	Basket, Football Americano, Baseball, Hockey... e chi più ne ha più ne metta
STRATEGIA & SIMULAZIONE	Giochi che impegnano molto più il cervello che i riflessi

Titolo	Prodotto		👤	📺	🎮	🎧	🇮🇹	Voto	Commento
1080°	Nintendo	1-2	●					8	Il miglior gioco di snowboard in assoluto!
A Bug's Life	Activision	1	●	●				5,5	Una mediocre licenza cinematografica per i più piccoli.
Aero Fighters Assault	Video System	1-2						2	Una pessima "simulazione" di combattimento aereo.
Aero Gauge	ASCII	1-2	●					4	Un lentissimo clone di <i>Wipeout</i> .
Airboarder	Human	1-2	●	●				7	Un gioco di Hoverboard con un buon sistema di gioco.
All-Star Baseball '99	Acclaim	1-4	●	●				8	Una divertente simulazione di Baseball in alta risoluzione.
All-Star Baseball 2000	Acclaim	1-4	●	●	●	●		8,5	Versione migliorata del capitolo precedente.
All-Star Tennis '99	Ubi Soft	1-4	●					7	Un gioco di tennis decisamente poco realistico.
Armorines Project S.	Acclaim	1-4		●	●			9	<i>Starship Troopers</i> è arrivato sull'N64.
Automobili Lamborghini	THE Games	1-4	●	●				6,5	Una corsa per quattro giocatori né avvincente, né realistica.
Banjo-Kazooie	Nintendo	1		●				9	Un'avventura bellissima anche se troppo facile.
Battletanx	3DO	1-4	●	●				7,5	La grafica non è delle migliori, ma è uno sparattuto in multiplayer molto divertente!
Beetle Adventure Racing	EA	1-4	●	●				9	Fantastica miscela di corse ed esplorazione col maggiolino della VW.
Bio Freaks	GT Interactive	1-2	●	●	●			8	Combattimenti futuristici ultra-violenti con parecchi spargimenti di sangue.
Blast Corps	Nintendo	1	●					8	Bizzarra ma divertente combinazione di Corse/Strategia/Sparattuto.
Body Harvest	Gremlin	1		●				8	Viaggerete nel tempo per annientare degli insetti giganti.
Bomberman 64	Nintendo	1-4	●					8	Piazzate bombe in un platform che comprende inutili battaglie.
Bomberman Hero	Nintendo	1						4,5	Un platform eccessivamente semplice. Che peccato!
Brave Spirits Wrestling	Hudson	1-4	●					6,5	Un mediocre gioco di wrestling giapponese.
Buck Bumble	Ubi Soft	1-2	●	●				8	Uno sparattuto con insetti e un fastidioso effetto nebbia.
Bust-A-Move 2	Acclaim	1-2	●					9	Un puzzle-game semplice ma molto coinvolgente.
Bust-A-Move 3DX	Acclaim	1-4	●	●				9	<i>Bust-A-Move 2</i> per quattro giocatori.
California Speed	Midway	1-2	●	●				4,5	Pessimo seguito di <i>Cruis'n USA</i> e <i>World</i> .
Castlevania	Konami	1	●					8,5	Una terrificante avventura, penalizzata da inquadrature troppo strane.
Chameleon Twist	Ocean	1-4						6	Un platform troppo facile.
Chameleon Twist 2	Sunsoft	1	●	●				7,5	Meglio del suo predecessore, ma ancora troppo semplice.
Charlie Blast's Territory	THE Games	4		●				6,5	Bizzarro puzzle-game con una divertente modalità Multiplayer.
Chopper Attack	GT Interactive	1		●				7	Un gioco in stile <i>Desert-Strike</i> con dei comandi un po' troppo lenti.
Clayfighter 63 1/3	Interplay	1-2						0,5	Il peggior gioco per N64! È videogiochi spazzatura!
Command & Conquer	Nintendo	1		●	●			9	Il miglior gioco di strategia in tempo reale per N64.
Cruis'n USA	Nintendo	1-2						2	Gioco di guida troppo vecchio per reggere il confronto.
Cruis'n World	Nintendo	1-4		●				2	Quasi peggio del capitolo precedente.
Daikatana	Kemco	1-4	●	●	●			9	Un fantastico ed estremamente innovativo sparattuto in soggettiva, provatelo!
Dark Rift	Vic Tokai	1-2	●					4,5	Un picchiaduro che non fornisce nessuna sfida.
Diddy Kong Racing	Rare	1-4	●	●				8,5	Un misto di esplorazione e corse.
Doom 64	GT Interactive	1	●					7	Una conversione dal PC. D'atmosfera, ma troppo vecchio.
Donkey Kong 64	Nintendo	1	●	●	●			9	Un altro eroe della Nintendo passa ai 64-bit!
Dual Heroes	Hudson	2	●					1,5	Un pessimo picchiaduro che non offre niente di nuovo.
Duke Nukem 64	GT Interactive	1-4	●					8	Buona conversione del famoso titolo per PC.
Duke Nukem: Zero Hour	GT Interactive	1-4	●	●	●			9	Massacrare alieni non è mai stato così divertente!
Earthworm Jim 3D	Virgin Interactive	1	●	●				9	Un platform divertente come non se ne sono mai visti.
F1 Pole Position	Ubi Soft	1-2	●					6	Gioco di Formula 1 un po' datato.
F1 World Grand Prix	Nintendo	1-2		●				9,5	La migliore simulazione di Formula 1 mai vista su N64!
F1 World Grand Prix II	Nintendo	1-2	●	●	●			9	Leggermente più veloce del precedente capitolo, ma niente di più.
FIFA 64	EA Sports	1-4	●					1,5	Una pessima imitazione del titolo originale.
FIFA '99	EA Sports	1-4	●	●				9	Il migliore della serie <i>Fifa</i> ! Almeno fino al prossimo!
FIFA: Road To World Cup '98	EA Sports	1-4	●					8	Decisamente migliore di <i>Fifa 64</i> .
Fighter's Destiny	Ocean	1-2	●	●				8	Uno dei migliori picchiaduro per N64.
Fighting Force 64	Crave	2	●	●				6	Conversione del titolo per PlayStation. Niente di esaltante.
Flying Dragon	Interplay	1-2	●	●				7,5	Un picchiaduro abbastanza divertente. Ma non parliamo certo di <i>Street Fighter</i> .
Formula 1 Racing Championship	Ubi Soft	1-2	●					9,5	Il miglior titolo per tutti gli appassionati di Formula 1 che preferiscono le simulazioni.

