

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



# N64 MAGAZINE

## RESIDENT EVIL 2

Iniziate a tremare... Il mito e' arrivato!

## SPECIALE DOLPHIN

Tutti i segreti sulla  
nuova console Nintendo!

## TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Il primo gioco di  
Skateboarding per N64!

Come se non bastasse...  
Pokémon Snap, Ready 2 Rumble,  
Donkey Kong 64, Rayman 2,  
e la strategia di Tonic Trouble

FEBBRAIO  
MARZO

2000 N. 3

L. 9900



00003>

9 771129 807009



# Game Republic

NEXT GENERATION MAGAZINE



INOLTRE:

Evolution

Eternal Arcadia

Draconis

Saga Frontier II

Quake 3

Chocobo

Dungeon

Silent Bomber

Soldier of

Fortune

## NBA 2K

Sul Dreamcast, il miglior gioco sportivo mai realizzato!

## MUNCH'S ODDYSEE

L'anteprima del nuovo Oddworld per PS2

## JAPAN REPUBLIC

Le novità dal Paese del Sol Levante

## SPECIALE MILLENNIO

Tutte le console che hanno fatto la storia dei videogiochi

Dal 28 gennaio  
in tutte le edicole



*Game Republic tutte le manie  
hanno trovato una patria*

N 64 Il Magazine  
Febbraio  
Marzo 2000  
NUMERO TRE  
Pubblicazione Bimestrale  
della PLAY PRESS  
PUBLISHING srl

**Crediti**

Presidente

Mario Ferrì

Direttore Responsabile

Alessandro Ferrì

Direttore Editoriale

Carlo Chericoni

Redazione

Massimiliano Gavazzi

Enrica Corradini

Emanuela Di Vittorio

Art Director

Giorgio Meo

Grafica

Stefano Caldari

Chiara Carocci

PR & Ufficio Stampa

Luca Carta

Pubblicità

Play Press Publishing srl:

Lungotevere dei Mellini, 44,

00193, Roma,

tel. 06/3219219,

fax 06/3203232,

E-mail: playpres@uni.net

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: playpres@uni.net

Sito Web: www.playpress.com

Registrazione presso il Tribunale

di Roma con il numero 596/98

del 14/12/98. ISSN 1124-5964.

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 Il Magazine

© 2000 Paragon Publishing Ltd.

Tutti i diritti sono riservati, sia in

Inglese che in Italiano.

La riproduzione dei contenuti,

totale o parziale, in ogni genere

e linguaggio 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

# VERSO IL FUTURO!



Ultimamente girano strane voci sullo stato di salute della nostra amata console. Molti "esperti" del settore la danno ormai per spacciata e destinata a una veloce sparizione.

Fortunatamente le cose non stanno proprio così! Effettivamente negli ultimi mesi non sono usciti moltissimi titoli, ma quei pochi giochi arrivati nei negozi sono quasi tutti di altissima qualità. *Jet Force Gemini* e *Donkey Kong* sono due veri capolavori che ogni vero appassionato di videogames dovrebbe avere nella sua collezione. In fondo è la qualità che conta e non la quantità!

Quegli uccelli del malaugurio che non vedono futuro per l'N64 dovrebbero studiarci con più attenzione il calendario delle uscite per il 2000. Oltre al bellissimo *Resident Evil 2* (di cui parliamo ampiamente in questo numero) sono in preparazione altri titoli fenomenali come *Ridge Racer*, *Perfect Dark*, *Legend of Zelda Gaiden*, *Pokémon Stadium*, *Mario Party 2* e



l'esclusivissimo *Resident Evil Zero*. Una console arrivata ormai alla fine normalmente non dispone di giochi di questo livello!

Molto probabilmente nel 2001 l'N64 sparirà lentamente dal mercato, ma non bisogna dimenticare che per quella data la Nintendo

avrà lanciato sul mercato il Dolphin e il Game Boy Advanced.

In altre parole, noi continuiamo a credere ciecamente nella grande N e siamo sicuri che anche voi farete lo stesso.

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. Questa volta abbiamo collaborato con il bravissimo Jacopo Camagni che ha realizzato una fantastica illustrazione di *Resident Evil 2*.



▲ Inizialmente, avevamo pensato di dare maggiore risalto alla sensazione di estrema tensione che si prova giocando con la bellissima avventura della Capcom...



▲ Poi invece abbiamo deciso che sarebbe stato meglio cercare di rendere l'idea di paura e disperazione e dobbiamo ammettere che questa illustrazione ci riesce benissimo...



▲ Con il tocco finale del colore, possiamo dire con estrema tranquillità che questa copertina riesce a esprimere al meglio le sensazioni che solo *Resident Evil* è in grado di dare. Una vera opera d'arte!

# SOMMARIO

## RESIDENT EVIL 2

Preparatevi a tremare di paura, il capolavoro horror della CAPCOM è finalmente arrivato anche sulla fantastica console a 64-bit della Nintendo!

28



## DONKEY KONG 64

Abbiamo dovuto aspettare tantissimo tempo, ma il mitico scimmione della Rare è qui ed è pronto a farvi conoscere un sacco di nuovi amici!

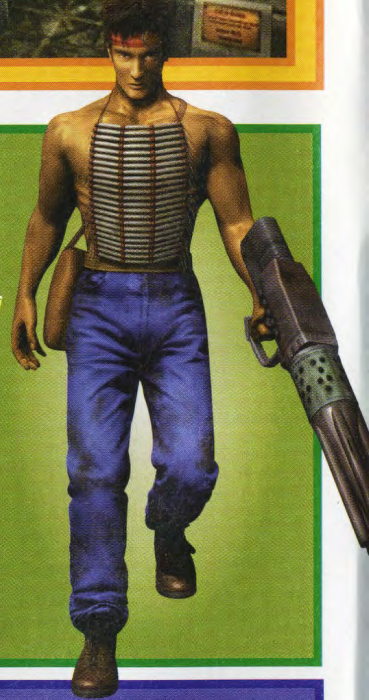
46



## TUROK: RAGE WARS

Lo sparattino in soggettiva della Acclaim è veramente fantastico. Armatevi fino ai denti e preparatevi a spargere fiumi di sangue!

49



## EARTHWORM JIM 3D

Il buon vecchio Jim è tornato per trascinarvi nell'avventura più fuori di testa che vi sia mai capitato di vivere!

62



## POKÉMON STADIUM

Dopo averli collezionati tutti nel fantastico gioco per Game Boy, presto potremo vederli combattere in un titolo per N64 veramente eccezionale!



20



## 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

Tony Hawk's Skateboarding .....	16
Top Gear Rally 2 .....	18
Pokémon Stadium .....	20
Daikatana .....	22
Nuclear Strike .....	23
Iss Millennium .....	24
Egga Golf .....	25

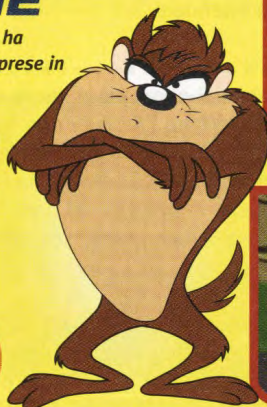
## SUPER SMASH BROTHERS

Tutti i segreti e le caratteristiche dei personaggi di uno dei picchiaduro più divertenti che siano mai stati visti su una console!

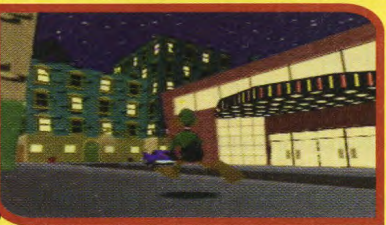


## INDUSTRIE ACME

La Infogrames ha tantissime sorprese in serbo per i possessori di N64. Andiamo a vedere di cosa si tratta!



12



### RECENSIONI

Resident Evil 2 .....	28
Gauntlet Legends .....	32
Armorines: Project S.W.A.R.M. ....	34
Ready 2 Rumble .....	36
Rainbow Six .....	39
NBA Jam 2000 .....	42
Rocket: Robot On Wheels .....	44
Donkey Kong 64 .....	46
Turok: Rage Wars .....	49
WWF Wrestlemania 2000 .....	52
South Park Rally .....	54
Rayman 2 .....	57
Xena: Warrior Princess .....	60
Earthworm Jim 3D .....	62
In-Fisherman Bass Hunter 64 .....	64

### SPACCA CODICI

Cheat Zone .....	66
Tonic Trouble .....	72
Super Smash Brothers .....	82

### SPECIALI

Speciale Dolphin .....	9
Industrie Acme .....	12

## TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Il fantastico gioco di skateboard della Activision che ha fatto sballare i possessori di PlayStation sta per arrivare!



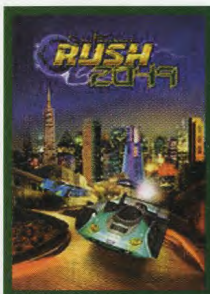
### RUBRICHE

News! .....	6
Gamewatch .....	8
Index .....	90
N64 Mail .....	96
Prossimo Numero .....	98



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

## SAN FRANCISCO RUSH 2049



**R**ecentemente abbiamo incontrato Ed Logg (Direttore dello Sviluppo del nuovo *San Francisco Rush 2049*) e abbiamo potuto parlare della prossima conversione del gioco per N64. Il nuovo titolo di corse futuristiche per la console a 64-bit della Nintendo dovrebbe arrivare per la fine dell'anno e sembra che sarà il nuovo *F-Zero X*. Ed ci ha spiegato quali saranno le caratteristiche del loro nuovo gioco, ci ha parlato dell'innovativo sistema di controllo dei veicoli, delle visuali e della simulazione delle leggi fisiche. Dopo l'intervista, ci hanno portato in una stanza piena di televisori, dove ci aspettava il resto del gruppo di sviluppo di *San Francisco Rush 2049* e ci hanno fatto provare il gioco. Beh, un'ora dopo non volevamo più andare via... Vi assicuriamo che il nuovo titolo della Midway sarà un successone!

## PROGETTO DOLPHIN

**A** La Nintendo ha confermato che il primo gioco che supporterà il Dolphin sarà... Chi? Ma dai... Come avete fatto a indovinare? Ebbene sì, proprio lui, *Mario*! Shigeru Miyamoto (il creatore di *Mario* e Direttore dello Sviluppo della Nintendo) ha dichiarato anche che il fratello del simpatico idraulico (Luigi) avrà un ruolo determinante in questa nuova avventura. Avremo quindi probabilmente a che fare con un gioco multiplayer che ci permetterà di cooperare con gli amici (slurp!). A dire il vero una cosa di questo genere era prevista anche per *Super Mario 64*, ma evidentemente non c'è stato modo di realizzarla. Miyamoto ha anche lasciato intendere che *Mario* cambierà un pochino per il suo debutto sul Dolphin...



**B** L'Acclaim ha dichiarato che il suo primo titolo per Dolphin non uscirà prima dell'agosto del 2001, più o meno un anno dopo la data prevista per l'uscita della nuova console della Nintendo. Se una casa produttrice come l'Acclaim non ha i mezzi per realizzare un titolo per il Dolphin prima di quella data, chi avrà la possibilità di farlo? Secondo il Presidente della Nintendo, Hiroshi Yamauchi, il Dolphin uscirà per la fine del prossimo anno. Durante una recente conferenza stampa ha infatti annunciato che ci sarà un importante cambiamento nel mondo delle console non appena entreremo nel 2001. Leggetela e interpretatela come volete, ma abbiamo paura che la Nintendo non riuscirà a mantenere le sue promesse... Speriamo di sbagliarci...

**C** Shigeru Miyamoto ha recentemente detto che nonostante la nuova console della Nintendo sia passata al DVD, lui continua a preferire le cartucce. "Per il modo in cui progetto e sviluppo i miei giochi, le cartucce sono sicuramente migliori", ha detto Miyamoto. È anche convinto che il DVD favorirà la diffusione della pirateria, ma ha aggiunto che gli sviluppatori hardware della grande N renderanno il Dolphin a prova di contraffazione.

**D** I Retro Studios (uno dei primi gruppi di programmatori impegnati nello sviluppo per il Dolphin) hanno annunciato di essere al lavoro su non meno di 5 titoli per la nuova console della Nintendo. Tra i loro lavori sarà presente anche un GDR.

## L'ARMADILLO COLPISCE ANCORA!

**L**a Infogrames ha deciso di non fermarsi davanti a nessuno! Sono passati pochi mesi da quando la casa francese ha assorbito la Accolade, ma ha colpito ancora una volta. La Infogrames ha deciso di consolidare la sua posizione di primato nell'industria dei videogiochi acquistando il 70% delle azioni della GT Interactive. Per i possessori di N64, questa mossa potrebbe comunque costituire un notevole salto di qualità. Potremo infatti vedere presto dei famosi titoli per PlayStation come *Driver* sul nostro N64. La GT Interactive ha pubblicato diversi titoli per la console della Sony, dimostrando di aver realizzato uno dei migliori motori per i giochi di corse automobilistiche. Come se non bastasse, la GT è anche la casa di sviluppo responsabile della creazione di titoli come *Total Annihilation* e *Unreal* per PC.



## SPIDER-MAN

**L**a Activision ha finalmente deciso di portare anche sull'N64 il vostro amichevole Uomo Ragno di quartiere, affidandone lo sviluppo al mitico gruppo della Neversoft! Trasportare un personaggio come l'Uomo Ragno in un videogioco non sarà affatto semplice, ma le premesse per un titolo spettacolare sembrano esserci tutte. Pensate che i ragazzi della Neversoft sono i responsabili della creazione del primo *Tony Hawk's Skateboarding* uscito per PlayStation. Tutti i fan del supereroe della Marvel si aspetteranno di vederlo in azione riempiendo i nemici di ragnatele o dondolandosi da un palazzo all'altro senza il minimo problema. Visto il lavoro fatto con il titolo di



skateboard, siamo sicuri che gli sviluppatori saranno in grado di riprodurre nel migliore dei modi le animazioni del personaggio. *Spider-Man* sta per uscire per PlayStation e presto arriverà la versione a 64-bit, e da quello che siamo riusciti a sapere sarà un gioco d'azione con la visuale in terza persona. Sicuramente vedrete il buon vecchio Peter Parker dondolarsi sulle strade di bellissime riproduzioni tridimensionali di New York e San Francisco (ambientazione della nuova serie di *Spider Girl*). Siamo sicuri che tutti gli appassionati delle avventure dell'Uomo Ragno non vedranno l'ora di giocare con questo titolo che si preannuncia come un vero capolavoro. Queste immagini sono state prese dalla versione per PlayStation. Immaginate quindi quanto sarà bella quella per la console a 64-bit della Nintendo!



## BIO HAZARD ZERO

**E** appena uscito il mitico *Resident Evil 2* per N64 e la Capcom ha già annunciato l'uscita di un nuovo episodio. Grazie ai nostri potenti mezzi, siamo riusciti subito a trovare le prime immagini di *Bio Hazard Zero* (da noi si chiamerà *Resident Evil Zero*), ma considerarlo il seguito della saga sarebbe sbagliatissimo. Il nuovo episodio della serie horror più famosa della storia dei videogiochi sarà il preludio di tutta la saga (un po' come *La Minaccia Fantasma* per *Guerre Stellari*). Nei panni di Rebecca Chambers viaggerete su un treno pieno di zombi e dovrete scoprire cosa è successo! Non è affatto una novità, visto che è l'obiettivo di tutti gli altri episodi, ma sembra che questa volta sarà più difficile del solito. La notizia interessante è che la nuova avventura della Capcom uscirà solo nella versione per N64 e sarà probabilmente la migliore di tutta la serie. È veramente confortante sapere che stanno uscendo sempre più titoli per Nintendo 64 dedicati a un pubblico maturo. *Resident Evil Zero* dovrebbe arrivare presto, ma nell'attesa, date un'occhiata a queste bellissime immagini!



## IL MITO CONTINUA...

**D**opo la bellissima Xena, anche Hercules ha deciso di venire insieme a tutti i suoi amici sulla nostra console preferita! Sembra infatti che la Titus stia sviluppando un nuovo gioco dedicato all'epica serie televisiva che vedeva come protagonista il leggendario figlio di Giove. Il nuovo titolo della casa francese (*Hercules: the Legendary Journeys*) sarà un'avventura in terza persona dove potrete ripercorrere la storia del famosissimo telefilm andato in onda qualche tempo fa. Eliminando Minotauri, Ciclopi e ogni altro genere di mostro, dovrete cercare di riportare la pace ovunque ce ne sarà bisogno. Oltre a prendere i comandi dello stesso Hercules, potrete utilizzare anche altri protagonisti della serie, come il cugino Iolao, per sventare i diabolici piani della terribile Ares. Ognuno dei personaggi avrà ovviamente delle particolari caratteristiche come la forza sovrumana di Hercules o l'estrema precisione nel tiro con l'arco di Serena. Durante i vostri viaggi dovrete anche riuscire a risolvere un gran numero di enigmi, la maggior parte dei quali vi chiederà di usare degli incantesimi. Il nuovo gioco della Titus vi farà visitare dodici bellissimi mondi completamente realizzati in grafica 3D e passerete dalle assolate spiagge di Porticus alle fredde montagne di Alpsius. Anche il sistema di gioco sembra essere stato curato sin nei minimi particolari e permetterà al vostro personaggio di evitare o parare gli attacchi dei nemici con estrema semplicità. Per affrontare e sconfiggere alcuni dei vostri nemici dovrete accedere ad alcune aree particolari come il



labirinto del Minotauro. Dovrete inoltre collezionare delle pozioni che vi permetteranno di evocare dei particolari incantesimi e arruolare alcuni personaggi secondari proprio come succedeva nella serie televisiva con Salmone o Afrodite. Siamo sicuri che tutti quelli che hanno seguito le avventure di Hercules e compagni in televisione non vedranno l'ora di giocare con questo nuovo titolo.

# GAMEWATCH



**S**e 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.

## USCITE PRIMAVERA 2000

### HALIFAX



UBI SOFT

## DATE DA CONFERMARE

1080° Snowboarding 2	JAP	(64DD)	JAP	Riqa	PAL
3Sixty	USA	Ghoul's & Ghosts	JAP	Robocop	USA
4x4 Mud Monsters	USA	Grand Theft Auto	PAL	Rollerball	USA
Airport Inc	PAL	Harrier 2001	USA	Ronaldo Soccer	PAL
Alien Saga	USA	Hercules	USA	Shadow Man 2	PAL
Alone In The Dark 4	PAL	Jeff Gordon XS Racing	USA	Sim City 2000	PAL
Animaniacs Ten		Jest	PAL	Sim City 64 (64DD)	JAP
Pin Alley	USA	Jungle Emperor Leo	JAP	Snowboard Kids 2	PAL
Asteroids Hyper 64	PAL	Kirby 64	USA	Speed	USA
Banjo-Tooie	PAL	Kobe Bryant 2	USA	Spider-Man	PAL
Bassmasters 2000	PAL	Looney Tunes:		Spooky	USA
Batman	PAL	Space Race	PAL	Spy Hunter	USA
Blues Brothers 2000	PAL	Madden 2000	USA	SR3K	USA
Bomberman 2	JAP	Magic Flute	JAP	Sydney Olympics 2000	USA
Caesar's Palace	USA	Mario Party 2	JAP	Tetris Attack	PAL
Cenzo's		Mario RPG	PAL	Tony Hawk's	
Carnival Adventure	USA	Mega Man 64	JAP	Skateboarding	PAL
Custom Robo (64DD)	JAP	Metal Gear	JAP	Thrasher:	
Daikatana	USA	Mini Racers	PAL	Skate And Destroy	USA
Derby Stallion 64	JAP	Mortal Kombat:		Top Gun	USA
DethKarz	PAL	Special Forces	USA	Turok 3: Oblivion	USA
DethKarz	USA	Mother 3	JAP	Twelve Tales:	
Die Hard	USA	Namco Museum	PAL	Conker 64	PAL
Donald Duck	PAL	NBA Live 2001	USA	Ura-Zelda (64DD)	JAP
Doshin The Giant		NFL Blitz 2000	USA	Velocity	USA
(64DD)	JAP	Nightmare Creatures II	PAL	Wetrix 2	PAL
Dragon Sword	PAL	Nuclear Strike	PAL	Wild Waters	PAL
Earthbound	PAL	Ogre Battle 3	PAL	Win Back	PAL
Eternal Darkness	PAL	Ogre Battle 3	USA	The World	
Excite Bike	PAL	Pokémon Snap	PAL	Is Not Enough	PAL
Extreme Sports 64	PAL	Pokémon Stadium	PAL	X-Men	USA
FIA Formula 1	PAL	Polaris Snocross	USA	The Young Olympians	USA
Fighters' Destiny 2	PAL	Puma Street Soccer	PAL	Zelda:	
Fire Emblem 64	JAP	Quest 2	USA	The Continuing Saga	PAL
F-Zero Xpansion		Resident Evil Zero	JAP		
		Rev Limit	PAL		
		Ridge Racer 64	PAL		



Pokémon Stadium



South Park Rally



Tarzan



Top Gear Rally



Tony Hawk's Skateboarding



**IL DREAMCAST È ORMAI ARRIVATO DA ALCUNI MESI NEL NOSTRO PAESE E LA PLAYSTATION 2 VERRÀ LANCIATA IN GIAPPONE IL 4 MARZO 2000 PER POI ARRIVARE IN EUROPA IL PROSSIMO AUTUNNO... E LA NINTENDO? LA CASA DI MARIO E ZELDA NON STA CERTO A GUARDARE E PIAN PIANO STA INIZIANDO A SVELARE QUALCHE SEGRETO SULLA SUA PROSSIMA SUPER CONSOLE. PER PLACARE LA VOSTRA VOGLIA DI NOVITÀ, ABBIAMO REALIZZATO QUESTO SPECIALE CON CUI CERCHEREMO DI SODDISFARE TUTTE LE CURIOSITÀ CHE CIRCONDANO L'UNIVERSO DOLPHIN.**

# SOGNANDO IL DOLPHIN

## QUALI SARANNO LE PRINCIPALI DIFFERENZE TRA IL DOLPHIN E LE ALTRE CONSOLE?

Non tutte le specifiche tecniche della nuova console Nintendo sono state rese note, quindi è ancora difficile fare un confronto. La tabella di comparazione che vedete qui sotto può comunque dare un'idea delle principali differenze tra le varie console attualmente in commercio e quelle della prossima generazione.