TOP 10

N64
MAGAZINE:

1. PERFECT DARK



2. POKÉMON STADIUM



3. TRACK & FIELD



4. TONY HAWK'S SKATE



5. TARZAN



6. DAIKATANA



7. HYDRO THUNDER



8. HARVEST MOON 64



9. JET FORCE GEMINI



10. RAYMAN 2



TOP 5

Sparatutto



1. **PERFECT DARK**
10
2. **GOLDENEYE**
9,5
2. **DAIKATANA**
9
4. **TUROK: RAGE WARS**
9
5. **JET FORCE GEMINI**
9

TOP 5

Picchiaduro



1. **WWF WRESTLEMANIA**
9,5
2. **POKÉMON STADIUM**
9
3. **SMASH BROTHERS**
8,5
4. **READY 2 RUMBLE**
8
5. **MORTAL KOMBAT 4**
8

Titolo	Prodotto					Voto	Commento
Forsaken	Acclaim	1-4	●	●	●	8,5	Una specie di <i>Turbo Descent</i> . Buono, ma alcuni livelli sono un po' corti.
F-Zero X	Nintendo	1-4	●		●	9	Una corsa ultra veloce fra veicoli futuristici molto avvincente.
Gauntlet Legends	Midway	1-4		●	●	8	Finalmente un graditissimo ritorno che tutti aspettavamo per la nostra console preferita!
Gex: Enter The Gecko	GT Interactive	1	●		●	8	Divertentissimo platform dedicato all'agente segreto più buffo della storia.
Glory Of St Andrews (The)	Seta	1-4				1	Un pessimo tentativo di creare un gioco di golf per N64.
Glover	Hasbro	1		●	●	8,5	Un divertentissimo platform con molti enigmi.
Goemon 2	Konami	1-2				8	Un buon platform bidimensionale.
Goldeneye	Nintendo	1-4		●	●	9,5	Il miglior sparatutto multiplayer per N64! Ottimo anche se giocato in singolo.
GT 64	Ocean	1-2	●	●	●	6	Squallido gioco di corse.
Hexen	GT Interactive	1-4	●		●	3	Un clone di <i>Doom</i> dai toni medievali decisamente mal riuscito.
Holy Magic Century	Konami	1	●		●	5	Un GDR coinvolgente ma troppo ripetitivo. Troppe le battaglie casuali.
Hydro Thunder	Midway	1-4	●		●	8,5	Un ottimo titolo di corse che sarebbe stato ancora migliore con una buona modalità Multiplayer.
Iggy's Reckin' Balls	Acclaim	1-4	●	●	●	8	Bizzarra miscela di corse e platform realizzata abbastanza bene.
ISS 64	Konami	1-4	●		●	9	Ottima simulazione di calcio.
ISS '98	Konami	1-4	●		●	9,5	Il miglior gioco di calcio di tutti i tempi!
Jet Force Gemini	Nintendo	1-4	●	●	●	9,5	Una delle più belle avventure che possiate vivere insieme al vostro N64.
J-League Eleven Beat 1997	Hudson	1-4	●			6	Un altro gioco sulla J-League con buffissimi calciatori.
J-League Perfect Striker 2	Konami	1-4	●	●		8,5	La nuova versione giapponese di <i>ISS</i> con pochissime novità.
Jeopardy!	Take 2	1-3				3	Patetico tentativo di portare uno show americano sull'N64.
John Madden 64	EA Sports	1-4	●	●	●	7,5	Una buona simulazione di Football Americano.
Ken Griffey Jr's Slugfest	Nintendo	4	●	●	●	7	Gioco di Baseball non troppo coinvolgente.
Killer Instinct Gold	Nintendo	1-2	●		●	7	Picchiaduro della Rare dove premere i pulsanti a caso è il modo migliore per vincere.
Knife Edge	THE Games	1-4		●	●	2,5	Noiosissimo sparatutto a percorso fisso.
Legend Of Zelda: Ocarina Of Time (The)	Nintendo	1		●	●	9,5	Decisamente il miglior GDR mai realizzato per N64!
Lode Runner	Infogrames	1		●	●	8	Buona miscela tra un platform e un puzzle-game.
Let's Smash	Hudson	1-4	●			9	Gioco di tennis molto gradevole che ricorda molto cartoni animati giapponesi.
Lylat Wars	Nintendo	1-4		●	●	8,5	Una divertentissima versione aggiornata di <i>Starfox</i> per SNES.
Mace: The Dark Age	GT Interactive	1-2			●	7	Combattimenti medievali che non riescono assolutamente a coinvolgere.

UNO SGUARDO AL PASSATO!

In ogni appuntamento con Index parleremo di vecchie glorie che hanno fatto la storia della nostra console preferita. Visto che certi giochi sono destinati a vivere per sempre nei cuori di tutti noi, abbiamo pensato che sia giusto continuare a parlarne. Andiamo a verificare, venite con noi?



BOMBERMAN 64

Prodotto: Nintendo Voto: 8

Bomberman 64 ha rappresentato la prima incursione del folle bombarolo con la testa a forma di televisione nella terza dimensione e ha ottenuto un ottimo successo. L'aggiunta di una modalità per il gioco in singolo in stile avventura ha regalato quel pizzico in più che garantisce a questo gioco la qualifica di "caldamente consigliato".



WIPEOUT 64

Prodotto: Midway/Psygnosis Voto: 9

Quando uscì circa due anni fa, *Wipeout 64* offriva una velocità di gioco pazzesca (pur con qualche rallentamento), piste da brivido con moltissime astronavi da pilotare e un enorme arsenale di armi. Praticamente infinito se giocato in due, *Wipeout 64* è uno di quei titoli da avere assolutamente... anche ora che il numero di giochi di corse per N64 è aumentato notevolmente.



S.C.A.R.S.

Prodotto: Ubi Soft Voto: 8

Questo prodotto della Ubi Soft affiancava un'ottima grafica ricca di effetti di luce a una giocabilità frenetica. Riuscendo a passare sopra alla pessima colonna sonora si scopre un titolo estremamente appagante, specialmente nella modalità Multiplayer. Non sarà certamente il migliore nel suo genere ma se ancora non l'avete provato vi consigliamo di farlo, potreste adorarlo.

Titolo	Prodotto		Voto	Commento
Madden '99	EA Sports	1-4 ● ●	8	Un buon gioco di Football che tende però a essere un po' ripetitivo.
Magical Tetris Challenge	Capcom	1-2	6,5	Tetris con Topolino, che roba è?
Mario Golf	Nintendo	4 ● ●	8,5	Divertimento alle stelle con Mario e i suoi amici che giocano a golf.
Mario Kart 64	Nintendo	1-4 ● ●	7,5	Una conversione mal riuscita dallo SNES, con scontri diretti tra più giocatori.
Mario Party	Nintendo	1-4 ● ●	8	Decisamente divertente anche se un po' semplice il multi evento dedicato a Mario.
Michael Owen's WLS 2000	THQ	4 ● ●	9	Fantastico gioco di Football Americano con grafica in alta risoluzione.
Micro Machines 64 Turbo	Codemasters	1-8 ● ● ●	9	L'unico titolo per N64 che permette a otto persone di giocare contemporaneamente.
Mike Piazza's Strike Zone	GT Interactive	1-2 ● ●	4	Simulazione di Baseball decisamente noiosa.
1080°	Nintendo	1-2 ● ● ●	8	Il miglior gioco di snowboard in assoluto!
Mischief Makers	Nintendo	1 ● ● ●	8	Un bizzarro ma divertente platform bidimensionale.
Mission: Impossible	Infogrames	1 ● ● ●	4,5	Conversione totalmente sballata del film di Tom Cruise.
MK Mythologies: Sub-Zero	GT Interactive	1 ● ●	4,5	Tentativo decisamente fallito di aggiungere un platform alla saga dei MK.
Monster Truck Madness	Take 2	1-4 ● ● ●	7	Leggi fisiche improbabili e troppi errori rovinano quello che potrebbe essere un buon gioco di corse.
Mortal Kombat 4	GT Interactive	1-2 ● ● ●	8	La migliore versione su N64 del picchiaduro della Eurocom!
Mortal Kombat Trilogy	GT Interactive	1-2 ● ● ●	3	Un picchiaduro veramente brutto!
Multi Racing Championship	Ocean	1-2 ● ● ●	5	Un gioco di Rallycross decisamente mal riuscito.
Mystical Ninja Starring Goemon	Konami	1 ● ● ●	8	Divertente GDR ambientato nel Giappone antico.
Mystical Ninja 2 Starring Goemon	Konami	2 ● ● ●	8,5	Il degno successore di <i>Mystical Ninja</i> .
NASCAR '99	EA Sports	1-2 ● ● ●	5	Non c'è niente di buono in questo pessimo gioco di corse.
Nagano Winter Olympics	Konami	1-4 ● ● ●	6,5	Un titolo interessante per gli amanti del genere.
NBA Courtside	Nintendo	1-4 ● ● ●	8,5	Probabilmente il migliore tra i tanti giochi di Basket per N64.
NBA Hangtime	GT Interactive	1-4 ● ● ●	4,5	Una conversione davvero pessima di un gioco pieno di stupide super mosse.
NBA Jam '99	Acclaim	1-4 ● ● ●	8	Divertente gioco di Basket che convince appieno.
NBA Live '99	EA Sports	1-4 ● ● ●	7,5	Un altro gioco sull'NBA che non offre nulla di nuovo.
NBA Pro '98	Konami	1-4 ● ● ●	7	Un gioco di pallacanestro poco coinvolgente con inquadrature decisamente migliorabili.
NBA Pro '99	Konami	1-4 ● ● ●	5,5	Un titolo sul Basket da evitare.