## IL DOLPHIN SARÀ DOTATO DI UN NUOVO TIPO DI CHIP SONORO?

Certamente, ma non abbiamo ancora informazioni sufficienti sulle caratteristiche dell'hardware sonoro della nuova console Nintendo.

## IL SONORO SARÀ SUPERIORE A QUELLO DEL NINTENDO 64?

Ovviamente. La nuova macchina Nintendo sarà dotata del miglior supporto sonoro che si sia mai visto su una console. I ragazzi della Factor 5, responsabili tra l'altro della creazione del software sonoro del Dolphin, hanno già terminato la realizzazione di una parte della colonna sonora del loro primo gioco per Dolphin,



*Thornado*, utilizzando la

nuova tecnologia MusyX. Il livello raggiunto era già notevole ma i programmatori hanno precisato che un risultato del genere sarebbe stato eccellente se prodotto da un "semplice" N64, ma il Dolphin può arrivare ben oltre. La nuova macchina Nintendo sarà in grado di migliorare le prestazioni sonore del Nintendo 64 in maniera notevole utilizzando il triplo dei canali audio. Queste potenzialità consentiranno ai giocatori di vivere esperienze di gioco decisamente più coinvolgenti.



▲ *Thornado* sarà uno dei primi titoli che potremo giocare con la nuova super console della Nintendo!

## SPECIFICHE TECNICHE

CPU:	Processore IBM Gekko
VELOCITÀ CPU:	400 MHz
MEMORIA PRINCIPALE:	DRAM ad alta velocità
LARGHEZZA DI BANDA:	3.2 GB/secondo
PROCESSORE GRAFICO:	Chip dedicato della ArtX, Inc.
VELOCITÀ PROC. GRAFICO:	200 MHz
SUPPORTO UTILIZZATO:	DVD Rom
CAPACITÀ SUPPORTO:	4.7 GB

## CAPACITÀ DI CALCOLO GRAFICO:

DOLPHIN:	Non definita, ma dovrebbe aggirarsi sui 30 milioni di poligoni al secondo
PLAYSTATION 2:	Circa 20 milioni di poligoni al secondo
DREAMCAST:	Circa 3 milioni di poligoni al secondo
NINTENDO 64:	Circa 150.000 poligoni al secondo
PLAYSTATION:	Circa 360.000 poligoni al secondo

## VELOCITÀ PROCESSORE:

DOLPHIN:	400 MHz
PLAYSTATION 2:	300 MHz
DREAMCAST:	200 MHz
NINTENDO 64:	93.75 MHz
PLAYSTATION:	33.86 MHz

## MEMORIA:

DOLPHIN:	Non definita, ma il solo chip grafico è provvisto di una DRAM da 16 MB
PLAYSTATION 2:	32 MB Direct Rambus RAM
DREAMCAST:	16 MB (plus 8MB Video RAM, 2 MB Sound RAM)
NINTENDO 64:	4 MB (+parity) Rambus D-RAM (espandibile a 8MB)
PLAYSTATION:	2 MB (plus 1 MB Video RAM, 512 kb Sound RAM)

## VELOCITÀ DI TRASFERIMENTO DATI IN MEMORIA:

DOLPHIN:	3.200 MB/s (3.2 Gigabytes per secondo)
PLAYSTATION 2:	3.200 MB/s (3.2 Gigabytes per secondo)
DREAMCAST:	800 MB/s (0.8 Gigabytes per secondo)
NINTENDO 64:	500 MB/s (0.5 Gigabytes per secondo)
PLAYSTATION:	132 MB/s (circa 0.13 Megabytes per secondo)

## SUPPORTO UTILIZZATO:

DOLPHIN:	DVD da 4.700 MB (4.7 GB)
PLAYSTATION 2:	DVD da 4.700 MB (4.7 GB)
DREAMCAST:	GD da 1.000 MB (1 GB)
NINTENDO 64:	Cartucce da 64 MB
PLAYSTATION:	CD da 650 MB



▲ In Giappone il modello iMac della Apple ha riscosso un incredibile successo! Chissà se anche il Nintendo Dolphin verrà realizzato sfruttando queste bellissime colorazioni...

### SARÀ POSSIBILE UTILIZZARE LE CARTUCCE DEL NINTENDO 64 SUL DOLPHIN?

Ovviamente no. Il Dolphin utilizzerà come supporto un particolare tipo di DVD-Rom della capacità di circa 4,7 Gigabytes e non sarà compatibile con il Nintendo 64 per tre semplici ragioni:

1. L'architettura interna del Dolphin è completamente diversa da quella del Nintendo 64;
2. Il supporto utilizzato dalle due console è diverso (DVD-Rom contro cartuccia);
3. Il tentativo di rendere compatibile (con quella vecchia) la nuova console alzerebbe notevolmente il prezzo di lancio.

### IL DOLPHIN SARÀ IN GRADO DI LEGGERE I FILM IN DVD?

Sono state progettate due diverse versioni del Dolphin. Quella base (realizzata direttamente dalla Nintendo) è stata pensata come una console dedicata espressamente al gioco e permetterà alla Nintendo di tenere incredibilmente basso il prezzo di lancio. La seconda invece (realizzata da Matsushita e attualmente prevista solamente per il mercato nipponico) sarà una versione potenziata e permetterà anche la visione di film in DVD.

### PERCHÉ LA VERSIONE BASE NON SARÀ DOTATA DI UN LETTORE PER I FILM IN DVD?

Come dicevamo, la casa di Mario ha deciso di adottare

questa politica per riuscire ad abbassare i costi di produzione ed entrare subito in diretta competizione con Sega e Sony. Uno dei motivi di questa decisione è da ricercarsi nello statuto del cosiddetto DVD Forum. Questa organizzazione, formata dalle maggiori industrie produttrici di elettronica del mondo, obbliga chiunque abbia intenzione di realizzare un lettore per film in DVD a pagare una tassa di 20 \$ per ogni unità prodotta. In questo modo la Nintendo dovrebbe pagare 20 \$ per ogni Dolphin lanciato sul mercato, una spesa davvero enorme che avrebbe il solo risultato di alzare notevolmente le spese di realizzazione.

### SARÀ POSSIBILE NAVIGARE IN INTERNET TRAMITE IL DOLPHIN?

Quasi sicuramente! Anche se la Nintendo non ha ancora reso note le reali capacità di connessione alla Rete della loro nuova console, qualche indiscrezione è comunque trapelata. Il supporto per un modem è quasi scontato visto che i principali concorrenti del Dolphin (Dreamcast e PS2) prevedono già questa possibilità. Un annuncio della Nintendo a questo proposito è atteso nei prossimi mesi.

### IL MODEM SARÀ COMPRESO NELLA CONFEZIONE DEL DOLPHIN?

Non si sa ancora, ma visto che la Sega

ha adottato una politica del genere per il lancio statunitense ed europeo del Dreamcast non vediamo perché la Nintendo non dovrebbe seguire il suo esempio.

### C'È QUALCHE ALTRA NOVITÀ SUL DOLPHIN DI CUI NON SIAMO ANCORA A CONOSCENZA?

In un'intervista tenuta a San Jose in California, il game designer Shigeru Miyamoto ha dichiarato di essere totalmente impegnato nella realizzazione di un rivoluzionario controller per la nuova console Nintendo. Secondo indiscrezioni il nuovo controller per Dolphin sarà in grado di ampliare a dismisura le innovative caratteristiche di quello per N64, non solo lo stick di controllo sarà analogico, ma anche i pulsanti. Questa caratteristica vi permetterà, ad esempio, di controllare l'accelerazione di una macchina con la semplice pressione graduale di un tasto. Il nuovo controller dovrebbe inoltre contenere un sistema di Force Feedback che eliminerebbe l'ingombrante presenza del Rumble Pak. Ultimamente alcune voci insistono sul fatto che il Dolphin potrebbe adottare un rivoluzionario controller a

infrarossi, ma non ci sono ancora conferme ufficiali...

### LE NUOVE CONSOLE PORTATILI NINTENDO SARANNO COMPATIBILI CON IL DOLPHIN?

La Nintendo ha recentemente



annunciato l'uscita di una nuova versione del mitico Game Boy. Il Game Boy Advance sarà presente sul mercato nipponico entro la fine dell'estate. La casa di *Donkey Kong* ha inoltre dichiarato che la nuova console sarà completamente compatibile con il Dolphin.

**QUALE SARÀ IL PREZZO DI LANCIO DEL DOLPHIN?**

È ancora troppo presto per dirlo, ma sicuramente la Nintendo sta facendo di tutto per abbattere al massimo i costi di produzione. In una conferenza stampa dello scorso maggio il Presidente della Nintendo americana (Howard Lincoln) ha dichiarato: "Nonostante la tecnologia alla base del Dolphin sia avanzatissima, siamo sicuri di poter mantenere il prezzo della nuova console al di sotto di quello di tutte le altre". Lincoln ha fatto intuire che il prezzo del Dolphin sarà sicuramente inferiore a quello della PlayStation 2 (380\$, circa 750.000 lire), mantenendosi su una cifra che si aggirerà tra i 99 e i 250\$ (200/500.000 lire).

**QUALE SARÀ LA DATA DI LANCIO DELLA NUOVA CONSOLE NINTENDO?**

Il Dolphin è attualmente previsto "...entro la fine dell'anno 2000", ma una fonte abbastanza attendibile all'interno della Nintendo ha azzardato un possibile "...ottobre 2000". In ogni caso, visto il ritardo a suo tempo accumulato dal Nintendo 64, non ce la sentiamo di fare previsioni certe.



**QUALI SVILUPPATORI HANNO GIÀ CONFERMATO IL LORO APPOGGIO AL DOLPHIN?**

In una conferenza stampa tenutasi poco prima dell'ultima edizione dell'E3, la Nintendo ha confermato che quattro team di sviluppo sono già al lavoro su titoli per la nuova console. Questi includono RARE, Retro

**QUALI ALTRE CASE DI SVILUPPO CREERANNO DEI GIOCHI PER IL DOLPHIN?**

Non è ancora ufficiale, ma le seguenti compagnie potrebbero entrare presto nella lista degli sviluppatori ufficiali per la prossima console Nintendo: Looking Glass Studios, Capcom, Midway / Atari Games, Boss Game Studios, Konami, Ubi Soft.

**ESISTONO GIÀ GIOCHI IN VIA DI SVILUPPO?**

I giochi confermati ufficialmente fino ad ora sono tre. Oltre al già noto *Thornado* sviluppato dai

**PROVE GRAFICHE**

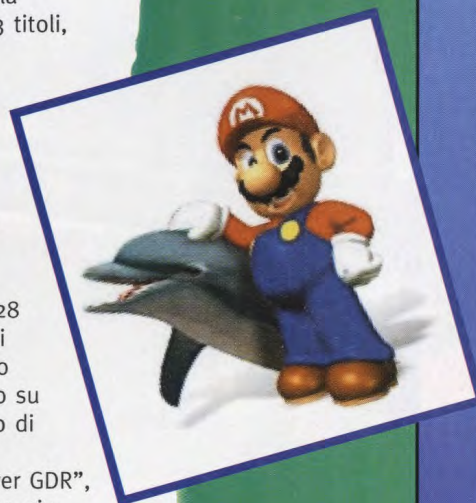
Ancora non siamo riusciti a trovare delle immagini dei giochi per il Nintendo Dolphin, ma ecco alcune foto delle prove che sono state effettuate per testare la potenza della console a 128-bit della grande N.



Studios, Left Field Production e il nuovo team interno della Nintendo chiamato NSTC (Nintendo Software Technology Corporation). Questi si aggiungeranno al già collaudato gruppo di lavoro EAD della Nintendo of Japan. Acclaim e Titus Software hanno già confermato la loro intenzione di supportare al massimo la nuova console e i ragazzi della Factor 5, ideatori del chip sonoro del Dolphin, sono al lavoro su *Thornado*, un'avventura 3D che accompagnerà il lancio della nuova piattaforma.

Recentemente poi, Trip Hawkins, della 3DO, ha annunciato che la sua compagnia è sicuramente interessata allo sviluppo di titoli per il Dolphin. Anche la Rareware sarà sicuramente della partita, mentre compagnie maggiori come Squaresoft, Namco ed Enix hanno dichiarato di voler dare un'occhiata al nuovo hardware Nintendo e a una dimostrazione pratica delle sue capacità prima di prendere una decisione.

Factor 5, sarà realizzato un titolo dedicato all'idraulico più famoso del mondo e un altro avente come protagonista Robocop, ma questo è solo l'inizio... La Nintendo ha recentemente stretto un accordo con Disney Interactive e Rare per la realizzazione di ben 13 titoli, distribuiti tra tutte le piattaforme, entro il 2001. Visto che l'uscita del Dolphin è prevista entro la fine del 2000, non è difficile prevedere che almeno uno di questi sarà realizzato per la nuova piattaforma a-128 bit. Sembra poi che gli sviluppatori della Retro Studios siano al lavoro su un imprecisato numero di titoli sportivi e su un fantomatico "multiplayer GDR", mentre, nonostante non sia stata ancora annunciata, sembra alquanto probabile una nuova versione delle avventure di Batman, probabilmente a cura della Ubi Soft.



**UN ARMADILLO CHE ENTRA IN AFFARI CON UN DIAVOLO DELLA TASMANIA E UN PAPERERO? MA DOVE SIAMO FINITI?**



▼ In uno dei livelli dovrete utilizzare delle catapulte molto particolari per permettere a Taz di spostarsi attraverso le diverse zone di gioco. Speriamo che non soffra di vertigini...



# INDUSTRIE ACME

**R**ecentemente siamo stati invitati dalla Infogrames alla presentazione di due nuovi giochi, ma dobbiamo ammettere che non ci saremo mai aspettati un'accoglienza come quella che vi stiamo per raccontare. All'arrivo presso gli studi siamo stati accolti da un individuo alquanto strambo che se ne andava in giro ridacchiando con delle carote infilate nelle maniche della camicia di forza che indossava (???). Superato lo shock iniziale siamo entrati nell'edificio e abbiamo notato alcune persone che, con un sorriso beota, stavano sedute attorno a un televisore Acme che trasmetteva dei vecchi cartoni di

Silvestro e soci. A quel punto abbiamo capito che l'intero edificio della Infogrames era stato infestato dallo spirito dei Looney Toons e anche noi abbiamo iniziato a provare una strana sensazione.

Niente di preoccupante comunque, il dottore ha detto che con qualche seduta di psicoterapia riusciremo a tornare del tutto normali... o quantomeno torneremo come eravamo prima. Siamo sicuri che anche voi avreste avuto la stessa reazione, in fondo chi non impazzirebbe per poter lavorare a un gioco nel quale la visione di cartoni animati viene considerata ricerca?

## TAZ EXPRESS

La stella più splendente di questo gioco è senza dubbio il simpaticissimo diavolo della Tasmania. Se avete letto il numero 2 di N64 Magazine, saprete sicuramente che *Taz Express* è uno dei giochi più attesi da tutta la redazione. Ora che lo abbiamo provato, possiamo assicurarvi che è un vero sballo! Secondo la storia dalla quale prende spunto il gioco, la signora Taz ha incaricato il nostro eroe di portare a destinazione un pacco e voi dovrete aiutare lo scatenato diavoletto nella sua missione. L'avventura si snoderà attraverso cinque mondi che vi porteranno dalla foresta della Tasmania fin su Marte attraverso 30 splendidi livelli di gioco. Avete capito bene, stiamo proprio parlando del pianeta rosso dove vive un altro dei personaggi più popolari della Warner, Marvin il marziano. Il piccolo alieno dalla testa nera sarà solo uno dei personaggi che incontrerete durante il gioco e tutte le volte dovrete interagire con qualcuno di loro per superare i vari livelli. Ogni quadro sarà strutturato in modo da proporre una sfida sempre nuova e in alcuni di essi avrete la possibilità di sbloccare dei livelli bonus veramente divertenti. Pensate ad



▲ Taz ha messo in azione il suo famosissimo attacco rotante... Lo scagnozzo di Marvin il marziano farebbe meglio a spostarsi se non vuole essere spazzato via.

esempio alla corsa che vede come protagonista lo sfortunato Wile E. Coyote che cerca in tutti i modi di catturare Bip-Bip. Le ambientazioni in cui vi muoverete sono ricche di particolari e in alcuni casi la grafica raggiunge dei livelli veramente incredibili. Anche nei momenti più frenetici il fantastico motore grafico realizzato dai ragazzi degli Zed Two non sembra mostrare tentennamenti. Anche senza l'utilizzo di un Expansion Pak vi sembrerà di trovarvi di fronte a un gioco in alta risoluzione. Molto interessante è anche il fatto che i salvataggi effettuati in Taz Express rimangono all'interno della memoria interna della cartuccia.

### HUNGA MUNGA... IO TAZ...

Gli effetti sonori e le musiche del gioco sono veramente divertenti e ricreano alla perfezione l'atmosfera dei cartoni animati. Le ore passate dai programmatori davanti alla TV hanno evidentemente dato i loro frutti! Sin dal primo minuto di gioco vi sembrerà di trovarvi all'interno di un cartone della Warner e di vivere le folli avventure del diavoletto "divorattutto". Essendo un gioco dedicato a un cartone animato, il vostro personaggio non può morire.

Il buon esito delle vostre missioni dipenderà semplicemente dal pacco che dovrete portare fino alla fine del livello. Danneggiatelo troppo o addirittura rompetelo e dovrete ricominciare il quadro dall'inizio. Il vostro prezioso carico potrà essere sistemato in uno dei punti di salvataggio sparsi per il gioco. Un campo di forza avvolgerà il vostro pacchetto permettendovi così di impegnarvi in un combattimento o nella risoluzione di un enigma



▲ Uno dei nemici di fine livello di Taz Express è questo gigantesco kiwi. Potete essere sicuri che farà di tutto per distruggere il vostro prezioso carico.

senza paura di romperlo o di vedervelo portare via da qualcuno.

In alcuni particolari livelli inizierete senza il vostro pacco e dovrete darvi da fare per trovarlo o per strapparlo dalle grinfie di qualche altro personaggio. In quello di Wile E. Coyote dovrete per esempio fare di tutto per raggiungere l'ingegnoso Wile che vi ha sottratto il pacco correndo via come un fulmine. In un altro livello, Marvin il marziano vi investirà con il suo raggio alieno facendovi diventare alti come un grattacielo. Nei panni del nuovo Godzilla dovrete vagare per la città scopercchiando macchine e scalando palazzi alla ricerca del vostro adorato pacchetto... se non è divertente questo!

### MORDIMI SUL COLLO

Il vero cuore del gioco sono comunque i divertentissimi livelli platform 3D in cui dovrete preoccuparvi solo di proteggere il vostro carico e portarlo integro alla fine del quadro. Anche l'interazione con i fondali è stata curata moltissimo. Buona parte degli

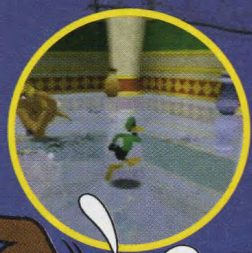
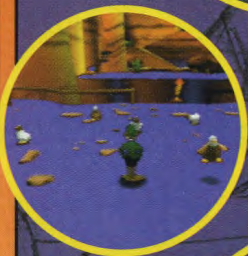
scenari di Taz Express possono essere distrutti grazie all'attacco rotante del nostro simpatico eroe e in questo modo avrete anche l'opportunità di accedere ad aree segrete. Il nostro diavoletto preferito potrà inoltre ingoiare la maggior parte degli

oggetti presenti nel gioco e placare così la sua insaziabile fame. Dite la verità, a questo punto vi state chiedendo con morbosa curiosità cosa ci possa essere di così prezioso in questo pacco, vero? Il contenuto dipenderà da quale porta avrete scelto alla fine del primo livello di gioco: potrebbe esserci uno skateboard, un jetpack o addirittura delle pinne. Questa geniale trovata dei programmatori aumenta notevolmente la longevità del gioco. Grazie ai tre oggetti descritti sopra, potrete infatti raggiungere zone che non eravate riusciti a vedere in precedenza.

### DUCK DODGERS

Il secondo gioco che abbiamo potuto vedere era dedicato a Duck Dodgers, uno dei cartoni della Warner più divertenti, realizzato da Chuck Jones nel 1973. Questa volta il protagonista della vicenda è il papero più folle della storia, Daffy Duck. Il nostro amico pennuto dovrà sventare i malvagi piani di Marvin il marziano, che sembra essere intenzionato più che mai a distruggere il pianeta Terra. Per raggiungere il suo scopo, il piccolo ma terribile alieno ha mandato i suoi scagnozzi sulla Terra alla ricerca di atomi che sono indispensabili per la creazione della sua nuova mega





arma. Sarà vostro compito guidare Daffy alla ricerca degli atomi battendo sul tempo i nemici e sconfiggendo Marvin nella battaglia finale. Il gioco si snoderà attraverso cinque pianeti, a loro volta suddivisi in diversi livelli. Proprio come in *Taz Express*, la grafica è molto dettagliata e ricrea fedelmente le atmosfere tipiche del cartone animato. Potrete interagire con l'ambiente in cui vi muoverete e con i personaggi secondari. Nei vari livelli potrete anche giocare con i cani che scorrazzano per la strada, distruggere gli idranti e strappare i cartelloni pubblicitari dai muri... provate a sparare a un uomo-uovo e lo vedrete friggere sull'asfalto. Non è fantastico?!

**PREPARATEVI A MORIRE... DI RISATE**

Questa divertente avventura sarà in terza persona e la telecamera sarà fissata alle spalle del protagonista, ma in alcune occasioni potrete comunque giocare con una visuale in soggettiva. Sfortunatamente non è possibile utilizzare questo tipo di inquadratura per partite in multiplayer, ma non si può sempre avere tutto dalla vita. All'interno del gioco i programmatori hanno inserito alcuni sottogiochi davvero divertenti. Cosa ne pensate di una partita a basket o di un incontro di boxe con il simpaticissimo papero?

E non finisce qui. In alcuni livelli potrete addirittura ritrovarvi ad affrontare l'avventura dopo essere stati trasformati in un pollo o in qualche altro animale. Le mosse dei vari personaggi sono state ricreate in maniera davvero eccellente e le musiche di sottofondo sottolineano sempre in maniera efficace i momenti più esilaranti. Bisogna ammettere che è difficile annoiarsi davanti a un gioco del genere e in più di un'occasione vi ritroverete a sorridere delle buffe situazioni che coinvolgeranno i protagonisti del gioco. L'uscita di *Duck Dodgers* è prevista per il prossimo giugno, mentre quella di *Taz Express* per marzo. Non c'è che dire, nei prossimi mesi i possessori di un Nintendo 64 avranno sicuramente di che divertirsi...

**INTERVISTA**

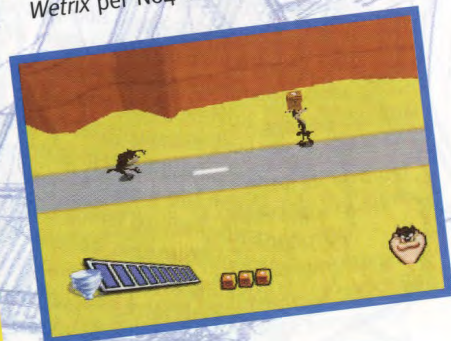
Steve Pickford degli Zed Two ha risposto alla nostra raffica di domande spiegandoci tutti i segreti dei folli protagonisti di questo gioco... Seguiteci!

**N64: Quando avete fondato il vostro gruppo?**

**Steve Pickford:** Il Team degli Zed Two si è formato nell'ormai lontana estate del 1996.

**N64: Qual è stato il primo gioco che gli Zed Two hanno realizzato?**

**SP:** Il nostro primo gioco è stato *Wetrix* per N64 e PC. L'accoglienza





della critica fu eccellente e il gioco vinse numerosi premi. Riteniamo che *Wetrix* venga considerato più come un classico per appassionati che un assoluto successo commerciale.

**N64: Con quale gioco per Nintendo 64 state giocando in questo momento?**

**SP:** Ho appena iniziato a giocare con *Jet Force Gemini* che considero uno dei migliori giochi mai usciti per questa console, anche se molti dei miei colleghi non sono d'accordo. Per parecchio tempo siamo letteralmente impazziti per *Zelda*, che già da solo vale sicuramente l'acquisto della console. A John piace molto *Mario Party*, mentre Warren adora *Mario Golf*. Amir passa intere notti davanti a *1080°* e per un lungo periodo è riuscito a coinvolgerci in appassionanti campionati di snowboard virtuale.

**N64: Come mai vi piace così tanto il personaggio di Taz?**

**SP:** Perché è il protagonista perfetto per un videogioco. È dinamico, divertente e completamente fuori di testa.

**N64: Che cosa rende *Taz Express* differente da tutti gli altri platform che si possono trovare in giro?**

**SP:** Abbiamo scelto un approccio al genere completamente diverso da quello di tutti gli altri giochi. *Taz Express* non è solo un altro clone di *Mario*. La varietà di gioco è enorme e ogni livello è completamente differente dagli altri.

**N64: Che tipo di enigmi dobbiamo aspettarci all'interno del gioco?**

**SP:** La maggior parte dei rompicapo presenti in *Taz Express* riguardano l'interazione con le ambientazioni di

gioco. Taz sarà praticamente invulnerabile a qualsiasi tipo di pericolo, ma non sarà di lui che dovrete preoccuparvi. La cosa più difficile del gioco sarà riuscire a portare la cassa alla fine dei livelli senza farla rompere.

**N64: Siete riusciti a inserire nel gioco qualcosa di completamente nuovo che non si è mai visto prima?**

**SP:** Il motore di gioco che abbiamo realizzato ci ha permesso un'enorme elasticità nella realizzazione delle ambientazioni in cui si muoverà il protagonista.

Come dicevo in precedenza, l'approccio che abbiamo utilizzato nello sviluppo di questo titolo è completamente diverso da quello di altri giochi per N64. In questo modo siamo riusciti a ottenere una giocabilità simile, ma allo stesso tempo molto diversa da quella di tanti altri platform.

**N64: In che modo siete riusciti a trasportare l'umorismo tipico della serie *Taz* all'interno del gioco?**

**SP:** Questo è stato il primo problema che ci siamo posti in fase di realizzazione, ma devo dire che alla fine non abbiamo mai realmente cercato di farlo. Le gag preparate a tavolino per un cartone animato non funzionerebbero mai in un videogioco. Proprio per questo motivo abbiamo pensato di realizzare innanzitutto un buon gioco e solo dopo esserci riusciti, ci siamo concentrati sull'aspetto umoristico della storia.

**N64: Qual è stata la cosa più difficile da realizzare?**

**SP:** Sicuramente riuscire a far entrare tutti i dati in una cartuccia da 96 Mbit e farlo in tempo utile per la data d'uscita del gioco.

**N64: Qual è la cosa che vi ha più divertito durante la realizzazione di questo gioco?**

**SP:** La cosa più bella è il rapporto diretto che si ha con tutti gli altri membri del gruppo. Ogni volta si scopre qualcosa di nuovo e ci si sorprende delle capacità delle persone che lavorano con te. Tanto per fare un esempio, la prima volta che ho ascoltato gli effetti sonori e le musiche di *Taz Express* mi sono sentito davvero eccitato dal progetto che stavamo portando avanti anche se, effettivamente, non avevo collaborato attivamente alla sua realizzazione.

**N64: Potete rivelarci un segreto di *Taz Express* che non avete mai confidato a nessuno?**

**SP:** L'idea originaria era quella di realizzare un titolo per quattro giocatori chiamati *Vampire Circus*. Le ambientazioni erano molto simili a quelle viste in *Wetrix* con effetti speciali come l'acqua e il fuoco in movimento. In un secondo tempo la Infogrames ci ha chiesto di realizzare un titolo dedicato a Taz, ma con lo stesso motore grafico. Da quel momento abbiamo iniziato lo sviluppo di *Taz Express* e abbiamo messo da parte l'idea di *Vampire Circus*, anche se probabilmente la riprenderemo in considerazione.

**N64: Attualmente state lavorando ad altri progetti per Nintendo 64 o per Dolphin?**

**SP:** Ci piacerebbe molto realizzare altri progetti per il Nintendo 64, ma attualmente non sono molte le case di sviluppo che intendono investire ancora su questa piattaforma.

D'altro canto è ancora troppo presto per pensare di iniziare lo sviluppo di qualche titolo per il Dolphin. Il sistema che sarà sfruttato dalla nuova console della Nintendo non è ancora stato svelato completamente e penso che dovremo attendere ancora qualche mese per sapere qualcosa di concreto.

**N64: Come vedete il futuro della Nintendo?**

**SP:** La Nintendo è sempre stata un'industria leader nella produzione di videogiochi e l'arrivo della nuova macchina potrebbe consentirle di riprendersi il primato nel mercato delle console.



# TONY HAWK'S SKATEBOARDING



**SIETE PRONTI A SKATEARE COME NON AVETE MAI FATTO?**

**G**ia da qualche tempo, sono usciti diversi titoli dedicati allo Snowboard, ma sembra che le case di sviluppo non abbiano mai pensato di realizzare una simulazione di Skateboard! Finalmente però, la Activision ha deciso di soddisfare la voglia di trickare sulle strade di città dei possessori di N64 appassionati di questo fantastico sport. Dopo il grandissimo successo riscosso da *Tony Hawk's Skateboarding* sulla PlayStation, i ragazzi della Edge of

Reality hanno deciso di sviluppare una versione del gioco anche per la nostra console preferita. Da

quello che abbiamo potuto vedere in un'anteprima del titolo, possiamo assicurarvi che *Tony Hawk's Skateboarding* per N64 è anche migliore della versione uscita per la console a 32-bit della Sony. Grazie alla



Activision, anche i possessori di Nintendo 64 potranno finalmente skateare e trickare in posti da sballo (per tutti i veri skaters), come un magazzino abbandonato o l'enorme parco di una scuola

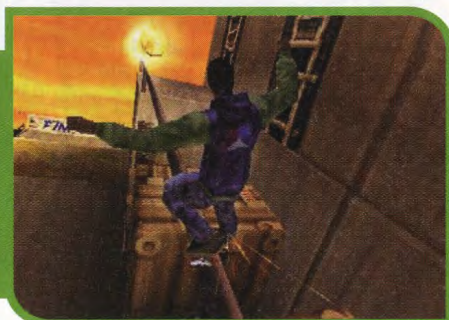
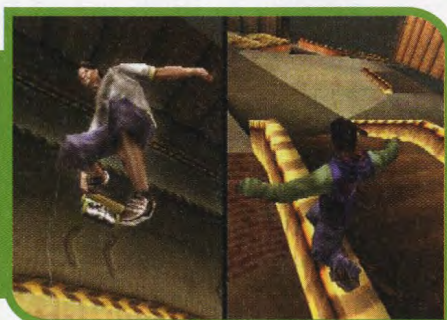
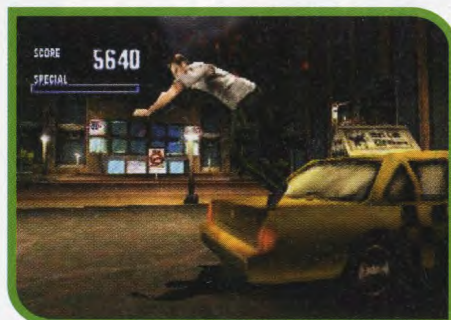
americana! Come se non bastasse, potrete impersonare nove tra i migliori skaters del momento, incluso il mitico Tony Hawk (non sarebbe potuto di certo mancare...)! Nella conversione per N64 i controlli sono rimasti estremamente reattivi, anche se non sono esattamente immediati.

Nonostante questo, con un po' di pratica sarete in grado di chiudere una fantastica combinazione di tricks con la stessa semplicità con la quale è possibile eseguirne uno solo! Durante il gioco dovrete mettere alla prova tutta la vostra abilità in nove fantastici livelli cercando di raggiungere dei punteggi altissimi o di collezionare una serie di oggetti. I movimenti e le evoluzioni degli skaters sono stati riprodotti nei minimi dettagli e vi capiterà molto spesso di cadere (proprio come nella realtà) per non aver calcolato i tempi di atterraggio. D'altra parte gli incidenti fanno parte della vita di ogni skater...



▲ *Tony Hawk's Skateboarding* vi permetterà di affrontare un vostro amico in una gara all'ultimo trick.

**TONY HAWK'S SKATEBOARDING**  
 Prodotto: Activision  
 Sviluppo: Edge of Reality  
 Data di Uscita PAL: Estate





# I CAMPIONI

## TONY HAWK



ETÀ: 31  
 LUOGO DI NASCITA: California  
 ANNI DI PROFESSIONISMO: 16  
 IMPOSTAZIONE: Goofy  
 ALTEZZA: 1,86 m

Senza dubbio il più grande skater di tutti i tempi! Tony ha dimenticato più trick di quanti altri skaters ne possano imparare in una vita. Ultimamente ha dato l'ennesima prova del suo impareggiabile talento riuscendo a chiudere un incredibile 900°.



## RUNE GLIFBERG



ETÀ: 24  
 LUOGO DI NASCITA: Copenhagen  
 ANNI DI PROFESSIONISMO: 7  
 IMPOSTAZIONE: Regular  
 ALTEZZA: 1,75 m

Originario di Copenhagen, Rune ha dimostrato di essere bravissimo su qualsiasi tipo di terreno. Nonostante sia facile vederlo trickare in una piscina come scorrazzare in giro per le strade, la sua specialità è il Freestyle!



## BOB BURNQUIST



ETÀ: 22  
 LUOGO DI NASCITA: Brasile  
 ANNI DI PROFESSIONISMO: 7  
 IMPOSTAZIONE: Regular  
 ALTEZZA: 1,75 m

Di origini brasiliane, Bob Burnquist si è affermato nella scena mondiale circa sei anni fa vincendo il suo primo contest. Il suo stile inconfondibile lo ha reso uno degli skaters più divertenti degli ultimi tempi!



## GEOFF ROWLEY



ETÀ: 25  
 LUOGO DI NASCITA: Liverpool  
 ANNI DI PROFESSIONISMO: 5  
 IMPOSTAZIONE: Regular  
 ALTEZZA: 1,70 m

L'inglesissimo Geoff Rowley è uno di quegli skaters che adora grindare e slideare su tutti i corrimano e le scalinate che incontra. È professionista da cinque anni, ma si è già distinto in tantissimi contest per la sua precisione.



## BUCKY LASEK

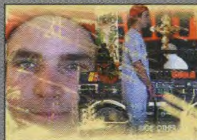


ETÀ: 26  
 LUOGO DI NASCITA: Baltimora  
 ANNI DI PROFESSIONISMO: 9  
 IMPOSTAZIONE: Regular  
 ALTEZZA: 1,70 m

Cresciuto nella costa est, Bucky ha iniziato la sua carriera e ha perfezionato le sue tecniche su delle strade particolarmente dure di Baltimora. Con uno stile personale, Bucky Lasek è un atleta decisamente fuori dal comune!



## CHAD MUSKA



ETÀ: 22  
 LUOGO DI NASCITA: Los Angeles  
 ANNI DI PROFESSIONISMO: 5  
 IMPOSTAZIONE: Regular  
 ALTEZZA: 1,75 m

Molti Skaters danno il loro meglio negli skate park, ma il regno di Chad Muska è senza dubbio la città. Con la sua particolare tecnica, riesce a sfruttare al meglio tutti i corrimano, le scalinate e tutte le sporgenze che incontra.



## ANDREW REYNOLDS



ETÀ: 21  
 LUOGO DI NASCITA: California  
 ANNI DI PROFESSIONISMO: 3  
 IMPOSTAZIONE: Regular  
 ALTEZZA: 1,86 m

Andrew Reynolds è professionista da soli tre anni, ma sono stati più che sufficienti per farlo conoscere a tutti gli appassionati di Skateboard. È considerato un supereroe vista la sua mania di hollare altissime scalinate.



## KAREEM CAMPBELL

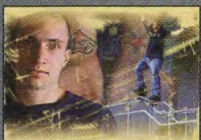


ETÀ: 25  
 LUOGO DI NASCITA: New York  
 ANNI DI PROFESSIONISMO: 6  
 IMPOSTAZIONE: Regular  
 ALTEZZA: 1,80 m

Nato a New York e cresciuto a Los Angeles, Kareem è riuscito a fondere le tecniche di skateboard tipiche delle scuole delle due Coste. Questo gli ha permesso di essere conosciuto come uno dei migliori skaters della storia!



## JAMIE THOMAS



ETÀ: 24  
 LUOGO DI NASCITA: Alabama  
 ANNI DI PROFESSIONISMO: 6  
 IMPOSTAZIONE: Regular  
 ALTEZZA: 1,74 m

Jamie Thomas fa skate da circa 12 anni, ma è professionista da 6. Durante la sua carriera ha prodotto sei video dove si esibiva con tutto il suo repertorio e con i suoi fantastici grind e slide dei quali vanta il primato mondiale!



## ELISSA STEAMER



ETÀ: È una ragazza, non si dice...  
 LUOGO DI NASCITA: Fort Myers  
 ANNI DI PROFESSIONISMO: 1  
 IMPOSTAZIONE: Regular  
 ALTEZZA: 1,60 m

Elissa Steamer è la prima ragazza della storia dello skateboard ad aver avuto un modello di tavola con il suo nome. Campionessa degli ultimi sei contest per sole ragazze, in quello di Tampa Pro è riuscita a superare anche i maschi!





# TOP GEAR RALLY 2

**È ARRIVATO IL MOMENTO DI FAR MANGIARE UN PO' DI POLVERE!**

**I**l primo *Top Gear Rally* è stato per tantissimo tempo uno dei migliori giochi di guida disponibili su Nintendo 64. Anche se il numero di macchine visualizzate su schermo non era molto elevato, il particolare sistema di controllo consentiva un'esperienza di guida incredibilmente realistica e coinvolgente, piena di derivate e incidenti spettacolari. Il secondo capitolo chiamato *Top Gear Overdrive* portò la serie a un livello decisamente più basso a causa di una giocabilità inquietantemente vicina allo zero assoluto. I ragazzi della Kemco tentano ora di riguadagnare le posizioni perdute con *Top Gear Rally 2*, un titolo che porterà con sé un numero incredibile di novità a questo genere di giochi.