TOP 5

Avventure



1. **PERFECT DARK**
10
2. **RESIDENT EVIL 2**
9,5
3. **LEGEND OF ZELDA**
9,5
4. **JET FORCE GEMINI**
9
5. **SILICON VALLEY**
8,5

TOP 5

Platform



1. **RAYMAN 2**
9,5
2. **DONKEY KONG 64**
9
3. **EARTHWORM JIM 3D**
9
4. **TARZAN**
8,5
5. **TONIC TROUBLE**
8,5

L'ANGOLO DEL PORTATILE

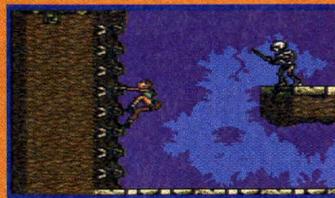
Visto che siamo tutti Nintendo maniaci, abbiamo deciso di unirvi ai ragazzi di Game Boy Color Mania e andare a dare un'occhiata ai titoli più interessanti per la mini-console di casa Nintendo. Su ogni numero della vostra rivista preferita troverete quindi delle veloci recensioni di quelli che sono i titoli più caldi per Game Boy Color!



POKÉMON GOLD & SILVER

Prodotto: Nintendo Genere: GDR
Il numero di giochi dedicati ai Pokémon non si conta più, dopo le versioni *Rossa, Blu, Gialla e Verde* è giunto il momento delle edizioni *Gold e Silver*. La formula di gioco è la stessa ma le novità sono davvero tantissime, prima fra tutte la presenza di 100 nuovi mostri da catturare. Ne potrete mai fare a meno?

Voto: 9,5



TOMB RAIDER

Prodotto: THQ Genere: Azione
La bella Lara vi trasporterà in una nuova avventura fatta di pericoli inimmaginabili, enigmi e nemici senza scrupoli. Nonostante le dimensioni ridotte (solo dal punto di vista dello schermo), questo episodio stabilisce nuovi termini di paragone per il genere delle avventure sul portatile Nintendo. Impossibile da perdere!

Voto: 10



WACKY RACES

Prodotto: Infogrames Genere: Corse
Bizzarre vetture si danno battaglia per conquistare il primo posto nelle Wacky Races. Un grande classico dei cartoni animati Anni '80 arriva su GBC, con un carico di umorismo e divertimento davvero irresistibile. Moltissime modalità di gioco e una grafica coloratissima sono le ciliegine sulla torta di un gioco dal quale è praticamente impossibile staccarsi.

Voto: 8

TOP 5

Giochi di corse



1. **R. RACER 64**
9,5
2. **F1 RACING CHAMPIONSHIP**
9,5
3. **F1 W. GRAND PRIX**
9,5
4. **BETLE A. RACING**
9
5. **MICRO MACHINES 64 T.**
9

TOP 5

Giochi sportivi



1. **ISS '98**
9,5
2. **INT'L TRACK AND FIELD**
9
3. **M. OWEN'S WLS 2K**
9
4. **NBA JAM 2000**
9
5. **ISS 64**
9

Titolo	Prodotto						Voto	Commento
NFL Blitz	GT Interactive	1-2	●	●	●		8,5	Il Football americano proposto in un divertente stile Arcade.
NFL Quarterback Club '98	Acclaim	1-4	●	●	●		8	Ottima grafica per questo titolo dedicato al Football americano.
NFL Quarterback Club '99	Acclaim	1-4	●	●	●	●	8,5	Aggiornata e migliorata, questa versione di <i>NFL Quarterback Club</i> .
NHL '99	EA Sports	1-4	●	●	●		8,5	Quasi identico a <i>Breakaway '98</i> , quindi decisamente passato!
NHL Breakaway '98	Acclaim	1-4	●	●	●		8	Un discreto tentativo di realizzare un gioco in alta risoluzione. Non male.
NHL Breakaway '99	Acclaim	1-4	●	●	●		7	Quasi identico a <i>Breakaway '98</i> , quindi decisamente passato!
Nightmare Creatures	Activision	1	●				5,5	Un gioco horror che fa veramente paura... per quanto è brutto.
Off-Road Challenge	GT Interactive	1-2	●	●	●		2,5	Chiaramente ispirato a <i>Cruis'n USA</i> . Decisamente orrido!
Ogre Battle 64	Nintendo	1					7,5	Un coinvolgente GDR/Strategico rovinato dalle tonnellate di testo giapponese.
Olympic Hockey '98	GT Interactive	1-4	●	●	●		7	Una mediocre rivisitazione di <i>Wayne Gretzky</i> che propone tutte le squadre olimpiche.
Penny Racers	THQ	1-4	●	●	●		6,5	Un triste tentativo di imitazione di <i>Micro Machines</i> .
Pilotwings 64	Nintendo	1	●	●	●		7,5	Lenta ma divertente simulazione di volo con un sacco di missioni da compiere.
Pocket Monsters Stadium	Nintendo	1-4	●				7	Il divertentissimo gioco di combattimento fra mostriattoli anche su N64.
Premier Manager 64	Gremlin	4	●			●	8,5	Simulazione manageriale di calcio sorprendentemente coinvolgente.
Puyo Puyo Sun 64	Compile	1-2					8,5	Un semplice ma terribilmente magnetico puzzle-game.
Puzzle Dama	Konami	1-4	●				8	Simile a <i>Puyo Puyo</i> , ma non altrettanto divertente.
Quake	GT Interactive	1-2	●	●	●		7	Decisamente inferiore alla versione per PC.
Quake II	Activision	1-4	●	●	●	●	9	Spettacolare sparattutto in soggettiva con una coinvolgentissima modalità Multiplayer.
Racing Simulation: Monaco Grand Prix	Ubi Soft	1-2	●	●	●		8,5	Una buona simulazione con una giocabilità persino superiore a <i>F-1 WGP</i> .
Rakuga Kids	Konami	1-2	●			●	7,5	Mini combattenti per i giocatori più giovani, decisamente troppo facile.
Rainbow Six	Take 2	1-2				●	9	L'unica soluzione al terrorismo? Voi!
Rayman 2	Ubi Soft	1		●	●	●	10	Il platform definitivo per i possessori di N64!
ReVolt	Acclaim	1-4	●	●	●	●	9	Una simulazione di corse fra macchinine radiocomandate decisamente divertente.
Ridge Racer 64	Nintendo	1-4		●	●		9,5	La versione definitiva del mitico Ridge Racer.
Rocket: Robot on Wheels	Sucker Punch	1	●	●	●		9	Finalmente un gioco divertente e innovativo.

I PIÙ ATTESI DA N64 MAGAZINE

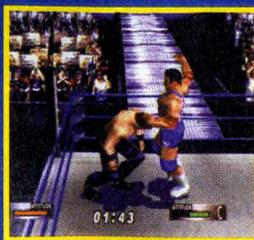
DINOSAUR PLANET

Vi è piaciuta l'anteprima che avete trovato in questo numero? Eh sì, il nuovo progetto della Rare si presenta davvero bene. Non contento di aver creato un capolavoro assoluto come *Perfect Dark*, questo mostruoso gruppo di programmatori ha deciso di darci altri brividi facendoci incontrare i pericolosi abitanti della preistoria. Non vediamo l'ora di mettere le mani sopra la versione



definitiva e di vedere se durante l'avventura riusciremo anche a incontrare quel simpaticone di Turok, in fondo anche lui è a caccia di dinosauri.

WWF NO MERCY



La supremazia di *WWF Wrestlemania 2000* potrebbe essere messa in discussione da questo nuovo gioco di wrestling della THQ che si preannuncia

davvero interessantissimo. Potendo contare su 80 lottatori dell'omonima federazione americana, nuove modalità di gioco e una completa compatibilità con il Game Boy Color tramite il Transfer Pack, la lotta si preannuncia davvero serrata. Essendo grandi appassionati di questa disciplina non vediamo l'ora di scoprire chi vincerà.

AIDYN CHRONICLES: THE FIRST MAGE



Sono passati un po' di anni da quando *Quest 64* dominava la scena dei GDR per Nintendo 64. Poi arrivò il bellissimo

Legend of Zelda: The Ocarina of Time e non ce ne fu più per nessuno. Ora che i giochi di ruolo hanno acquistato un'enorme popolarità anche sulla nostra console preferita, la lotta per il primato diventa ancora più dura. *Majora's Mask* è il candidato più forte, ma anche questo *Ailyn Chronicles* ci è sembrato in grado di battersi bene... che Link abbia trovato un degno rivale?

Titolo	Prodotto		Voto	Commento
Rush 2: Extreme Racing USA	GT Interactive	1-2 ● ● ●	8	Seguito di <i>San Francisco Rush</i> con maggiore guidabilità, ma meno divertente.
San Francisco Rush	GT Interactive	1-2 ● ● ●	7	Gioco di corse con un sacco di scontri e segreti, ma i comandi sono lentissimi.
SCARS	Ubi Soft	1-4 ● ● ●	8	Buona la modalità in Multiplayer, ma servirebbero più circuiti.
Shadow Man	Acclaim	1 ● ● ● ●	9	Un'avventura incredibilmente coinvolgente dalla trama rivolta a un pubblico maturo.
Super Smash Brothers	Nintendo	1-4 ● ● ● ●	8,5	Mario e i suoi amici se le danno di santa ragione. Estremamente divertente in quattro.
Snowboard Kids	THE Games	1-4 ● ● ● ●	8	Esilarante gioco di Snowboard con un sacco di armi speciali.
Snowboard Kids 2	Atlus	1-4 ● ● ● ●	8	Un buon seguito che non offre però nulla di nuovo.
South Park	Acclaim	1-4 ● ● ● ●	6	Uno sparattutto poco convincente dedicato all'omonima serie TV.
Space Station: Silicon Valley	Take 2	1 ● ● ● ●	8,5	Una bizzarra ma coinvolgente avventura piena di animali robot.
Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo	1 ● ● ● ●	9	Bellissimo sparattutto a missioni ispirato alla saga di <i>Guerre Stellari</i> .
Star Wars: Episode 1 Racer	Nintendo	2 ● ● ● ●	9	Molto veloce, ma un po' troppo facile per divertirsi a lungo.
Super Mario 64	Nintendo	1 ● ● ● ●	9	Il primo e intramontabile gioco per N64.
Tetrisphere	Nintendo	1-2 ● ● ● ●	7	Interessante ma poco convincente questo tentativo di portare il <i>Tetris</i> in un ambiente 3D.
Tonic Trouble	Ubi Soft	1 ● ● ● ●	8,5	Platform molto divertente anche se un po' troppo facile.
Tony Hawk's Skateboarding	Activision	1-2 ● ● ● ●	9,5	Il videogioco definitivo per tutti gli appassionati di skateboard e non solo!
Top Gear Rally	THE Games	1-2 ● ● ● ●	8	Buon gioco dotato di un'ottima guidabilità.
Turok 2: Seeds Of Evil	Acclaim	1-4 ● ● ● ●	8,5	Cruento e coinvolgente sparattutto in soggettiva.
Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim	1 ● ● ● ●	7	Il primo della serie, appesantito da un uso esagerato di effetto nebbia ed elementi platform.
Turok: Rage Wars	Acclaim	1-4 ● ● ● ●	9,5	Il migliore sparattutto in soggettiva dai tempi di <i>GoldenEye</i> .
Vigilante 8	Activision	1-4 ● ● ● ●	9	Bel gioco di combattimento fra macchine ambientato negli Anni '70.
Virtual Chess	Titus	1-2 ● ● ● ●	6,5	Sono più economici gli scacchi veri!
Virtual Pool 64	Interplay	1-4 ● ● ● ●	8	Molto divertente e incredibilmente realistico!
Wave Race 64	Nintendo	1-2 ● ● ● ●	8	Eccellente gioco di corse che ha perso molto nella versione PAL.
WCW Vs NWO World Tour	THQ	1-4 ● ● ● ●	8	Divertente da giocare in due, ma decisamente inferiore a <i>WWF Attitude</i> .
WCW Vs NWO Revenge	THQ	1-4 ● ● ● ●	8,5	Seguito di <i>WCW Vs NWO World Tour</i> che porta qualche novità.
Wetrix	Ocean	1-2 ● ● ● ●	8,5	Divertentissimo puzzle-game acquatico.
Wipeout 64	Midway	1-4 ● ● ● ●	8	Bellissimo gioco di corse futuristiche che non riesce a dare il meglio nella modalità Multiplayer.
World Cup '98	EA Sports	1-4 ● ● ● ●	8,5	L'ennesima versione del più famoso gioco di calcio.
World Driver Championship	Midway	2 ● ● ● ●	7,5	Una simulazione di corse automobilistiche che non riesce a convincere.
WWF Wrestlemania 2000	THQ	1-2 ● ● ● ●	9	Il miglior Wrestling mai visto su N64.
XG2	Acclaim	1-4 ● ● ● ●	7	Seguito di <i>Extreme G</i> che perde molto nella giocabilità.
Yoshi's Story	Nintendo	1 ● ● ● ●	7,5	Divertente platform dedicato ai videogiocatori più giovani.