L'innovazione principale riguarda il generatore casuale di tracciati sviluppato dai programmatori che vi permetterà di gareggiare, dopo aver superato i circuiti fissi, su tracciati sempre diversi. In questo modo le gare saranno sempre avvincenti e la

longevità di *Top Gear Rally 2* salirà alle stelle. Avrete a disposizione 15 macchine diverse, incluse delle perfette riproduzioni di vetture reali come Mitsubishi e Ford. Ognuna di esse potrà essere personalizzata per adattarsi al meglio alle diverse caratteristiche dei tantissimi tracciati che si snoderanno attraverso foreste, deserti e montagne innevate. Se poi amate il brivido puro, le gare in notturna faranno scorrere a fiumi la vostra adrenalina. Durante le gare tutte le macchine subiranno danni reali. Dovrete quindi fare moltissima pratica prima di poter concludere vittoriosamente un percorso! Per facilitarvi le cose, gli sviluppatori hanno inserito una scuola di guida che vi permetterà di imparare gradatamente tutti i trucchi del controsterzo e delle sbandate controllate. Completando con successo i vari livelli della scuola di Rally potrete guadagnarvi la qualificazione ai vari tornei e anche l'attenzione dei primi sponsor. Ogni volta che riuscirete a vincere una gara, gli sponsor copriranno il vostro bolide di adesivi pubblicitari e voi avrete anche la possibilità di cambiare il colore della vostra vettura. Dobbiamo ammettere che i progressi



fatti da questo gioco rispetto alla versione vista all'ultimo E3 sono davvero notevoli e il sistema di controllo in particolare sembra aver subito una vera e propria rivoluzione. Siamo certi che i ragazzi della Snowblind riusciranno a riportare questa serie allo splendore del primo *Top Gear Rally*. I mesi di ritardo accumulati da questo titolo ci fanno sperare di poter vedere una delle simulazioni di Rally più belle e divertenti che siano mai state sviluppate per la mitica console a 64-bit della Nintendo.

L'uscita di *Top Gear Rally 2* è imminente e questo significa che su uno dei prossimi numeri di N64 Magazine troverete una recensione completa di questo fantastico titolo!



▲ Il generatore casuale di tracciati inserito in *Top Gear Rally 2* vi permetterà di affrontare gare sempre diverse...



▲ Una Ford Focus? Sembra di sì, ma con tutti gli adesivi che la ricoprono non possiamo esserne sicuri al 100%.



## TOP GEAR RALLY 2

Prodotto: Kemco  
Sviluppo: Snowblind  
Data di Uscita PAL: Febbraio 2000

# Dreamcast

## ARENA

FEBBRAIO 2000 NUMERO 2

### TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION

Lara Croft arriva  
su Dreamcast!

### CRAZY TAXI

Il gioco di guida più  
folle mai prodotto  
dalla Sega!

### DREAMZONE

Tutte le novità  
direttamente  
dal Giappone

### SOUL CALIBUR

La guida completa per  
il picchiaduro definitivo  
della Namco

### E INOLTRE:

*Ferrari F355 Challenge*

*Midnight GT*

*F1 Racing Championship*

*Sega Bass Fishing*

*Re-Volt*

*Street Fighter Alfa 3*

*Fighting Force 2*

Dal 10 Febbraio in tutte le edicole  
Per la nuova generazione a 128 Bit un solo  
punto di riferimento!



# POKÉMON STADIUM

**DOPO AVERLI FOTOGRAFATI IN TUTTE LE POSE POSSIBILI, È TORNATO IL MOMENTO DI FARLI COMBATTERE!**

**L**a Pokémon Mania dilaga! I mitici mostriciattoli portatili della Nintendo che hanno fatto impazzire tutti i possessori di Game Boy giapponesi e americani hanno iniziato l'invasione del nostro paese. Da qualche settimana è possibile seguire la serie animata che è trasmessa nel pomeriggio su Italia 1 e piano piano iniziamo a vedere i primi gadget dedicati agli irresistibili Pokémon! In questi giorni stanno uscendo i primi titoli per Game Boy dedicati ai simpaticissimi mostriciattoli (*Pokémon Red e Blu*) e siamo sicuri che riusciranno a confermare l'enorme successo già riscosso nel resto del mondo. Presto però anche i possessori di N64 potranno divertirsi a far combattere i buffissimi Pokémon in fantastiche arene tridimensionali! Il sistema di gioco è molto semplice (come per tutti i

titoli di questa serie), ma è incredibilmente innovativo. Se non avete mai giocato con uno dei giochi di *Pokémon*, potrete divertirvi con *Pokémon Stadium* utilizzando i mostriciattoli che sono stati prevaricati, ma se siete dei veri allenatori di Pokémon la faccenda cambierà notevolmente! La grandissima novità introdotta dal nuovo titolo della HAL consiste infatti in una fortissima interazione tra le versioni di *Pokémon* per Game Boy e questo fantastico "picchiaduro" a 64-bit! Grazie al Transfer Pak (un dispositivo che consente il trasferimento di dati dalle cartucce per Game Boy a quelle dell'N64), potrete caricare i vostri Pokémon preferiti per vederli finalmente in 3D. Questo scambio tra i titoli portatili e quello per N64 non si limita comunque a questo! I ragazzi degli HAL Laboratories hanno

deciso di inserire in *Pokémon Stadium* un emulatore delle cartucce per Game Boy. In questo modo, potrete continuare la vostra ricerca e l'allenamento dei Pokémon tra un incontro e l'altro! Se pensate che le novità finiscano qui, vi assicuriamo che vi sbagliate di grosso. Sembra proprio che gli sviluppatori si siano dati un gran da fare per dare vita a un gioco infinito! La



<b>POKÉMON STADIUM</b>	
Prodotto:	Nintendo
Sviluppo:	Hal Laboratories
Data di Uscita PAL:	Primavera 2000



## LA PERIFERICA DELLE MERAVIGLIE

Una delle caratteristiche più interessanti di *Pokémon Stadium* è la possibilità di trasferire i vostri Pokémon preferiti dal gioco per Game Boy a quello per N64 e vederli combattere sul vostro televisore in una fantastica grafica 3D! Per farlo avrete bisogno di un Transfer Pak, ma se siete dei veri allenatori di Pokémon non potrete farne a meno.



## FLAREON VS. ODDISH

Grazie alla grafica tridimensionale, i combattimenti tra Pokémon sono veramente belli anche solo da guardare. Gli attacchi utilizzati dai Pokémon sono stati creati cercando di somigliare il più possibile a quelli delle versioni bidimensionali! Per rendervi conto di quanto siano stati curati anche gli effetti speciali, date un'occhiata a questa bellissima sequenza dell'incontro tra Flareon e Oddish!



Flareon attacca il povero Oddish con il suo potentissimo Fire Blast!



Oddish non riesce a evitare l'attacco e il colpo di Flareon è particolarmente efficace!



Sembra proprio che il danno sia molto più pesante di quanto non sembrasse! Oddish è al tappeto!



A questo punto, il suo allenatore non può fare altro che richiamarlo nella sua Pokéball...



▲ Ecco come vedrete il vostro Pokémon Yellow, utilizzando il Transfer Pak. Il gioco è lo stesso, ma i colori sono decisamente più brillanti!



▲ Una delle tante modalità di gioco vi permetterà di fotografare i vostri Pokémon preferiti. Anche chi non possiede Pokémon Snap potrà finalmente darsi alla fotografia!

modalità di gioco principale prevede tante opzioni molto diverse tra loro. Potrete scegliere se allenare i vostri Pokémon, farli combattere per il titolo di campione o se vagare per l'isola dei Pokémon affrontando i vari nemici che incontrerete. Potrete inoltre decidere di fotografare tutti i vostri mostriciattoli preferiti proprio come succede in *Pokémon Snap*. In America sarà addirittura possibile portare la propria cartuccia da Blockbuster e farsi stampare degli adesivi delle foto migliori! È veramente fantastico, speriamo che possa succedere presto anche da noi!

Se tutto questo non dovesse bastarvi, dovete sapere che oltre ai bellissimi combattimenti, potrete sballare con

nove divertentissimi mini-giochi dedicati ad alcuni particolari Pokémon. Il principale punto di forza di *Pokémon Stadium* rimane comunque la possibilità (per tutti gli appassionati della serie) di poter vedere tutti e 150 i Pokémon in una curatissima grafica tridimensionale. Il nuovo titolo dedicato ai divertenti mostriciattoli della Nintendo uscirà in primavera e N64

Magazine vi proporrà una super recensione

accuratissima di questo fantastico gioco in uno dei prossimi numeri.





# DAIKATANA

**CHI DI SPADA FERISCE... DI SPADA PERISCE!**

**D**aikatana sembra essere il primo sparattutto in soggettiva ad avere una trama estremamente curata e coinvolgente. Nei panni di Hiro Miyamoto, un viaggiatore del tempo, avrete l'opportunità di vivere un'avventura veramente incredibile. In questo gioco dovrete viaggiare attraverso diverse zone temporali alla ricerca della mitica spada Daikatana, rubata dal malvagio Dr. Benedict. Il cattivone di turno ha utilizzato l'incredibile potere di quest'arma per alterare alcuni eventi cruciali della storia e ottenere il dominio assoluto del mondo. Una delle caratteristiche più interessanti di questo titolo è la presenza di numerosi elementi tipici dei GDR che rendono molto più intensa e coinvolgente l'esperienza di gioco. Il vostro personaggio Hiro è dotato di attributi fisici come forza, vitalità, velocità e potenza che potranno aumentare con il progredire dell'avventura. Per

riuscire a sconfiggere Benedict, ritrovare la Daikatana e portare alla normalità la situazione spazio-temporale, il nostro eroe dovrà guadagnare sufficiente esperienza da permettergli di avere tutte le caratteristiche al massimo livello prima di affrontare il terribile scontro finale. Durante la vostra missione, visiterete diversi luoghi in diverse ere come la Kyoto del 2455 (dove inizia l'avventura), l'antica Grecia del 122 d.C., la Norvegia dei Vichinghi e la futuristica S. Francisco del 2030. In ogni livello del gioco dovrete affrontare nemici diversi tipici dell'epoca in cui vi trovate, ma ognuno di loro avrà in mente una sola cosa, impedirvi con tutti i mezzi di porre fine al potere di Benedict. Il gioco uscirà sia per PC che per Nintendo 64. La principale differenza tra le due versioni risiede principalmente nei personaggi secondari, Mikiko Ebihara e Superfly Johnson. Nella versione per PC questi due personaggi accompagneranno Hiro lungo tutta l'avventura, mentre in quella per N64



▲ Grazie all'Expansion Pak, *Daikatana* riesce a migliorare in maniera impressionante gli effetti grafici e a diminuire la presenza della nebbia!

saranno disponibili solamente nella modalità Multiplayer. Il nuovo titolo della Kemco per Nintendo 64 richiederà inoltre l'Expansion Pak per migliorare gli effetti grafici e girare in alta risoluzione. *Daikatana* dovrebbe arrivare sugli scaffali dei negozi intorno ad aprile e potrebbe essere un valido sostituto durante l'attesa di *Perfect Dark* del quale non è stata ancora ufficializzata la data di uscita.




▲ Dunque, due greci armati con delle enormi spade contro un giapponese con una lancia... È arrivato il momento di mettere a frutto tutti gli anni di duro allenamento!



▲ Le armi che utilizzerete cambieranno a seconda dell'epoca in cui vi troverete. Non aspettatevi quindi di trovare una mitragliatrice nel Medioevo!



◀ Imparare a muoversi sott'acqua sarà indispensabile per portare a termine alcune missioni. Speriamo solo che la vostra armatura non si arrugginisca...

 <b>DAIKATANA</b>	
Prodotto:	Kemco
Sviluppo:	Ion Storm
Data di Uscita PAL:	Aprile 2000

# NUCLEAR STRIKE

**ACCENDETE I ROTORI E PREPARATEVI ALLA DISTRUZIONE TOTALE!**

**L**a popolarissima serie di simulazioni di mezzi da combattimento è pronta a fare il suo debutto sulla nostra console preferita con il nuovissimo *Nuclear Strike*. Manca ancora qualche mese all'uscita di questo gioco, ma abbiamo pensato di soddisfare la vostra curiosità con queste bellissime immagini. La versione PlayStation di *Nuclear Strike* è già nei negozi, ma questo non significa che i possessori di un Nintendo 64 saranno svantaggiati.

Il tempo che separa le due uscite di questo titolo consentirà ai programmatori della Pacific Power and Light di dare vita a un prodotto nettamente superiore. Come suggerisce il titolo, in questo nuovo capitolo della serie dovrete affrontare degli incredibili combattimenti durante i quali potrete utilizzare anche armi che non sono esattamente i soliti missili.

Questa volta vedrete delle vere esplosioni nucleari! La guerra atomica incombe sul mondo e voi siete l'unica persona che può evitare l'apocalisse. Per portare a termine questa delicatissima missione avrete a disposizione ben 15 velivoli differenti, inclusi caccia Harrier (quelli a decollo verticale), carri armati, hovercraft e, ovviamente, elicotteri da combattimento Apache. A differenza di quella per PlayStation, la versione per Nintendo 64 vi porterà in bellissime ambientazioni



completamente tridimensionali, bellissimi effetti di luce in tempo reale e spettacolari esplosioni.

Oltre a offrire un'interessantissima sfida, *Nuclear Strike* sarà una vera e propria delizia per gli occhi. Non vediamo l'ora di poterci mettere al servizio della pace mondiale.

Restate sintonizzati su N64 Magazine per saperne di più.



**NUCLEAR STRIKE**

Prodotto: **THQ**  
 Sviluppo: **Pacific Power and Light**  
 Data di Uscita PAL: **Primo trim. 2000**



▲ Con il vostro potentissimo elicottero non dovrete avere più paura del traffico... Potrete sempre usare i vostri lanciamissili!



▲ Lo spostamento d'aria provocato dal vostro Apache riuscirebbe a far arrivare prima anche una barca a remi durante una gara di off-shore...



▲ Grazie al radar posto nella parte bassa dello schermo e alla bussola posizionata in alto è praticamente impossibile perdersi... o almeno è molto difficile!

# ISS MILLENNIUM



▲ Sembra che la giocabilità (già ottima) di ISS '98 sarà nettamente migliorata in ISS Millennium. Non vediamo l'ora di giocarci!



▲ Il sistema di controllo è identico a quello dei titoli precedenti, ma sono stati apportati dei miglioramenti che renderanno l'azione di gioco incredibilmente più realistica.



## SIETE DEI VERI CAMPIONI? PREPARATEVI A DIMOSTRARLO!

**I** fan dello sport più popolare del mondo possono gioire ancora una volta. La Konami è tornata sui nostri schermi con la nuova versione del capolavoro chiamato International Superstar Soccer! Avevamo già provato la versione giapponese di questo gioco (*J-League Perfect Striker 2*), ma abbiamo comunque

pensato di dedicare un articolo all'imminente uscita della versione europea per evidenziarne le differenze. L'ovvio adattamento dei testi alla lingua inglese vi permetterà ora di muovervi con più

disinvoltura tra i vari menu e di sfruttare al meglio la fantastica modalità Career che i programmatori hanno inserito in questa edizione. Vista l'assenza dell'ultimo titolo della serie FIFA, il principale avversario di ISS Millennium rimane *Michael Owen World League Soccer 2000*, ma appare ovvio sin da subito che il confronto è decisamente impari. Il "vecchio" ISS '98 era già nettamente superiore al titolo della THQ.

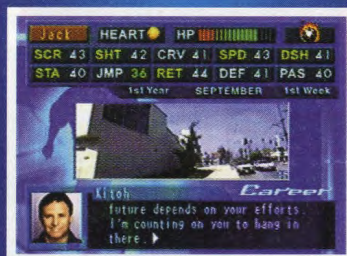
ISS Millennium sarà sicuramente la simulazione di calcio dell'anno. L'uscita di questo fantastico gioco è ormai prossima, allacciate quindi gli scarpini e continuate a leggere la vostra rivista preferita per trovare una recensione completa in uno dei prossimi numeri.

## ISS MILLENNIUM

Prodotto: Konami  
Sviluppo: Major A  
Data di Uscita PAL: Febbraio 2000

## SARANNO FAMOSI

In ISS Millennium è stata inserita una fantastica modalità Career che vi permette di creare il vostro calciatore preferito e di farlo diventare un vero campione attraverso duri allenamenti e, naturalmente, vittorie a non finire. Potrete personalizzare praticamente ogni aspetto del vostro atleta, dal taglio di capelli alla potenza del tiro...





# EPGA GOLF

## CHI HA DETTO CHE IL GOLF È UNO SPORT DA RICCHI?

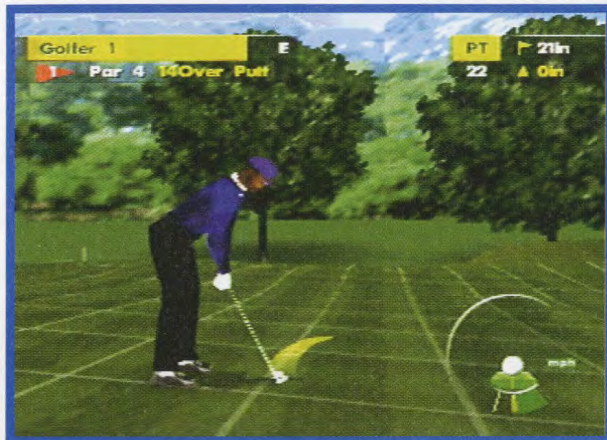
**S**embra che il genere dei giochi di Golf non sia destinato ad avere grossa fortuna sul Nintendo 64. Il primo titolo ispirato a questo sport uscito per la console a 64-bit della Nintendo fu *The Glory of St. Andrews* che fallì miseramente a causa di un sistema di controllo innovativo, ma troppo difficile da gestire.

Poi fu la volta di *Augusta Masters* e *Waialae Country Club*, due titoli molto simili ed entrambi orribili. La domanda a questo punto è una sola, riuscirà questo titolo della Infogrames ad accontentare tutti i patiti delle simulazioni golfistiche, che non ne possono più di giocare al fantastico *Mario Golf*. *EPGA Tour Golf* può vantare la licenza ufficiale dell'associazione europea Golf Professionistico e sembra essere in grado di riprodurre fedelmente le sensazioni che solo questo sport sa dare. I percorsi disponibili sono delle

ottime riproduzioni di quelli reali e le animazioni dei personaggi sono state ricreate in maniera incredibilmente realistica.

Alcuni di voi potrebbero anche ritenere inutili le animazioni che vedono il nostro alter ego aggiustarsi la visiera o provare il movimento a vuoto prima del tiro effettivo, ma ognuna di esse sta a dimostrare la cura riposta dai programmatori nello sviluppo di questo titolo. Per quanto riguarda i comandi del gioco, nell'anteprima che abbiamo provato non abbiamo riscontrato nessun difetto. È molto intuitivo ed estremamente preciso. Anche questa volta avrete a che fare con la solita barra che si caricherà una prima volta per determinare la potenza del tiro e una seconda per determinarne la precisione.

La data di uscita è imminente e se siete dei veri appassionati di golf vi consigliamo di iniziare a preparare la sacca e il vostro set di mazze.

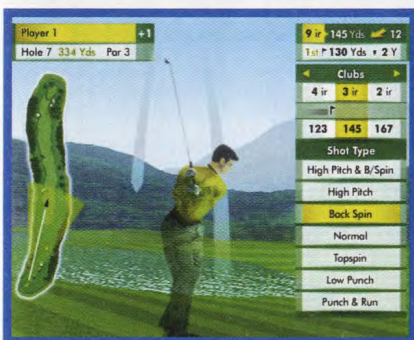


▲ Quando vi troverete ad affrontare un Green potrete visualizzare questa griglia che vi mostrerà le varie ondulazioni del terreno. In ogni caso riuscire a imbucare potrebbe essere meno semplice di quanto si possa credere.



**EPGA GOLF**

**Prodotto:** Infogrames  
**Sviluppo:** Infogrames  
**Data di Uscita PAL:** 11 Febbraio 2000



▲ La freccia gialla vi indica dove dovrebbe finire la pallina, ammesso che il vostro "swing" non faccia cilecca...