TOP 5

Multiplayer Puzzle-Game



- BUST-A-MOVE 2**
9
- BUST-A-MOVE 3DX**
8,5
- PUYO PUYO SUN 64**
8,5
- WETRIX**
8,5
- LODE RUNNER**
8

TOP 5

Giochi Strategia/Simulazione



- COMMAND & CONQUER**
9
- PREMIER MANAGER**
8,5
- BLAST CORPS**
8
- OGRE BATTLE 64**
7,5
- PILOTWINGS**
7,5



N-MAIL

È ARRIVATO IL MOMENTO DI DARE UN'OCCHIATA ALLE VOSTRE LETTERE E AI VOSTRI CAPOLAVORI! RICORDATE CHE LA REDAZIONE DI N64 MAGAZINE È SEMPRE PRONTA E DISPONIBILE PER RISPONDERE A TUTTE LE VOSTRE DOMANDE. QUINDI, CONTINUATE A MANDARCI UN SACCO DI LETTERE A QUESTO INDIRIZZO: N64 MAGAZINE C/O PLAY PRESS PUBLISHING - LUNGOTEVERE DEI MELLINI, 44 - 00193 ROMA OPPURE INVIATE UNA E-MAIL ALL'INDIRIZZO N-MAIL@N64MAGAZINE.IT



Salve a tutti!

Mi chiamo Giada, ho 14 anni e sono un'accanita fan della mitica console Nintendo.

Sono rimasta affascinata dalla sequenza finale di *Zelda*, il miglior gioco per Nintendo 64, ma anche un po' delusa: mi aspettavo che Link e la principessa Zelda si baciassero, invece si parlano appena! Così ho disegnato un bacio inedito (che spero pubblicherete...). Ma ora passiamo alle solite domande.

- 1 - Nel vostro numero 4 avete scritto nella recensione di *Mario Party 2* che è "già in vendita", allora perché non sono riuscita a trovarlo?
- 2 - Esiste davvero il videogioco *Xena the Warrior Princess: The Talisman of Fate*?! Perché quando ne parlo mi guardano come se fossi un'aliena?
- 3 - C'è qualche gioco dedicato al mitico "Dragon Ball"?
- 4 - Giorni fa mi sono proprio arrabbiata: ho visto un negozio PlayStation che vendeva pupazzi dei Pokémon! Ma i Pokémon originali sono solo Nintendo, vero? Perché ci sono videogiochi dedicati ai Pokémon anche per PlayStation? Non è giusto!

Il mio messaggio finisce qui, grazie per l'attenzione. Continuate così! Siete Fantastici! Saluti a tutti

**Giada Farina
Genova**

Ciao Giada, siamo felicissimi di accoglierti sulle pagine di N64 Magazine! Come te, anche noi siamo rimasti a bocca aperta di fronte alla sequenza finale di Ocarina of Time... ma il fatto che la principessa e Link non si siano baciati non ci ha colti del tutto di sorpresa. In fondo quante volte il nostro eroe ha salvato Zelda senza che la loro storia d'amore arrivasse a buon fine? Si sa, l'amore vero ha bisogno di tempi lunghi. Chissà se la Nintendo deciderà mai di coronare la loro storia, magari nel prossimo episodio per Dolphin... noi (e voi) attendiamo fiduciosi. Purtroppo non abbiamo potuto pubblicare il tuo splendido

disegno per motivi di spazio, ma dobbiamo comunque farti i complimenti... hai del talento!

Riguardo alle tue domande, ti confermiamo che Mario Party 2 è uscito il 24 gennaio scorso, se non lo trovi dal tuo negoziante di fiducia prova in qualche negozio che vende giochi d'importazione.

Xena the Warrior Princess: The Talisman of Fate esiste ed è uscito ormai da parecchi mesi, lo abbiamo recensito nel numero 3 e si è meritato un bell'8,5. Se riesci a trovarlo vai sul sicuro, è uno dei migliori picchiaduro mai usciti sul 64-bit Nintendo.

Purtroppo non esistono giochi di Dragon Ball per N64 e purtroppo non c'è alcuna notizia riguardante lo sviluppo di futuri titoli dedicati a Goku e compagnia. I giochi di Pokémon per PlayStation che probabilmente hai visto non sono altro che semplici raccolte di immagini realizzate su CD pirata per sfruttare il successo dei simpatici mostri tascabili. Stai tranquilla, la banda dei Pokémon appartiene alla Nintendo ora e per sempre... a meno di sconvolgimenti spaventosi che però ci sentiamo di escludere. Un grandissimo saluto e... alla prossima!

Ciao!

Sono Francesco e vi scrivo per dirvi che siete il N° 1! Compro la vostra rivista dal 3° numero e mentre la leggevo mi uscivano le lacrime dalla gioia nel vedere tante recensioni, trucchi, guide complete, periferiche ma soprattutto mi piacciono le sfide che mandate. Ora passiamo alle domande:

- 1) Il 64 DD uscirà anche in Europa?
- 2) È vero che *Predator* (il famoso film dell'alieno spaccafacce cannibale) esiste come videogioco su N64?
- 3) Uscirà anche su N64, *Resident Evil 3: Nemesis*?
- 4) Vorrei un aiuto su quali giochi comprare tra questi che scriverò: *Resident Evil 2*, *Turok 3*, *Turok: Rage Wars*, *Quake II*, *Jet Force Gemini*, *Castlevania 2*, *Armorines* e *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.
- 5) Riguardo alla domanda n° 4, potreste mettere in ordine graduatorio i giochi

- dal più bello al più brutto?
- 6) Come si fa a trovare il corpo del pupazzo di neve in *Super Mario 64*?

Questo è tutto quello che ho saputo far uscire dalla mia bocca e spero che non vi abbia frastornato con le mie domande! Pubblicate questa lettera!!!

Francesco Gallo (RM)

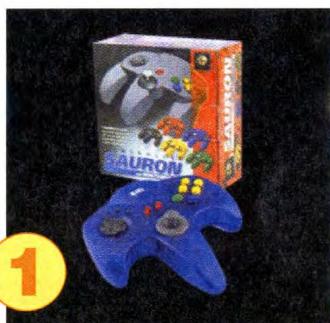
Ma quale frastornati caro Francesco, le tue domande ci hanno fatto molto piacere così come i tanti complimenti che ci hai inviato. Passiamo subito a placare la tua fame di curiosità:

- 1) Purtroppo il 64 DD non arriverà mai in Europa e rimarrà confinato in Giappone... sigh!!!
- 2) Non ci risulta che sia mai uscito un titolo per N64 dedicato al Predatore più cattivo della terra, ma in futuro chissà...
- 3) Il terzo capitolo della serie probabilmente non arriverà mai sulla nostra console (a meno di ripensamenti dell'ultimo minuto da parte della Capcom), ma la tua sete di zombi potrebbe essere placata da *Resident Evil Zero*, un nuovo episodio di cui abbiamo parlato nello scorso numero.
- 4) I titoli che hai elencato rappresentano ognuno nel proprio genere degli ottimi prodotti, la scelta quindi è condizionata dal tipo di gioco che preferisci. Se ti piacciono gli sparatutto, i due *Turok* e *Quake II* sono la scelta migliore, per le avventure non c'è dubbio che *RE2* e *Jet Force Gemini* siano tra i migliori, mentre *Zelda* è quanto di meglio puoi trovare tra i GDR.
- 5) Mettere d'accordo i gusti della redazione è molto difficile, ma non c'è dubbio che i primi tre posti della classifica siano occupati da *Ocarina of Time*, *Jet Force Gemini* e *Resident Evil 2*.
- 6) Per trovare il corpo del pupazzo di neve dovrai parlare con la palla di neve in cima alla montagna nel 4° percorso (*Cool Cool Mountain*) e poi batterla in una gara di velocità. Posizionati davanti alla palla che rotolando giù dalla montagna formerà il pupazzo con il quale dovrai parlare per ottenere la 5ª stella.

6 domande 4 risposte

Ragazzi, da questo numero parte un nuovo concorso dedicato a tutti i veri maniaci del mondo Nintendo. Pensate di sapere quanto sia alto Mario? Siete sicuri di conoscere quanto sono lunghe le orecchie da elfo di Link? Bene, allora questo gioco è proprio

quello che fa per voi. Rispondete esattamente alle sei domande, scegliendo tra le quattro possibili risposte. Il più bravo e veloce di voi riceverà in regalo un controller per N64 "Sauron", il secondo classificato si aggiudicherà invece un Rumble Pack "Shelob".