▲ Questo percorso è ambientato in Irlanda. Il forte vento di questa regione renderà più difficile la scelta delle mazze e la potenza del tiro.

**DAL 10 GENNAIO IN TUTTE LE EDICOLE!**

hoshin engi kacho oji eden's boy nazca aika countdown

# benkyō!

tutto su manga e animazione giapponese

gennaio - febbraio 2000  
rivista + cd-rom  
numero 8



► **Pokemon**

Il cartone  
che ha fatto  
impazzire l'America!

► **Lupin III**

In DVD la serie  
con la giacca verde

► **Perfect Blue**

Il film del nuovo millennio

► **Speciale**

Anime e videogiochi

**Nadesico the movie**

The prince of darkness

GEN/FEB 2000 ¥ N. 8 L. 12.900



SPED. IN ABB. POST. 70% 0MA

nel CD Rom  
Allegato:  
Filmati,  
Colonne  
Sonore,  
Interviste,  
Reportage e  
tanto altro  
ancora!

**I CARTONI ANIMATI  
GIAPPONESI  
ARRIVANO SUL  
VOSTRO PC!**



# LE RECENSIONI DI QUESTO NUMERO

<b>RESIDENT EVIL 2</b>	<b>pag. 28</b>	<b>DONKEY KONG 64</b>	<b>pag. 46</b>
<b>GUANTLET LEGENDS</b>	<b>pag. 32</b>	<b>TUROK: RAGE WARS</b>	<b>pag. 49</b>
<b>ARMORINES PROJECT</b>		<b>WWF WRESTLEMANIA 2000</b>	<b>pag. 52</b>
<b>S.W.A.R.M.</b>	<b>pag. 34</b>	<b>SOUTH PARK RALLY</b>	<b>pag. 54</b>
<b>READY 2 RUMBLE</b>	<b>pag. 36</b>	<b>RAYMAN 2</b>	<b>pag. 57</b>
<b>RAINBOW SIX</b>	<b>pag. 39</b>	<b>XENA: WARRIOR PRINCESS</b>	<b>pag. 60</b>
<b>NBA JAM 2000</b>	<b>pag. 42</b>	<b>EARTHWORM JIM 3D</b>	<b>pag. 62</b>
<b>ROCKET: ROBOT</b>		<b>IN-FISHERMAN</b>	
<b>ON WHEELS</b>	<b>pag. 44</b>	<b>BASS HUNTER</b>	<b>pag. 64</b>

## 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?

## Punteggi

NG4 VALUTA OGNI GIOCO CON UN PUNTEGGIO CHE VA DA 1 A 10. SE VOLETE SAPERNE DI PIÙ, LEGGETE QUI SOTTO!

9 1/2 - 10

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

9 - 9 1/2

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

7 1/2 - 9

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

5 - 7 1/2

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!

## 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**

# RESIDENT EVIL 2

INIZIATE A TREMARE...



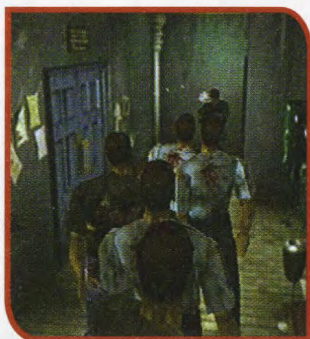
INFO

GIOCATORI

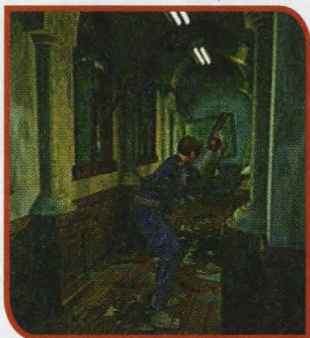
EXPANSION PAK

RUMBLE PAK

Prodotto	Capcom
Sviluppo	Angel Studios
Genere	Avventura
Data di Uscita	Già in vendita

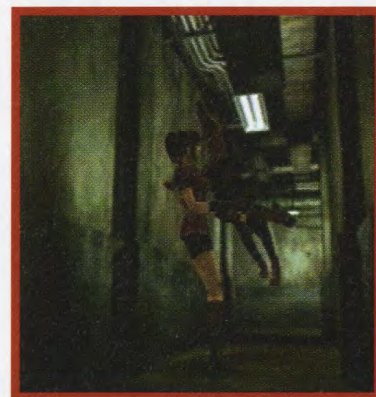


**D**opo circa 18 mesi dall'uscita del secondo capitolo su PlayStation, gli orrori e i misteri di Raccoon City arrivano sulla console Nintendo per la felicità di tutti quelli che amano le emozioni forti.



I possessori di N64 non hanno mai avuto il piacere di vivere i brividi del primo capitolo della saga. Per questo motivo, in *Resident Evil 2* i programmatori hanno apportato alcune aggiunte che vi aiuteranno a capire meglio la storia di quest'incubo a occhi aperti. Dietro tutta questa spaventosa vicenda c'è la Umbrella Corporation, una spietata multinazionale che ha avuto l'ottima idea di sperimentare un rivoluzionario virus in grado di alterare la struttura genetica di qualsiasi forma di vita. Com'era facile prevedere, qualcosa va storto e ben presto il virus si rivela una micidiale arma biologica in grado di trasformare in zombi cannibali chiunque ne venga a contatto. Jill Valentine, Chris Redfield e Barry Burton, eroi del primo episodio della serie, riuscirono a scoprire i loschi piani

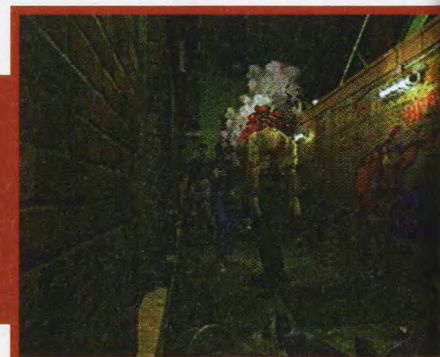
della Umbrella e si avventurarono alla ricerca della verità. Protagonisti di questo nuovo capitolo sono invece Leon Kennedy (una recluta della polizia al suo primo giorno di lavoro a Raccoon City) e Claire Redfield (sorella di Chris che con un tempismo eccezionale ha deciso di far visita al fratello). Vestendo i panni di questi due ragazzi, dovrete cercare di uscire vivi dalle strade di Raccoon City e cercare di fermare il terrificante progetto della Umbrella... Siete pronti per affrontare l'orrore?



▲ I cani sono da sempre i migliori amici dell'uomo, ma sembra proprio che gli sviluppatori di *Resident Evil 2* non abbiano tenuto conto di questo particolare....



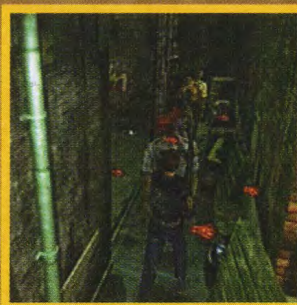
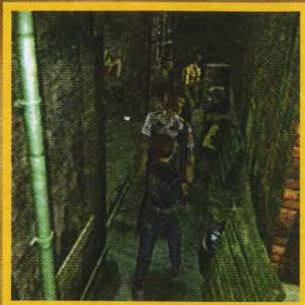
▲ Uno dei momenti più spaventosi di tutto il gioco lo incontrerete quasi all'inizio della vostra avventura, ma non vogliamo di certo rovinarvi la sorpresa...



▲ Far esplodere le teste degli zombi che incontrerete po' ovunque è sicuramente una delle cose più soddisfacenti del gioco!

## IL BUON VECCHIO FUCILE A POMPA

Il fucile a pompa (disponibile solamente nell'avventura di Leon) non è l'arma più potente del gioco, ma è sicuramente quella che regala le soddisfazioni più grandi. Non c'è niente di meglio, infatti, che piazzare un proiettile nella testa di uno zombi e vederla esplodere in mille pezzettini.



## CARNE AL SANGUE

Per molto tempo l'impresa di portare un titolo come *Resident Evil 2* su un N64 sembrava impossibile. Lo scetticismo generale era dovuto soprattutto alla notevole dimensione del gioco che nella versione PlayStation occupava ben 2 CD (circa 10.400 Mbit equivalenti a circa 160 cartucce di *Mario 64*). I ragazzi degli Angel Studios hanno invece portato a termine la titanica impresa di inserire tutti questi dati in una sola cartuccia... Grandi!

Sembra incredibile, ma la versione per N64 comprende anche tutti i filmati in FMV dell'originale. Ciò vuol dire che i programmatori hanno dovuto utilizzare un avanzatissimo sistema di compressione dei file. Lo stile grafico è lo stesso della versione PlayStation con personaggi poligonali, ma visualizzati in alta risoluzione (con l'utilizzo dell'Expansion Pak) che si muovono in ambientazioni in Computer Grafica con

inquadrature fisse.

Ovviamente tutto questo lavoro ha anche un piccolo prezzo da pagare, che si traduce in una leggera "sfocatura" dei fondali. Il sistema di compressione utilizzato dai programmatori visualizza i personaggi e gli oggetti in maniera meno uniforme rispetto agli scenari di gioco. Senza volerlo però questo piccolo difetto vi aiuterà a capire meglio dove sono gli oggetti con cui potete interagire.



## IL RITORNO DEI MORTI VIVENTI

Il cambiamento più evidente rispetto alla versione a 32-bit riguarda l'inserimento di comandi completamente analogici, che eviteranno al vostro personaggio di dover ruotare su se stesso a ogni cambio di direzione. Riuscire a evitare le orde di zombi che vi vengono incontro sarà ancora più facile, l'unica cosa che dovrete fare sarà muovere lo stick nella direzione in cui volete dirigervi e... bé, ovviamente darvela a gambe! In ogni caso potrete decidere di giocare con il sistema di controllo standard, ma vi assicuriamo che con un po' di pratica troverete i comandi analogici molto più precisi. All'inizio del gioco dovrete decidere se affrontare l'avventura con Leon o con Claire.



**OPZIONI MNEMONICHE**

**MEMORIA INTERNA**

15 banchi di salvataggio

**CONTROLLER PAK**

Non utilizzato



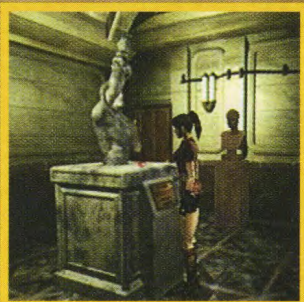
## BENVENUTI A RACCOON CITY

Sembrava una vera e propria missione impossibile, ma i ragazzi degli Angel Studios sono riusciti a inserire nella cartuccia dell'N64 tutti i filmati della versione PlayStation. Queste immagini sono state prese direttamente dal filmato iniziale, che vede i nostri eroi alle prese con un camionista zombi e con uno scomodo passeggero clandestino.



## IMMOBILI COME STATUE

Tra un combattimento e l'altro, in *Resident Evil 2* dovrete riuscire a risolvere alcuni enigmi per procedere nell'avventura (anche se a volte sono abbastanza semplici). Le tre foto qui sotto si riferiscono a uno dei primi rompicapi che incontrerete. Per recuperare la gemma rossa dalla mano della statua dovrete spostare i due busti laterali in modo da rivolgerli verso quello che si trova al centro della stanza. Ci sorgono però un paio di dubbi: che diavolo di Stazione di Polizia è questa? E perché non possiamo recuperare il gioiello con il coltello che avevamo nell'inventario?



▲ Schiantandosi sul tetto della Stazione di Polizia, l'elicottero ha causato un pericoloso incendio. Bisogna trovare il modo di spegnerlo al più presto...



▲ Per proseguire nell'avventura dovrete riuscire a risolvere moltissimi enigmi... Cosa avrà usato Claire per accendere il caminetto?



La missione di Leon è leggermente più difficile. Claire è infatti in grado di portare più oggetti e possiede sin dall'inizio un chiavistello, con il quale è possibile aprire i cassetti e recuperare oggetti utili per la sopravvivenza. La scelta del personaggio con cui iniziare l'avventura cambierà lo svolgimento della missione e solo in alcune occasioni i due protagonisti incroceranno le proprie strade. Inoltre le decisioni che prenderete in una missione si ripercuoteranno sull'altra.

Gli effetti sonori e le musiche realizzate per *Resident Evil 2* riescono sempre a creare la tipica atmosfera da "accidenti, sta per succedere qualcosa di terribile". Vi assicuriamo che non sfuggirebbero in film come *La notte dei morti viventi* o *Zombie*.

## METTIAMO IN MOTO IL CERVELLO

Se l'intero gioco si riducesse a una continua sparatoria, la definizione di "avventura 3D" sarebbe del tutto sballata.

Durante entrambe le missioni dovrete infatti risolvere alcuni enigmi che serviranno per sbloccare altre zone della mappa in precedenza inaccessibili. Questa parte è probabilmente l'unico punto debole di un gioco altrimenti perfetto. Alcuni rompicapo appaiono completamente fuori luogo in un gioco che tenta sin dal primo minuto di coinvolgere il giocatore in un'atmosfera realistica. Dover trovare gioielli e medaglie sparsi nelle varie stanze per aprire porte fa inevitabilmente calare la tensione accumulata durante gli incontri ravvicinati con gli zombie.

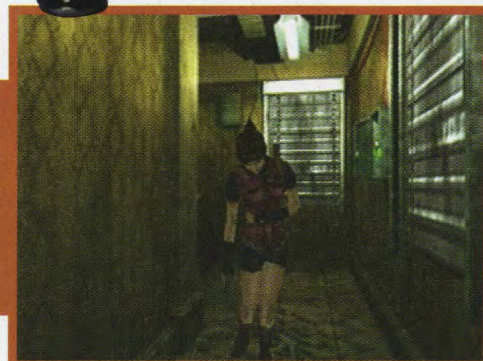
Intendiamoci, non è che questo. Fortunatamente i momenti di noia sono abbastanza rari e gli splendidi FMV che potrete vedere durante tutta l'avventura vi catapultano nuovamente al centro dell'azione.

## IL ROSSO VA DI MODA

Orrore e sangue in grande quantità sono i marchi di fabbrica della saga di *Resident Evil* e la versione per Nintendo 64 non fa assolutamente eccezione. Se però siete dei tipi impressionabili, i ragazzi degli Angel Studios hanno



▲ Lasciate sempre uno spazio libero nel vostro inventario o rischierete di non poter raccogliere qualcosa di utile...



▲ Se subirete dei danni consistenti, vedrete il protagonista muoversi molto più lentamente. Quindi fate attenzione a non farvi mordere troppo spesso....



▲ Potrete salvare il gioco utilizzando le macchine da scrivere che troverete in alcune stanze. Ricordate sempre di avere con voi almeno un Ink Ribbon.

inserito l'opportunità di abbassare il livello di violenza e di cambiare il colore del sangue facendolo diventare verde o blu. Questa opzione è stata ovviamente inserita per accontentare la censura (che ha già creato problemi con la versione PlayStation).

Qualunque sia la vostra scelta, preparatevi comunque ad affrontare orde di creature fameliche che spunteranno fuori dall'ombra con il solo intento di trasformarvi nel loro spuntino. Tra i tantissimi mostri che incontrerete, i più comuni sono sicuramente gli zombi. Riuscire a farli fuori non è difficile, ma visto il loro numero e la loro lentezza è consigliabile risparmiare munizioni e cercare di evitarli... quando è possibile. Gli altri nemici che incontrerete durante l'avventura non saranno altrettanto facili da evitare e i ragni giganti potrebbero rivelarsi dei veri ossi duri (fate attenzione al loro veleno). Per riuscire a vedere il miglior finale possibile del gioco dovrete completare entrambe le missioni dei due personaggi, cosa che richiederà circa 12 ore di gioco. Ogni volta che inizierete una nuova partita, gli oggetti principali verranno sistemati in modo casuale nella mappa di gioco e grazie a questa trovata, ogni missione sarà leggermente diversa da quella precedente.

### AVETE PAURA DEL BUIO?

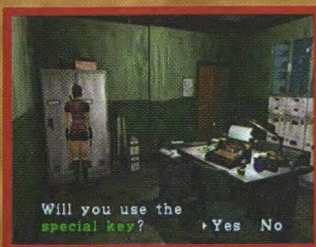
*Resident Evil 2* non è solamente un bellissimo gioco, ma è anche la prova vivente che sfruttando al meglio le sue



▲ Cercate di non distrarvi troppo spesso, gli zombi vi aspettano dietro ogni angolo...

## CAMBIAMO IL GUARDAROBA

Entrambi i personaggi del gioco possiedono vestiti alternativi e altri bonus segreti. Leon può scegliere tra due divise che cambieranno la sua impostazione di mira, ma che non influiranno sull'avventura. Claire invece avrà a disposizione un solo costume ma potrà utilizzare una Colt SAA, una pistola un po' datata, ma molto più maneggevole della semiautomatica standard. Vi piacerebbe sapere come sbloccare questi oggetti nascosti? Queste immagini dovrebbero darvi qualche indizio, per il resto dovrete attendere i prossimi numeri in cui pubblicheremo la soluzione completa.



potenzialità, il nostro caro N64 può fare cose che si credevano impossibili. Riuscire a inserire i dati contenuti in due CD all'interno di una sola cartuccia è un risultato davvero notevole. Non solo la versione per Nintendo 64 di *Resident Evil 2* è praticamente identica a quella per PlayStation, ma i ragazzi degli Angel Studios sono anche riusciti a inserire degli extra davvero interessanti. In un panorama in cui platform fumettosi e personaggi carini che combattono a colpi di frutta la fanno da padroni, l'arrivo di questo gioco suona come una importantissima

innovazione.

I più pignoli potranno contestare il fatto che c'è comunque qualche piccolo difetto, ma crediamo che sia meglio accettare questo compromesso piuttosto che essere privati di uno dei titoli più interessanti degli ultimi tempi. Giocando con *Resident Evil 2* avrete l'opportunità di vivere una delle avventure più appassionanti e impegnative della storia dell'N64.

Siete ancora indecisi? Non perdetevi altro tempo o potreste pentirvene amaramente. Correte dal vostro negoziante di fiducia e assicuratevi una copia di questo fantastico gioco!



### I COMANDI DEL PAD



### + PREGI & DIFETTI -

- + Un sacco di sangue
- + Un titolo horror per N64
- + Tutti gli FMV presenti nella versione originale
- + Funzione di disposizione casuale degli oggetti
- + Grafica in alta risoluzione
- + Regolazione del livello di violenza
- + Controlli analogici
- Le animazioni delle porte sono ancora presenti

L'AVVENTURA HORROR CHE TUTTI STAVAMO ASPETTANDO!

GRAFICA	9
SONORO	10
LONGEVITÀ	10
GIOCABILITÀ	10

TOTALE 9,5

# GAUNTLET LEGENDS

**LA TERRA È STATA INVASA DA ORDE DI CREATURE INFERNALI E SOLO VOI POTRETE FARE QUALCOSA PER METTERE FINE A QUESTO CAOS!**

## IO SONO IL DUNGEON MASTER!

Così come in tutti i giochi che sono pieni di demoni mitologici ed entità magiche, anche in *Gauntlet Legends* troverete dei valorosi guerrieri pronti a combattere per una giusta causa. Sia che vi divertiate a maciullare i nemici volteggiando la vostra ascia, sia che preferiate trasformarli in rospi rimanendo nelle retrovie, non potrete fare a meno di divertirvi. Scegliete però con molta attenzione i membri del vostro gruppo, perché una volta entrati nei sotterranei non avrete più possibilità di ritornare sui vostri passi!



**C**hi di voi si ricorda quel vecchio successo da sala giochi di nome *Gauntlet*? Alzate le mani! Bene, voi con le mani alzate potete anche considerarvi dei "vecchi". Fare a spintoni con tre amici per chi dovesse giocare nella parte più esterna, raccogliere avidamente tutti i potenziamenti presenti nelle stanze e vedere morire i nostri avversari... quello sì che era un gioco! Dopotutto il tempo passa e tutti i

videogiochi vedono prima o poi la loro fine, ma questo non significa che fare un salto indietro potrebbe farci male...

I rifacimenti dei titoli del passato sono stati sempre caratterizzati dall'essere



praticamente identici agli originali... con l'aggiunta delle tre dimensioni. Questo è già successo dozzine di volte con titoli come *Bomberman*, *Super Mario* o altri classici della storia dei videogiochi. Dal punto di vista qualitativo, *Gauntlet Legends* può essere collocato a metà tra i titoli dei quali abbiamo parlato, visto che *Bomberman 64* è stato una catastrofe e *Super Mario 64* è diventato una leggenda.

Innanzitutto, dovete sapere che se dovete odiare il concetto che sta alla base di *Dungeons & Dragons*, questo non è assolutamente il gioco che fa per voi. In *Gauntlet Legends* dovete infatti ricacciare all'inferno le orde di creature demoniache che hanno attaccato il vostro regno. Lo schema di gioco della nuova versione di *Gauntlet* è pressoché identico a quello del titolo originale, ma presenta ovviamente tantissime innovazioni molto interessanti. Ancora una volta dovete esplorare innumerevoli ambientazioni collezionando chiavi, aprendo scrigni, raccogliendo potenziamenti e



▲ Ecco il vostro vero nemico! Skorne il terribile demone è riuscito a liberarsi dai sigilli magici e ha portato l'inferno sulla terra...



▲ Da questo salone avrete accesso ai vari regni da salvare! Riuscendo ad affrontarli tutti potrete dimostrare di essere dei veri guerrieri...

INFO

**GIOCATORI**

**EXPANSION PAK**

**RUMBLE PAK**

Prodotto: Midway  
 Sviluppo: Atari Games  
 Genere: Avventura  
 Data di Uscita: Già in vendita

massacrando tutti i mostri che incontrerete. Se avete passato interi pomeriggi in sala giochi cercando di completare il vecchio titolo, non potrete fare a meno di procurarvi una copia del nuovo prodotto della Midway.

Incontrerete così tanti mostri che arriveranno quasi a camminarvi sulla testa, ma non riusciranno a fermare (almeno non sempre) il vostro cammino verso il loro capo. Non si tratta comunque di un gioco dove dovete limitarvi ad abbattere tutto quello che vedete muoversi. Per trovare le armi speciali e sbloccare personaggi segreti dovete risolvere alcuni



▲ I poteri magici possono avere effetti davvero devastanti per i mostri che affronterete, ma cercate di non sprecarli!



# ENTRINO I GUERRIERI!



## WARRIOR (GUERRIERO)

La collera del Principe del regno delle Montagne è più tagliente della lama più affilata. Non si fermerà di fronte a nessuno fin quando le sue terre non saranno state liberate dalla presenza del terribile Dragone e del perfido Skorne. Il Guerriero è senza dubbio il più forte tra tutti i personaggi, ma le sue capacità magiche sono decisamente limitate.



## ARCHER (ARCIERE)

L'Arciere elfico è il campione della Foresta Selvaggia e uno dei guerrieri più coraggiosi del paese. Il suo arco composito gli garantisce sempre un'incredibile precisione e una velocità quasi sovranaturale. Continuerà a combattere fino a quando non sarà riuscito a liberare il suo paese dalle grinfie della malefica Regina dei Ragni. Il suo punto di forza è sicuramente la velocità.



## VALKYRIE (VALCHIRIA)

Precisa e letale, la Valchiria brandisce la sua spada con incredibile maestria. Straordinariamente bella, usa spesso questa sua caratteristica per confondere i suoi avversari prima di farli a pezzi. La Valchiria è il personaggio più bilanciato tra tutti quelli che potrete scegliere.



## WIZARD (MAGO)

Proveniente dall'arido reame dei Deserti, il Mago indossa l'Armatura Mistica che gli permetterà di mettere fine al terrore provocato dai demoniaci invasori. La sua impareggiabile conoscenza delle antiche arti magiche insieme al suo bordone gli permetteranno di raggiungere il suo scopo. I suoi poteri magici sono sicuramente i più potenti, ma le sue doti fisiche sono decisamente imbarazzanti.

tra gli enigmi più complicati che vi sia mai capitato di incontrare. Nonostante *Gauntlet Legends* ci piaccia veramente tanto, dobbiamo ammettere che il gioco presenta qualche difetto. Innanzitutto non è stata sviluppata una modalità a schermo diviso, il che significa che non potrete muovervi con tanta libertà.

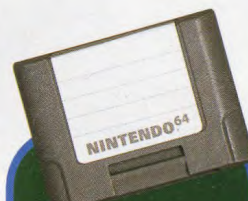
Tutti i giocatori saranno infatti costretti a rimanere nella stessa schermata e, con l'arrivo della grafica 3D, il problema è anche peggiorato visto che l'area di gioco è ancora più piccola. Un altro difetto è dato senza dubbio dalla quantità dei mostri che dovrete affrontare, che è decisamente inferiore a quella dell'originale.

Il vero punto debole di *Gauntlet Legends* è comunque la ripetitività. Rimanere all'interno di una stanza nel tentativo di respingere gli attacchi di mostri tutti identici tra loro non è esattamente il massimo che si possa chiedere a un gioco, specialmente considerando gli standard dei titoli attuali. Tutto sommato, questo era probabilmente quello che volevano gli sviluppatori dal loro prodotto. Una nuova, ma fedelissima conversione che ha spopolato in tutte le sale giochi del mondo. Senza



ombra di dubbio, questo è uno di quegli acquisti da valutare con molta attenzione, ma se tutto quello che state cercando è un divertente ritorno al passato, allora *Gauntlet Legends* saprà accontentarvi.

Quando vi trovate nei guai, ricordate sempre che toccando i sacri pilastri, il Mago potrà recuperare tutta la sua energia...



### OPZIONI MNEMONICHE

#### MEMORIA INTERNA

Non utilizzata

#### CONTROLLER PAK

Salva la posizione di gioco e l'inventario



▲ Durante i vostri viaggi incontrerete tantissimi tipi diversi di creature magiche! Questo dragone del fuoco potrebbe essere un osso veramente duro!



▲ I combattimenti sono molto confusi, ma danno sempre una grande soddisfazione... a patto che ne usciate vincitori!

### I COMANDI DEL PAD



### + PREGI & DIFETTI -

- + È il mitico *Gauntlet!*
- + Epici combattimenti in stile Fantasy
- + Un sacco di segreti da scoprire e di enigmi da risolvere
- + *Gauntlet Legends* è pieno di novità!
- Può risultare un po' ripetitivo

NON UNO DEI MIGLIORI GIOCHI DI SEMPRE, MA UN GRADITO RITORNO DI UN VECCHIO CLASSICO!

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

TOTALE **8**

# ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

INFO

**GIOCATORI**

**EXPANSION PAK**

**RUMBLE PAK**

---

Prodotto Acclaim  
 Sviluppo Acclaim Studios  
 Genere Sparatutto  
 Data di Uscita Già in vendita

**VOLETE  
DIVENTARE  
DEGLI EROI?!**



## ALL'ULTIMO SANGUE!

La modalità per quattro giocatori è senza dubbio ottima come quella di *Turok: Rage Wars*. I livelli sono stati creati appositamente per dare il massimo divertimento e la scelta di armi e personaggi è molto ampia.



Immaginate il mondo come un posto spoglio e desolato, coperto di rifiuti tossici e dove non si sente altro che il sibilo del vento che passa attraverso i resti di edifici un tempo gloriosi. Una vastissima distesa di polvere e detriti che giace silenziosa.

Qualcosa però riesce ancora a sopravvivere in questo inquietante deserto. A un certo punto sentite un rumore insolito e vedete alcune pietre muoversi. Vi avvicinate insospettiti. Cosa sarà stato?

All'improvviso un enorme pungiglione nero spunta dalla terra seguito immediatamente da un occhio assolutamente privo di espressione. Ora non vi resta che iniziare a correre senza voltarvi. La curiosità è però troppa e quando vi girate vedete una terrificante creatura che emette un urlo lancinante mentre si lancia al vostro

inseguimento. Vi rigirate per continuare a scappare, ma ormai è troppo tardi. Non avete più scampo! Questa è la nostra Terra.

Ovviamente, non la Terra oggi, ma quella di un lontano futuro e solo un gruppo di valorosi guerrieri potrà riportare la speranza nel cuore dei pochi sopravvissuti.



desertiche fino ad arrivare alla gigantesca nave madre aliena. Dobbiamo ammettere che la Acclaim è riuscita a stupirci ancora una volta! Il gioco riesce a creare

un'atmosfera incredibilmente cupa e inquietante che è molto appropriata all'ambientazione di questa avventura. Oltre a mettere alla prova la vostra abilità di combattenti, *Armorines: Project S.W.A.R.M.* impegnerà anche il vostro

## QUANDO LA FANTASCIENZA DIVENTA REALTÀ

Questa visione apocalittica del nostro pianeta non è altro che il prologo del nuovo sparatutto in soggettiva della Acclaim, *Armorines: Project S.W.A.R.M.*. Dopo essere atterrata nelle distese ghiacciate della Siberia, una razza di orribili insetti alieni si prepara a invadere il mondo e a sterminare la razza umana.

Ispirandosi molto a *Starship Troopers*, il nuovo titolo della Acclaim vi metterà di fronte a un numero incredibile di insetti giganti e già dai primi livelli non avrete neppure il tempo di respirare. Cacciando i terribili alieni, passerete dalle remote centrali nucleari circondate dai ghiacci alle infuocate lande



▲ Anche se ogni tanto vi capiterà di gironzolare senza incontrare nemici, tenete sempre alta la guardia... gli insettoidi arrivano sempre quando meno ve lo aspettate!

## UN ESERCITO DI INSETTOIDI!

Per riuscire nella vostra missione dovrete vedervela con diversi tipi di insetti troppo cresciuti. Oltre a essere molto potenti, alcuni sono stati dotati di un'ottima Intelligenza Artificiale. Ecco quali sono le loro particolarità.

**REGINA**  
Anche gli insetti di *Armorines* sono comandati da una Regina. Questo tipo di insettoide è particolarmente raro e controlla l'alveare protetto da diverse squadre di Guardie e Soldati. La Regina è in grado di sferrare degli attacchi devastanti, perciò fate sempre attenzione!

**CERVELLO**  
Il compito dei Cervelli è quello di dare gli ordini alle squadre di Guardie e Soldati che sono posti alla sorveglianza del Nido. Sono sempre pesantemente armati e sono degli ossi molto duri anche negli scontri corpo a corpo.

**GUARDIA**  
Questo tipo di insetti costituisce il gruppo di guardie del corpo della Regina e dei Cervelli. Sono molto più intelligenti dei Soldati e spesso riusciranno a sorprendervi saltando fuori da dietro un angolo quando meno ve lo aspettate!

**SOLDATO**  
Questi insetti, che costituiscono la prima linea delle forze nemiche non sono potenti né intelligenti come le Guardie. Non essendo dotati di armi a lungo raggio, i Soldati cercheranno sempre di avvicinarsi velocemente per ingaggiare un furioso corpo a corpo.

# ARRIVA LA FANTERIA!



## MYRA LANE

Grado: Soldato  
Matricola: 620-0018926  
Altezza: 1.64 m  
Peso: 62 kg

Myra si è data tantissimo da fare e ha lavorato duramente per realizzare il suo sogno di diventare un Marine. È astutissima e un'ottima compagna di squadra. Il soldato Lane è molto diversa da Lewis, preferisce muoversi nell'ombra e studiare bene la situazione prima di lanciarsi all'attacco. Myra ha fatto di tutto per riuscire a essere assegnata a questa missione e vede questa occasione come un'opportunità per entrare nella storia!

## ARTIGLIERIA

Arma Standard: Tazer  
Arma da Fuoco: SubMachinegun  
Cariche Esplosive: Lanciagranate

## TONY LEWIS

Grado: Soldato  
Matricola: 620-0025687  
Altezza: 1.82 m  
Peso: 104 kg

Lewis è il tipico super soldato americano (stile Rambo). Dopo aver giocato nella squadra di Football Americano della sua università si è arruolato nel corpo dei Marine. Sempre pronto ad affrontare qualsiasi sfida, il suo nome era il primo nella lista dei volontari per questa missione. In battaglia non usa nessuna strategia particolare, si limita a caricare il nemico sparando all'impazzata.

## ARTIGLIERIA

Arma Standard: Baionetta  
Arma da Fuoco: Fucile a Pompa  
Cariche Esplosive: Lanciarazzi



▲ In *Armorines* troverete alcune armi veramente devastanti. Se però vi piace sparare all'impazzata, dovete sapere che la ragazza ha molte più munizioni in dotazione!

nell'atmosfera del gioco.

Grazie a tutte queste caratteristiche positive, *Armorines: Project S.W.A.R.M.* è sicuramente uno dei migliori sparattutto in soggettiva che si siano mai visti e non è da escludere che possa addirittura superare il bellissimo *GoldenEye*.

In conclusione *Armorines* rimane uno sparattutto molto immediato e divertente.



## OPZIONI MNEMONICHE

MEMORIA INTERNA

N/D

CONTROLLER PAK

Salvataggio della partita e della posizione



cervello con tantissimi enigmi. Quelli dei primi livelli sono abbastanza semplici e non dovrete fare altro che trovare degli interruttori o riuscire ad aprire delle porte. Presto però le cose iniziano a complicarsi.

Dovrete ad esempio distruggere tutte le uova nascoste tra la vegetazione di una giungla sudamericana o recuperare delle macchine da guerra abbandonate per spazzare via la minaccia aliena. Andando avanti nella vostra nuova avventura vi troverete in

tantissime ambientazioni diverse tra loro. Dovrete affrontare tempeste di sabbia e di neve, foreste pluviali, eruzioni vulcaniche, lo spazio siderale e tutti questi ambienti sono stati realizzati molto bene.

Anche la colonna sonora contribuisce a farvi calare

## I COMANDI DEL PAD



## + PREGI & DIFETTI -

- + Immediato e violento
- + Livelli molto vari
- + Colonna sonora molto coinvolgente
- + Offre una sfida veramente impegnativa
- + La modalità Multiplayer è davvero divertente
- L'effetto della nebbia è lo stesso di Turok

UN ALTRO SPARATTUTO IN SOGGETTIVA PER LA VOSTRA CONSOLE! NONOSTANTE NE SIANO USCITI PARECCHI ARMORINES È PROBABILMENTE IL MIGLIORE!

GRAFICA	8
SONORO	8
LONGEVITÀ	8
GIOCABILITÀ	9

TOTALE 9

# READY 2 RUMBLE

**NON IMPORTA QUANTI PUGNI POSSANO PRENDERE, QUESTI PUGILI NON DIVENTERANNO MAI PIÙ STUPIDI DI COSÌ!**



**P**reparatevi a salire sul ring! Da qualche tempo è uscita la versione per Dreamcast, ma finalmente *Ready 2 Rumble* fa la sua apparizione anche sulla nostra console preferita! Dopo il fantastico *Knockout Kings 2000* della Electronic Arts, sembrava che non dovessero uscire (almeno in tempi brevi) altri titoli di questo genere per N64, ma la Midway ha deciso di sorprenderci tutti.

Sfortunatamente, la versione per N64 di *Ready 2 Rumble* non sembra essere in grado di offrire la giocabilità e il divertimento che hanno contraddistinto quella per la console a 128-bit della Sega. Questo però non significa che *Ready 2 Rumble* sia un gioco da evitare a tutti i costi.

## FUORI I SECONDI!

È difficile dire quale sia il vero problema di *Ready 2 Rumble* per N64, specialmente se consideriamo che gli elementi principali del gioco ci sono più o meno tutti. La grafica non è il massimo, ma non è questo il difetto più grave. Il fatto è che questa

versione non diverte quanto quella per Dreamcast! Il problema principale del titolo della Midway è dato senza dubbio dai comandi. Tanto per cominciare, i tasti da utilizzare sono decisamente troppi. In *Knockout Kings 2000* tutte le mosse erano controllate da combinazioni dei tasti A e B con il D-Pad, mentre *Ready 2 Rumble* sfrutta ben sei pulsanti del controller.

Non importa quanto possiate essere esperti giocatori, sfortunatamente è impossibile riuscire a spostare il dito sui vari tasti con una rapidità sufficiente per muovere correttamente il vostro pugile.

Questo significa che spesso vi troverete al tappeto solo perché non siete riusciti a spingere i tasti abbastanza velocemente. Come se tutto questo non bastasse, i comandi non sono sufficientemente reattivi.

Passa sempre troppo tempo tra la pressione del tasto e la risposta del personaggio. Questo è un vero problema quando combattete sul ring, ma diventa quasi una tortura durante le sessioni di allenamento.

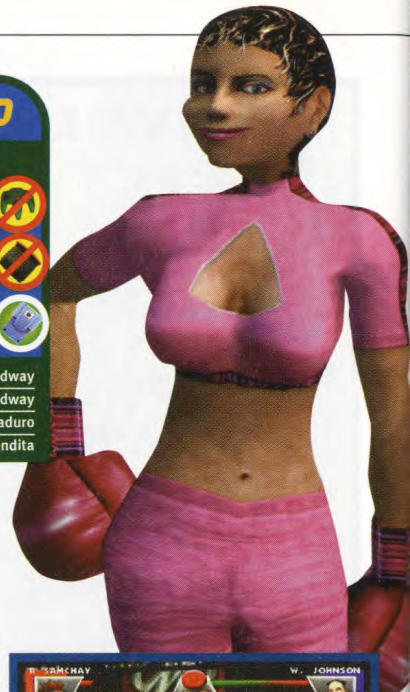
INFO

**GIOCATORI**

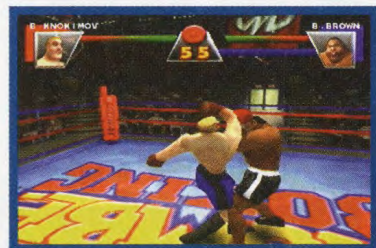
**EXPANSION PAK**

**RUMBLE PAK**

Prodotto	Midway
Sviluppo	Midway
Genere	Picchiaduro
Data di Uscita	Già in vendita



▲ Non per allarmarti, ma il tuo pugno va a fuoco! Non avrai mica intenzione di colpirmi con quello, vero? Aiutooo!



## UN PO' DI GINNASTICA PER TUTTI

Nella modalità Championship dovrete allenare il vostro pugile per migliorare le sue caratteristiche fisiche. Il titolo della Midway propone diverse sessioni di allenamento molto divertenti. In questo caso, il vostro scopo sarà quello di premere determinati tasti seguendo il ritmo della musica come succedeva in *Bust-A-Groove* per PlayStation.

YOU HAVE: \$1000      EQUIPMENT COSTS: \$500

RUMBLE AEROBICS TRAINING

PURCHASE

TRAINING: MANUAL

←/→ CHANGE EQUIPMENT, A SELECT, B CANCEL

LEVEL 0      HITS 0

TRIES 3      MISSES 0

INSTRUCTIONS:  
PRESS THE CORRECT BUTTON WHEN  
THE BALL BOUNCES OVER IT

LEVEL 0      HITS 1

TRIES 1      MISSES 5

LEVEL 0      HITS 1

TRIES 0      MISSES 8

TRAINING COMPLETE

TRAINING VALUE 50%  
RATING... KEEP PRACTICING



▲ L'agilità di Selene non è servita a molto contro il potentissimo sinistro di Salua. State sempre alla larga da questo avversario!



▲ Aspetta un po'! Che cosa hai intenzione di fare? Guarda che non è per niente carino colpire una signorina!

### ALZA QUELLA GUARDIA!

La maggior parte delle sessioni di allenamento richiedono che premiate delle combinazioni di tasti con il giusto tempismo, in corrispondenza dei simboli che appaiono sullo schermo. Con dei comandi poco reattivi come quelli di *Ready 2 Rumble*, vi capiterà spesso di essere penalizzati perché siete stati abbastanza rapidi.



Questa carenza di sensibilità nei controlli può essere molto frustrante e non è sicuramente un incentivo a proseguire. Come dicevamo, la grafica non è all'altezza della versione Dreamcast, ma è ugualmente molto curata. L'aspetto dei pugili è abbastanza dettagliato e ce ne sono veramente tanti. Le animazioni sono davvero divertenti, anche se a volte i personaggi si muovono un po' goffamente. Un altro problema di *Ready 2*

*Rumble* è dato dallo scarso bilanciamento delle caratteristiche dei personaggi. Alcuni sono decisamente troppo forti rispetto ad altri e spesso è facile immaginare l'esito dell'incontro prima ancora di sentire il suono del gong.