1



2

1 In quale anno Fusajiro Yamauchi fondò la società che poi diventò Nintendo?

- 1889
- 1909
- 1914
- 1946

2 Prima che un errore di programmazione lo cambiasse definitivamente, qual era il vero nome di Donkey Kong?

- King Kong
- Crazy Kong
- Monkey Kong
- Dolly Kong

3 In giapponese cosa significa Nintendo?

- La qualità prima di tutto
- Facciamo tutto il possibile e lo facciamo al meglio
- Macchina
- I migliori

4 In quale anno uscì il gioco da bar Donkey Kong?

- 1979
- 1981
- 1983
- 1985

5 Quale fu il primo gioco per Super Nintendo a supportare il chip Super FX?

- Super Mario World
- Donkey Kong Country
- Starfox
- Zelda

6 Il Virtual Boy era un sistema a quanti bit?

- 8
- 16
- 32
- 64



SPEDITE LE VOSTRE RISPOSTE ALL'INDIRIZZO: N64 MAGAZINE CIO PLAY PRESS PUBLISHING - LUNGOTEVERE DEI MELLINI, 44 - 00193 ROMA

PROSSIMO NUMERO

RECENSIONI:

JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000

Uno dei più grandi campioni di motocross di tutti i tempi ci condurrà attraverso strade fangose, folli salti acrobatici ed evoluzioni da brivido. Se non avete paura di sporcarvi i vestiti e avete voglia di volare a bordo di una moto, questo titolo è quello che avete sempre cercato. A meno che...

EXCITEBIKE 64

...A meno che la palma di miglior simulatore di motocross non gli venga sottratta all'ultimo momento dal concorrente Nintendo. La lotta verrà combattuta fino all'ultimo giro, ma solo uno dei due risulterà vincitore, volete sapere chi trionferà?

ALL STAR BASEBALL 2001

I campioni delle Major League vi aspettano in questo nuovo titolo Acclaim. Vi sentite in grado di battere il record di Home Run di Babe Ruth e conquistare il titolo mondiale? Provateci, scoprirete che scendere sul campo da gioco non è poi così facile...

ANTEPRIME:

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Nel futuro le strade di San Francisco saranno percorse da bolidi che sfiorano i 500 km orari. Nel mondo di *Rush 2049* non ci sarà posto per i pedoni e l'unico modo per sopravvivere sarà... correre! Voi cosa fate, rimanete a piedi?

CONKER'S BAD FUR DAY

Se pensavate che i roditori fossero tutti animaletti carini e simpatici, aspettate di vedere che cosa è capace di fare Conker! Lo scoiattolo più cattivo del mondo sta per arrivare sulla nostra console preferita... prepariamoci ad accoglierlo degnamente!

ROSWELL CONSPIRACIES

Il video dell'autopsia aliena ritrovato nell'Area 51 è un falso? Le piramidi sono veramente opera dell'uomo o sono state costruite da una civiltà venuta dallo spazio? La risposta a queste domande potrebbe trovarsi nel nuovo gioco della Red Storm.

STRATEGIE:

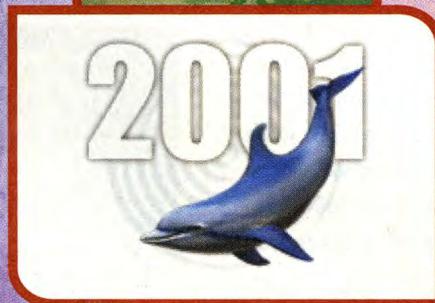
RIDGE RACER 64

Il più bel gioco di guida per Nintendo 64 vi crea dei problemi? Non riuscite a sbloccare le macchine bonus? Niente paura! Ogni singola curva, rettilineo e dosso di questo gioco verranno svelati in una guida completa che vi aiuterà a far mangiare la polvere ai vostri avversari.

SPECIALE:

IL FUTURO... DOLPHIN!

La nuova console Nintendo dovrebbe arrivare nei negozi entro il prossimo anno, ma ormai l'attesa si è fatta snervante. Voci incontrollate sulla forma, sul colore e sui giochi di questo nuovo mostro si rincorrono ormai da mesi... ma noi abbiamo scoperto la verità!



**Il 30 settembre
in tutte le edicole!**

PLAYSTATION · NINTENDO · DREAMCAST · PC · ARCADE

Numero 11 AGOSTO 2000

Game Republic

NEXT GENERATION MAGAZINE

LEGEND OF DRAGOON

IL MIGLIOR GDR DELLA SONY
ARRIVA IN OCCIDENTE

FINAL FANTASY IX

I DETTAGLI SUL NUOVO CAPITOLO DELLA SAGA

LE FOLLIE DELL'E3

IN ANTEPRIMA I GIOCHI DEL 2001

DRACONUS, SPACE RAGE, POWER STONE 2, VIRTUA TENNIS,
TIME SPLITTER, LIFE, FIFA 2001

ECCO THE DOLPHIN



WACKY RACES



WORLD TOURING CAR



ゲーム・リパブリック L. 7900



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

ZUCCHETTI DI CODICI, ACTION FIGURES, NEWS DAL MONDO DEI VIDEOGIOCHI, ANIME MENTAL,
CONSOLE PORTATILI, CURIOSITÀ DAL GIAPPONE

TUTTE LE MANIE
HANNO TROVATO
UNA PATRIA!

GAME REPUBLIC 11 DAL 28 LUGLIO IN EDICOLA

**NESSUN
POKÉMON POTRÀ
PIÙ SFUGGIRVI!**



GUIDA NON UFFICIALE A TUTTI I GIOCHI DI POKÉMON
L. 6.900

Pokémon

IL MANUALE DEL PERFETTO ALLENATORE

INCREDIBILE!
la guida completa a:
Pokémon

BLU E ROSSO
Tutto ciò che vi serve
per portare a termine
l'avventura!

In Più

- POKÉMON STADIUM**
Scoprite tutte le abilità
dei 151 Pokémon
- POKÉMON SNAP**
Tutti i segreti per
diventare un perfetto
fotografo

Acchiappateli tutti

Sconfiggeteli tutti

Fotografateli tutti

**dal 20 luglio
in tutte
le edicole**