### SOTTO LA CINTURA

Una cosa è certa, *Ready 2 Rumble* non pretende assolutamente di essere una vera e propria simulazione di boxe. Vista la sua grafica, le



### OPZIONI MNEMONICHE

#### MEMORIA

Non disponibile

#### CONTROLLER PAK

Salvataggio dei campionati e dei pugili allenati

### NIENTE DI PERSONALE!

Una delle caratteristiche interessanti di *Ready 2 Rumble* è senza dubbio la modalità di gioco con la visuale in soggettiva. In questo modo avrete la

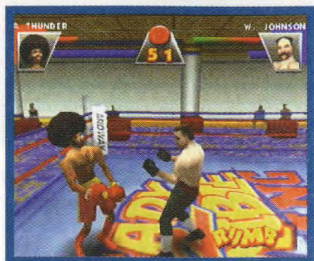
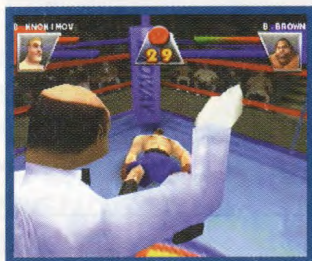
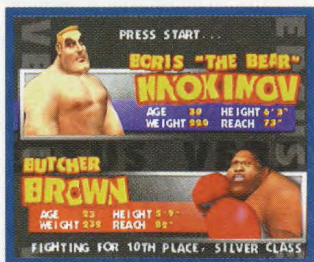


possibilità di vivere in prima persona i particolarissimi incontri proposti dal gioco della Midway. L'unico difetto di questa modalità è il fatto che i programmatori hanno riprodotto i guantoni dei pugili ma non le loro braccia. Come risultato vi sembrerà di controllare un fantasma. Booh!



▲ Quando avrete pestato a sufficienza il vostro avversario, vi trasformerete in vere e proprie macchine da combattimento!

▲ L'ex lottatore di Sumo sembra essere decisamente troppo lento per la velocissima Selene Strike. L'agilità però, potrebbe non essere sempre la caratteristica più importante...



▲ Questa volta, sembra proprio che non ci sia più niente da fare per Boris. Il diretto di Butcher Brown è veramente potentissimo...

▲ Riuscirà Afro Thunder a uscire dalle corde prima di essere riempito di cazzottoni dal suo avversario?

buffe animazioni dei personaggi e il sistema di gioco molto simile a quello di un comune picchiaduro, il titolo della Midway è un gioco chiaramente Arcade. Questo significa che se cercate una fedelissima simulazione come quella proposta da *Knockout Kings 2000*, probabilmente *Ready 2 Rumble* potrebbe essere una delusione. Se invece volete un gioco che vi permetta di divertirvi riempiendo di cazzottoni i vostri avversari, allora questo gioco fa sicuramente al caso vostro! Proprio per questo motivo non ce la sentiamo di sconsigliare assolutamente il nuovo gioco della Midway, ma possiamo dirvi di pensarci su un po' prima di spendere i vostri soldi!



### PRIMO ROUND!

In *Ready 2 Rumble* troverete tantissimi pugili differenti sia per caratteristiche che per personalità. Ecco i più gettonati dalla redazione di N64 Magazine...



### BORIS "THE BEAR" KNOKIMOV

Questo profugo del Blocco Orientale è la controparte russa di Arnold Schwarzenegger. Boris è dotato di un'incredibile forza fisica e di altrettanta velocità. Non vi sarà affatto facile metterlo al tappeto!

### ANGEL "RAGING" RIVERA

Questo tipo è sicuramente uno dei pugili più bilanciati che possiate trovare in *Ready 2 Rumble*. Ha un pugno molto veloce e una pettinatura veramente bizzarra. Oltre a essere veloce è anche molto resistente, perciò non abbassate mai la guardia!



### AFRO THUNDER

Incredibilmente agile e combattivo, Afro Thunder ha cercato di intraprendere diverse carriere prima di distinguersi nella scena pugilistica mondiale. Non è mai riuscito a raggiungere le vette delle classifiche, ma ha sempre dimostrato di mettercela tutta in ogni incontro.

### BUTCHER BROWN

Butcher è stato il campione incontrastato della categoria dei pesi massimi fino a quando si è trovato a combattere contro il terribile Boris Knokimov. Dopo un periodo di ritiro, il bisonte sudamericano è tornato sul ring per riprendersi il titolo che gli spetta di diritto. Cercate di tenerlo il più lontano possibile!



### SALUA

Dopo aver vinto il titolo di campione assoluto di Sumo, questo gigante hawaiano ha pensato di dedicarsi al pugilato. Estremamente lento, ma altrettanto potente, Salua è sicuramente uno degli avversari più temibili!

### I COMANDI DEL PAD



### + PREGI & DIFETTI -

- + Un sacco di personaggi tra i quali scegliere
- + Modalità con la visuale in soggettiva ottima
- + Colpi veramente buffi
- Spesso i personaggi si muovono goffamente
- Controlli poco immediati e reattivi
- I pugili sono mal bilanciati

NON IL MIGLIORE, MA UNO DEI PIÙ DIVERTENTI GIOCHI DI BOXE PER N64!

GRAFICA	██████████	8
SONORO	██████████	7
LONGEVITÀ	██████████	7
GIOCABILITÀ	██████████	6

TOTALE 7,5



▲ Ogni personaggio ha delle mosse speciali. In questo caso, Selene Strike sta dando spettacolo con una fantastica giravolta acrobatica.

# RAINBOW SIX

**METTETE ALLA PROVA LA VOSTRA INTELLIGENZA CONTRO I TERRORISTI PIÙ SPIETATI DEL MONDO!**

**I**spirato all'omonimo Best Seller dello scrittore Tom Clancy, *Rainbow Six* metterà a dura prova tutte le vostre abilità di videogiocatori. Questa nuova versione del capolavoro della Red Storm vi lascerà senza fiato!

Nonostante la conversione per la PlayStation sia stata una delusione, quella per N64 riesce a mantenere tutta la profondità tattica e la giocabilità dell'originale per PC che è arrivato al secondo episodio.

## UN VERO CAPOLAVORO!

Al comando di una squadra speciale antiterrorismo conosciuta con il nome di Rainbow Six, sarete chiamati a operare nelle situazioni più disperate. Nonostante all'inizio possano sembrare un po' slegate, andando avanti nel gioco vi renderete conto del fatto che tutti gli attacchi dei terroristi fanno parte di un unico grande complotto internazionale.



Solo voi, insieme ai vostri compagni, potrete salvare il mondo dalla catastrofe. A prima vista, *Rainbow Six* potrebbe sembrare un comunissimo sparattutto in soggettiva, ma vi assicuriamo che ben presto vi renderete conto di quanto non sia così.

Innanzitutto non vi limiterete a controllare un solo personaggio, ma un'intera squadra di agenti speciali armati fino ai denti. L'altra caratteristica che rende *Rainbow Six* un gioco unico nel suo genere è lo studio della missione e della strategia di attacco che dovrete affrontare prima di ogni missione. All'inizio avrete probabilmente qualche problema con la stesura della strategia, ma niente paura. Nelle prime quattro missioni vi sarà suggerita una tattica predefinita per aiutarvi (potrete comunque cambiarla secondo le vostre esigenze). Prima di lanciarsi nell'azione, dovrete inoltre dividere la squadra in diversi gruppi per riuscire ad attaccare i nemici da diversi fronti ed eliminarli nel minor tempo possibile. Ogni

gruppo sarà contraddistinto da un colore (Rosso, Blu, Verde e Oro), in maniera tale da poter comandare i vostri uomini in qualsiasi momento senza fare

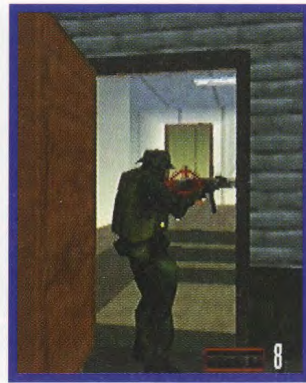
INFO

GIOCATORI

EXPANSION PAK

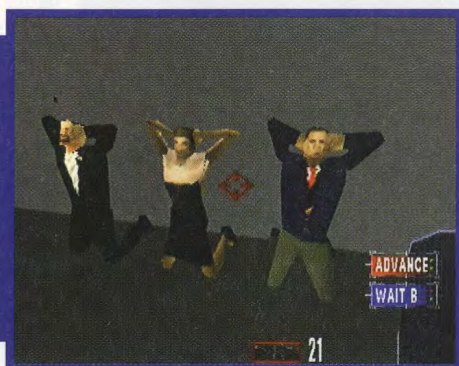
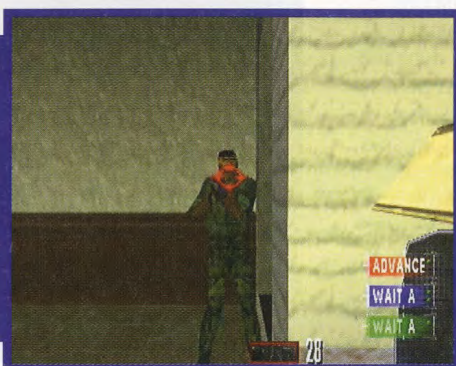
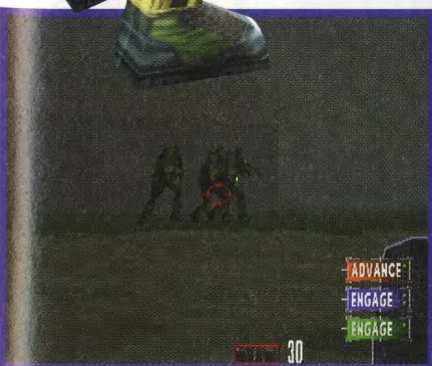
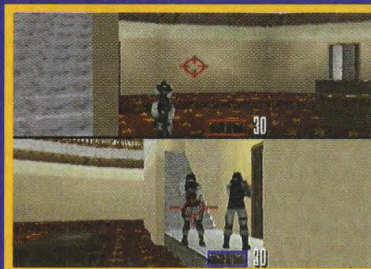
RUMBLE PAK

Prodotto	Take 2
Sviluppo	Red Storm
Genere	Sparattutto
Data di Uscita	Già in vendita



## COPRITEMI LE SPALLE!

Non offrirà l'esperienza del multiplayer a quattro giocatori vista in *Turok: Rage Wars*, ma vi assicuriamo che la modalità a due giocatori di *Rainbow Six* è veramente divertente. Potrete affrontare delle missioni durante le quali dovrete vedervela contro un vostro amico oppure delle altre dove potrete collaborare per eliminare un nemico comune. Comunque decidiate di giocare, il multiplayer di *Rainbow Six* vi regalerà un'esperienza di gioco indimenticabile!





confusione. A ogni gruppo potrete assegnare un particolare percorso e un compito da eseguire. Se doveste affrontare una missione dove dovrete muovervi silenziosamente e senza dare

nell'occhio, potrete anche scegliere di avere quattro gruppi composti da un uomo ciascuno.

Potrete inoltre spostarvi da un gruppo a un altro durante il gioco per tenere sotto controllo tutta la squadra.

**DISCREZIONE INNANZITUTTO!**

Impostando il livello di difficoltà al minimo, potrete giocare a *Rainbow Six* come con *GoldenEye*, scorrazzando in lungo e in largo eliminando tutti i nemici che vi si parano davanti. Se però doveste usare questa tecnica anche con un livello di difficoltà più elevato andreste inevitabilmente incontro a una morte piuttosto violenta. I nemici sono stati infatti dotati di un'Intelligenza Artificiale veramente incredibile! Ci sono situazioni nelle quali muovervi rapidamente per sorprendere i terroristi irrompendo tutti insieme in una stanza può essere una strategia vincente, ma nella maggior parte dei casi non è assolutamente così.

Dovrete sempre cercare di avvicinarvi il più silenziosamente possibile per non farvi vedere dai nemici. *Rainbow Six* è capace di

ricreare delle situazioni di alta tensione che raramente ci è capitato di vivere giocando con altri titoli. I nemici sono più furbi che in ogni altro gioco per N64 finora realizzato.

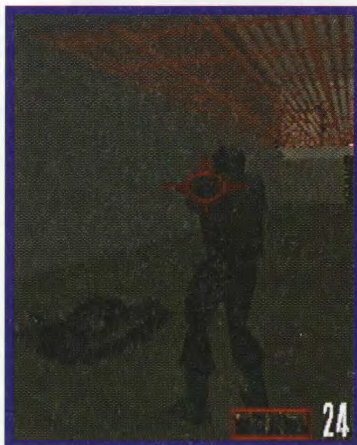
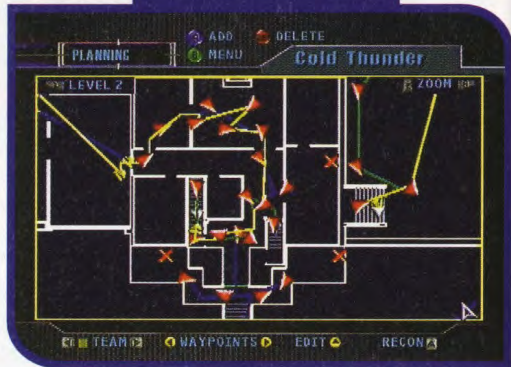
Nonostante le sentinelle debbano seguire dei percorsi prestabiliti, non esiteranno un solo attimo a investigare o a lanciare l'allarme non appena dovessero sentire un rumore sospetto o notare una porta aperta o un

cadavere. Se pensate di poter riuscire a portare a termine le vostre missioni solo decidendo una buona strategia d'attacco vi sbagliate di grosso! Dovrete sempre mantenere il sangue freddo e i nervi ben saldi se vorrete riportare a casa la pelle.

I nemici più pericolosi avanzeranno con molta circospezione piuttosto che uscire allo scoperto. Li vedrete sbirciare dietro ogni angolo e cercare un riparo dal quale colpire senza essere visti.

**FUORI UNO!**

Nonostante gli sforzi degli sviluppatori della Red Storm, a volte vi capiterà comunque di trovare alcuni dei vostri uomini che vagano senza una meta precisa rendendosi dei facili bersagli per chiunque. Sebbene generalmente siano sempre molto reattivi ai vostri comandi, ci sono dei momenti in cui i vostri compagni sembrano essere completamente intontiti. Per quanto riguarda la vostra interazione con gli altri membri della squadra, in ogni momento potrete dare l'ordine di fermarsi o di avanzare semplicemente premendo un tasto. Questa possibilità vi



**OPZIONI MNEMONICHE**

MEMORIA INTERNA

Non utilizzata

CONTROLLER PAK

Salvataggio del progresso delle missioni





▲ La schermata della pianificazione delle missioni, vi permette di ordinare ai vostri compagni di squadra d'irrompere nelle stanze e far piazza pulita dei nemici, senza che alziate un dito durante la missione!

▲ Un parco giochi spagnolo è stato occupato da un gruppo di terroristi. Se non entrate in azione alla svelta non ci saranno superstiti!



permetterà spesso di tirare fuori dai guai i vostri uomini. A volte, anche i nemici dimostrano qualche piccolo difetto. Generalmente reagiscono ai rumori, ma ci è capitato di sorprendere una sentinella che aveva riempito di buchi il muro che gli faceva da scudo. Altre volte mostrano invece dei sensi super sviluppati riuscendo a vedervi a centinaia di metri di distanza e uccidendovi con un colpo solo!

**TANGO A TERRA!**

La grafica di *Rainbow Six* è sicuramente un altro dei suoi punti di forza. Le animazioni dei personaggi sono incredibilmente realistiche, mentre i livelli sono vastissimi e non presentano troppo effetto nebbia. Alcune sezioni avrebbero richiesto un maggiore dettaglio e i colori sono piuttosto monotoni. Per quanto siano realistici sarebbe stato meglio se i ragazzi della Red Storm avessero usato dei toni più vivaci. Anche la colonna sonora è stata curata moltissimo. Il sottofondo del menu principale presenta dei

motivetti in stile militare e durante il gioco la musica contribuisce notevolmente a calarvi nell'atmosfera. Gli effetti sonori sono veramente sorprendenti! Tutti i rumori dei colpi delle armi sono stati riprodotti in maniera eccezionale e i membri dei vari gruppi vi tengono costantemente aggiornati sulla situazione della missione. Potrete addirittura sentire i rumori dell'equipaggiamento in metallo, quando vi muovete troppo velocemente. Tenete sempre presente che anche i vostri nemici hanno le orecchie.

**PER ESSERE I MIGLIORI**

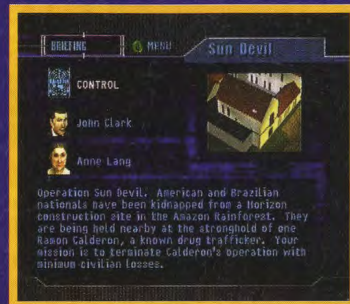
Siccome si tratta di una conversione fedele di un gioco per PC, *Rainbow Six* è decisamente rivolto a un pubblico adulto. Se qualcuno dovesse trovare la sezione tattica troppo complicata e noiosa, non possiamo fare altro che raccomandargli di giocare a qualcos'altro. Se invece siete degli appassionati di strategia, allora *Rainbow Six* è sicuramente il gioco che stavate aspettando. L'unico difetto del gioco è probabilmente costituito

dallo scarso numero di missioni (12 in tutto), specialmente a causa del fatto che è troppo facile completarle con il livello di difficoltà più basso. Ovviamente, andando avanti nel gioco, dovrete impegnarvi sempre di più.

*Rainbow Six* è un gioco eccezionale che metterà alla prova tanto la vostra abilità di tiratori quanto quelle di strateghi. Nonostante in questo periodo siano usciti diversi sparatutto in soggettiva per l'N64, nessuno sarà in grado di farvi provare le stesse emozioni del bellissimo gioco della Red Storm!

**MISSIONE COMPIUTA**

*Rainbow Six* vi metterà alla prova in 12 missioni veramente varie e incredibilmente coinvolgenti tra le quali scegliere e da affrontare in modi diversi. Andiamo a dare un'occhiata a quelle più difficili...



**SUN DEVIL**

*In questa missione dovrete irrompere in un'azienda sudamericana per mettere fine ai traffici di uno dei più potenti signori della droga. Ci sono un sacco di guardie che vi aspettano dietro ogni angolo, fate molta attenzione.*



**LION'S DEN**

*Un gruppo di terroristi irlandesi ha preso possesso del Parlamento inglese e sta tenendo gli ostaggi all'interno del Big Ben. Dovrete salire tantissime scale prima di raggiungere il vostro obiettivo.*



**DEEP MAGIC**

*Questa missione vi farà passare tantissime notti insonni, è un vero incubo! Il vostro compito sarà quello di infiltrarvi in un grattacielo e recuperare dei file da un computer senza che nessuno si renda conto della vostra presenza.*

**I COMANDI DEL PAD**



**+ PREGI & DIFETTI -**

- + Sistema di gioco complesso, ma coinvolgente
- + Ottima I. A. dei nemici
- + Eccellente sezione tattica
- + Divertentissima modalità Multiplayer
- + Buone animazioni dei personaggi
- + Bellissima colonna sonora
- La grafica potrebbe essere migliore
- Solo 12 missioni

**UN PERFETTO MIX DI STRATEGIA E AZIONE CHE NON VI PERMETTERÀ DI STACCARVI DAL CONTROLLER.**

<b>GRAFICA</b>	██████████	<b>8</b>
<b>SONORO</b>	██████████	<b>10</b>
<b>LONGEVITÀ</b>	██████████	<b>8</b>
<b>GIOCABILITÀ</b>	██████████	<b>10</b>

**TOTALE 9**

# NBA JAM 2000

**LA MAGIA DEL BASKET CI ACCOMPAGNA NEL NUOVO MILLENNIO!**

**N**egli ultimi anni molte case di sviluppo hanno pubblicato un numero incredibile di simulazioni sportive.

Sfortunatamente, si sono però limitate nella maggior parte dei casi ad aggiornare dei titoli già esistenti senza preoccuparsi di migliorarne l'effettiva qualità di gioco. Per molto tempo gli appassionati di basket hanno dovuto sorbirsi giochi praticamente identici senza la speranza di vedere delle sostanziose innovazioni.

Sorprensamente la Acclaim si è opposta a

questa "moda" e ha sviluppato il fantastico *NBA Jam 2000*, scegliendo un approccio arcade piuttosto che simulativo. Questo implica appassionanti sfide due contro due dove ogni cosa è permessa e l'unico limite è costituito dalle dimensioni del campo. Se state cercando la simulazione di basket definitiva avete sbagliato indirizzo, ma se volete divertimento allo stato puro continuate a leggere.

## TATTICA E STRATEGIA

Nella maggior parte dei giochi di basket e nella modalità Simulazione di *NBA Jam 2000*, vedrete scendere in campo e affrontarsi dieci atleti. Alla lunga questo potrebbe diventare decisamente confusionario, visto che non è mai possibile riuscire a distinguere bene l'azione di gioco. Non potendo vedere tutti i giocatori in campo, non è facile neppure riuscire a organizzare una corretta strategia di gioco. Proprio per questo motivo, la modalità Jam del nuovo titolo della Acclaim è il suo vero punto di forza!

Con soli quattro giocatori in campo, potrete gestire con

maggiore semplicità le tattiche di attacco e di difesa e raggiungere il vostro obiettivo... una barca di canestri! In questa modalità di gioco non potrete cambiare da un atleta all'altro e questo potrebbe sembrare una grossa limitazione. A differenza di quanto si possa credere, questo sistema di gioco può rivelarsi estremamente coinvolgente. Anche in questa modalità c'è comunque un piccolo difetto. Quando il vostro giocatore si troverà al di fuori dello schermo, la sua posizione sarà segnalata da una freccia che apparirà vicino ai lati dello schermo. È un vero peccato! La grafica è stata curata sin nei minimi dettagli. Se siete degli appassionati di basket riuscirete facilmente a riconoscere tutti i vostri beniamini! I campi e gli spalti non sono niente di particolarmente esaltante, ma le animazioni degli atleti sono incredibilmente realistiche. Premendo rapidamente due volte il tasto Z, vedrete addirittura il vostro giocatore lanciarsi in spettacolari dribbling facendosi rimbalzare la palla sotto le gambe e intorno al corpo...

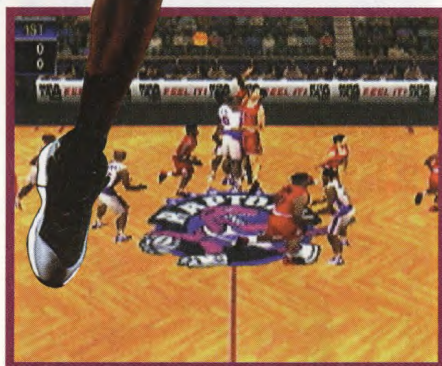
INFO

**GIOCATORI**

**EXPANSION PAK**

**RUMBLE PAK**

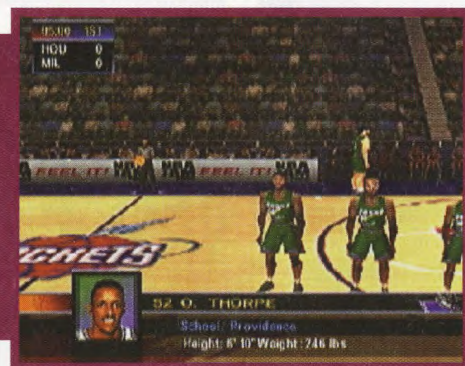
Prodotto	Acclaim
Sviluppo	Acclaim
Genere	Sport
Data di Uscita	Già in vendita



▲ L'inizio della partita è sicuramente uno dei momenti cruciali dell'intero match. Riuscire a conquistare il primo rimbalzo può dare un vantaggio notevole.



▲ Questa inquadratura dall'alto "alla Sensible Soccer" è sicuramente molto suggestiva. Purtroppo riuscire a giocare con questa visuale è praticamente impossibile.



▲ Le riproduzioni dei giocatori NBA sono davvero eccellenti e ognuno di loro possiede le caratteristiche di gioco della versione in carne e ossa.



▲ Le animazioni dei giocatori sono veramente fantastiche! Se non ci credete, guardate un po' questa schiacciata!



▲ L'azione di gioco nella modalità Simulazione è sempre troppo confusionaria, ma comunque molto emozionante...

### SCHIACCIATA

Le animazioni delle schiacciate sono davvero eccellenti, ma purtroppo il gioco tende a subire dei pesanti rallentamenti durante queste particolari fasi della partita. Fortunatamente la situazione non è tragica come nel caso del predecessore ed è limitata alla sola modalità Simulazione, dove riuscire a rubare una palla diventa

un'impresa davvero difficile. Questo difetto non si riflette però nella modalità Jam che è il vero punto di forza di *NBA Jam 2000*. A differenza di molti altri titoli del genere, il commento che accompagna le varie fasi di gioco è stato realizzato ottimamente e non si limita a una ripetitiva serie di commenti pronunciati a caso. In molte occasioni vi sembrerà di ascoltare una vera cronaca sportiva e noterete con piacere

che le frasi degli speaker sono sempre collegate all'azione. *NBA Jam* offre moltissime opzioni di gioco compresa la gara dei tiri liberi e delle bombe da tre, ma come già detto in precedenza il divertimento maggiore si ottiene giocando nella modalità due contro due. Non c'è dubbio che i programmatori abbiano concentrato la maggior parte dei propri sforzi nella realizzazione di questa opzione e dobbiamo dire che i risultati sono davvero ottimi. *NBA Jam* è senza dubbio uno dei giochi di basket più divertenti che siano usciti negli ultimi tempi e tutti gli appassionati di questo sport dovrebbero aggiungerlo alla propria collezione!

**OPZIONI MNEMONICHE**

**MEMORIA INTERNA**  
Nessuna

**CONTROLLER PAK**  
Conserva i salvataggi effettuati

## ADRENALINA PURA

*NBA Jam 2000* può vantare i migliori replay che si siano mai visti in un gioco di basket. Le schiacciate più spettacolari saranno riproposte da tantissime angolature diverse, una più spettacolare dell'altra.

che le frasi degli speaker sono sempre collegate all'azione. *NBA Jam* offre moltissime opzioni di gioco compresa la gara dei tiri liberi e delle bombe da tre, ma come già detto in precedenza il divertimento maggiore si



▲ Nelle partite due contro due non esistono limiti alla cattiveria dei giocatori in campo. Potrete addirittura far volare i vostri avversari fuori dal parquet senza paura di commettere fallo.

### I COMANDI DEL PAD

L: Corsa

R: Non utilizzato

B: Passaggio / Contrasto

A: Lancio / Blocco

C Su: Mosse Speciali, C Giù: Chiamata, C Sinistra: Finta, C Destra: Cambio giocatore

D-Pad: Non utilizzato

Z: Corsa

### + PREGI & DIFETTI -

- + Modalità Jam due contro due
- + Ottime animazioni
- + Il commento è eccellente
- Occasionali rallentamenti
- Molti sottogiochi, ma non eccezionali

IL MIGLIOR GIOCO DI BASKET ARCADE DISPONIBILE PER NINTENDO 64.

GRAFICA	██████████	7
SONORO	██████████	6
LONGEVITÀ	██████████	7
GIOCABILITÀ	██████████	9

**TOTALE 8**

# ROCKET: ROBOT ON WHEELS

**È ARRIVATO IL MOMENTO DI FARE UNA BELLA CORSA SULLE MONTAGNE RUSSE!**



**È** il giorno precedente all'inaugurazione di un parco giochi completamente automatizzato chiamato Whoopee World. Dopo tanto duro lavoro, il direttore del parco decide di prendersi un po' di riposo lasciando tutto nelle mani del suo aiutante, un piccolo robot di nome Rocket. Non appena il direttore si allontana però, succede una catastrofe! Jo Jo (un pestifero castoro che è anche la mascotte secondaria del parco) rapisce Whoopee e lo nasconde in un luogo sperduto del parco giochi, distruggendo tutti i meccanismi che incontra lungo la strada. Toccherà proprio al piccolo robottino risolvere il problema prima dell'apertura del parco!

Rocket avrà a disposizione solo poche ore per salvare Whoopee e riparare tutti i danni causati da Jo Jo. È qui che entrerete in gioco voi. Sfruttando nient'altro che il vostro cervello e un piccolo raggio traente con il quale raccogliere e scagliare gli oggetti, dovrete risolvere i problemi del parco e rintracciare il terribile roditore.

## ALLA RICERCA DEGLI OGGETTI PERDUTI

In *Rocket* ci sono tantissimi oggetti differenti da raccogliere e, tra questi, biglietti e buoni sconto sono i più importanti. I primi vi permetteranno di accedere alle varie zone del parco, mentre recuperando i buoni, Rocket potrà ottenere dei gadget dal robot addetto alla manutenzione del parco, Tinker. A prima vista la grafica di *Rocket: Robot On Wheels* sembra essere molto simile a quella di *Banjo & Kazooie* della Rare, ma non si tratta affatto di un difetto! Come ha dimostrato recentemente *40 Winks*, però, una grafica curatissima non basta da sola a fare un bel gioco. Fortunatamente, l'aspetto non è l'unico pregio del nuovo titolo della Ubi Soft. Il sistema di gioco è veramente ottimo e potrebbe essere migliore di quello del famosissimo *Banjo & Kazooie*. Il

maggiore punto di forza di *Rocket: Robot On Wheels* è sicuramente l'accuratezza con la quale sono state riprodotte le leggi

fisiche. In passato molti giochi sono stati pubblicizzati come realistici solo per deludere al momento del lancio. *Rocket* invece mantiene tutto quello che ha promesso! Ogni oggetto che troverete nel gioco si comporta esattamente come dovrebbe. Anche solo lanciando un sasso, lo vedrete rotolare come succederebbe nella realtà. Proprio

INFO

**GIOCATORI**

**EXPANSION PAK**

**RUMBLE PAK**

Prodotto	Ubi Soft
Sviluppo	Sucker Punch
Genere	Platform 3D
Data di Uscita	Già in vendita

## TIRO ALLA PECORA!

In fase di sviluppo, uno degli enigmi del gioco richiedeva di colorare delle pecore per fargli fare le cose più assurde. Sfortunatamente questo enigma è stato però eliminato perché secondo i ragazzi della Sucker Punch era troppo complicato, ma il codice originale è rimasto! Questo significa che se colpirete le pecore con la vernice, potrete vederle fare le cose più strane come degli spettacolari salti mortali!

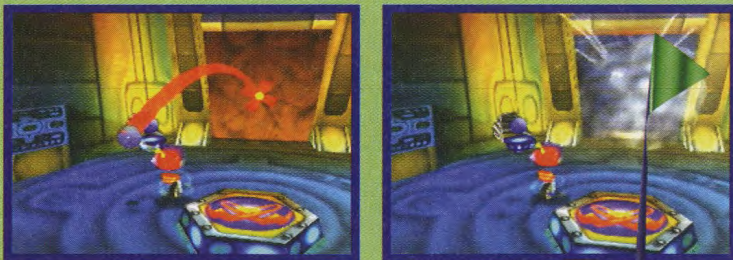


▲ Per accedere a uno dei livelli dovrete entrare nella bocca di questo tricheco gigante. Sarete abbastanza coraggiosi?

▲ *Rocket: Robot on Wheels* è un gioco veramente particolare. Le piattaforme crescono sui muri come se fossero funghi...

## BOMBARDAMENTO A TAPPETO!

Rocket può trasportare ogni sorta di oggetti con il suo raggio traente, incluse le bombe. Questi ordigni esplosivi possono essere utilizzati per demolire alcuni muri e permettervi di accedere ad aree nascoste. Fate però molta attenzione quando le usate, perché esplodono non appena toccano qualcosa!



## NON POTRETE FARNE A MENO!

Nonostante il piccolo robottino sia dotato di una ruota per muoversi, durante il gioco potrete usare diversi veicoli. Tra questi troviamo una dune buggy, una barchetta a forma di pesce, un montacarichi, un tappeto volante e l'immane carrello da miniera. In ogni livello troverete almeno uno di questi veicoli! *Rocket: Robot On Wheels* è un gioco veramente bello in grado di regalare ore e ore di puro divertimento. Il livello di difficoltà è stato ben studiato e cresce gradualmente nel corso del gioco. Classificare *Rocket* come un'altra avventura 3D sarebbe decisamente riduttivo. Il nuovo titolo della Ubi Soft è molto di più! *Rocket: Robot On Wheels* è un gioco che non deve assolutamente mancare nella collezione di tutti i possessori di N64. Compratelo, non ve ne pentirete!

per questa riproduzione realistica delle leggi della fisica potrete fare cose impossibili in altri giochi. Potrete ad esempio rimanere in equilibrio su una colonna di scatole, saltare e vederle crollare a terra a causa della perdita di equilibrio. Detto così non sembra molto divertente, ma credeteci... è veramente uno sballo! La seconda caratteristica positiva di *Rocket* riguarda la varietà degli enigmi. Dovrete affrontare tantissime prove di abilità e alcune particolari sfide che metteranno a dura prova la vostra intelligenza. Per risolvere i folli enigmi di *Rocket: Robot On Wheels* dovrete riuscire a colorare nel modo giusto diversi oggetti o vincere delle divertenti partite di Tris con dei polli! In molti altri giochi questi elementi si riducono alla pressione di interruttori e cose del genere mentre il nuovo gioco della Sucker Punch porta sicuramente una grande dose di novità a questo genere.



▲ Ops! Quella macchina è ridotta proprio male. Non crediamo che Rocket potrà usarla ancora.



## OPZIONI MNEMONICHE

### MEMORIA INTERNA

Tre slot per il salvataggio delle partite

### CONTROLLER PAK

Non utilizzato



## SUPER POTERI!

Il punto di forza di *Rocket* non è di certo la difesa, ma in compenso può migliorare il proprio potenziale offensivo grazie agli oggetti che otterrà dal robot Tinker. Con il potenziamento 'Slam' può per esempio afferrare i nemici con il proprio raggio traente e sbatterli violentemente al suolo per eliminarli.

## I COMANDI DEL PAD



## + PREGI & DIFETTI -

- + Un'ottima riproduzione delle leggi fisiche
- + Un numero incredibile di enigmi innovativi
- + Incredibile varietà di ambientazioni
- + Potete colorare le pecore e attaccarle al muro
- + Controlli immediati e reattivi
- Alcuni enigmi possono risultare frustranti

UN MISTO TRA UN PLATFORM E UN'AVVENTURA 3D INCREDIBILMENTE DIVERTENTE E COINVOLGENTE!

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

TOTALE 9

# DONKEY KONG 64

**ABBIAMO DOVUTO ASPETTARE VERAMENTE TANTO, MA IL GORILLONE DELLA RARE È FINALMENTE TORNATO!**

**S**icuramente, tutti i possessori di N64 hanno riposto molte speranze nel nuovo titolo della Rare e dobbiamo ammettere che *Donkey Kong 64* riuscirà a soddisfarle tutte.

Nonostante somigli molto al mitico *Banjo & Kazooie*, il nuovo capolavoro della Rare ci ha veramente lasciato a bocca aperta! D'altra parte, la somiglianza con un capolavoro come *B&K* non può essere di certo considerato un difetto! Comunque, solo dopo averci giocato un po' vi renderete conto di quanto *Donkey Kong 64* gli sia superiore!



## SCONFIGGE BANJO!



Quando ha inizio la nuova avventura del simpatico scimmione, vedrete Donkey e la sua gentile Signora in un'isola sperduta da

qualche parte dell'oceano. Tutti sono felici e contenti fino a quando il diabolico K-Rool arriva con la sua forza meccanica imprigionando tutti gli amici di Donkey Kong e rubando le sue preziosissime banane dorate. A questo punto il nostro eroe non potrà fare altro che cercare di recuperare tutti i prigionieri e le sue banane! Per riuscire nella sua nuova missione, Donkey dovrà superare otto livelli veramente enormi, risolvendo un sacco di enigmi e affrontando i nemici più duri che gli siano mai capitati! Se pensavate che *Banjo & Kazooie* fosse un gran gioco, tenetevi saldi! *Donkey Kong 64* è un titolo veramente straordinario!

## MAGIE DA SCIMMIE

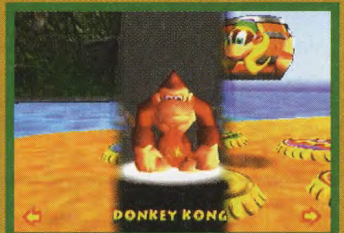
Proprio come *Banjo & Kazooie*, inizierete *Donkey Kong* facendo un po' di sano allenamento. Diversamente dal precedente titolo della Rare, questa modalità è piuttosto breve e vi metterà alla prova in quattro livelli decisamente semplici. Qui potrete imparare le mosse fondamentali come raccogliere e lanciare oggetti, scalare pareti, dondolarvi dal soffitto e nuotare. Una volta completati questi quadri, avrà

INFO	
GIOCATORI	
EXPANSION PAK	
RUMBLE PAK	
Prodotto	Nintendo
Sviluppo	Rare
Genere	Avventura 3D
Data di Uscita	Già in vendita



## TUTTO CAMBIA

Da quando è nato, Donkey Kong ha sempre avuto a che fare con dei barili e la sua ultima avventura non fa di certo eccezione! Quando sarete riusciti a sbloccare (liberare) gli altri personaggi, potrete selezionarli saltando in uno dei barili numerati, un po' come succedeva con *Mistycal Ninja 2* (con le sale da thè).



## MUSICA PER LE VOSTRE ORECCHIE!

Se pensate che il sottofondo musicale della sequenza introduttiva di *Banjo & Kazooie* fosse brutta, aspettate di ascoltare il pezzo Rap che vi viene proposto nella presentazione di *Donkey Kong 64*. È veramente orribile! Ciò nonostante, vi consigliamo di sedervi a guardarvela tutta perché durante il filmato, potrete trovare degli interessantissimi consigli su come risolvere certi enigmi del gioco!



# MUTAZIONI!

Certe idee dei ragazzi della Rare sono veramente strane! In questo livello, Donkey Kong può trasformarsi in un rinoceronte per caricare i nemici e abbattere le capanne che incontra! Non è molto chiaro quale fosse il vero scopo degli sviluppatori, visto che il rinoceronte può muoversi solo in determinate zone. Vi assicuriamo però che si tratta di una cosa estremamente divertente ed è questo ciò che conta!



finalmente inizio la vostra nuova avventura! Da principio potrete controllare solo Donkey, ma molto presto riuscirete a sbloccare (cioè liberare) tutti i vostri amici.

Una volta liberi, troverete tutti i nuovi personaggi nei barili numerati che incontrerete nei vari livelli. Per passare da un protagonista all'altro, non dovrete fare altro che saltare dentro al barile che lo contiene. Una delle caratteristiche che differenziano *DK64* da *Banjo & Kazooie* è la

possibilità di affrontare più volte lo stesso livello scoprendo sempre nuovi segreti. Questo dipende dal fatto che ogni personaggio è dotato di particolari mosse speciali che vi permetteranno di fare alcune cose piuttosto che altre. Alla fine potrete controllare

cinque personaggi, ciascuno con un buon numero di mosse speciali, un'arma da fuoco e un particolare strumento musicale.

Ovviamente in ogni livello ci sono vari interruttori, porte ed enigmi che possono essere utilizzati o risolti solo con le specifiche abilità dei vari protagonisti. Tutto questo rende *Donkey Kong 64* uno dei titoli più longevi che siano usciti in quest'ultimo periodo!

Così come bisogna avere diverse abilità, armi e strumenti musicali, ciascun

personaggio di *DK64* può collezionare oggetti diversi. Donkey Kong può ad esempio raccogliere le banane gialle, Diddy quelle rosse, Lanky quelle blu e così via.

Esteticamente, *Donkey Kong 64* somiglia molto a *Banjo & Kazooie*, ma giocando vi renderete conto di quanto sia tutto molto più definito rispetto al precedente titolo della Rare, in particolare per quel che riguarda i cinque personaggi principali che sono stati disegnati e animati alla perfezione.

È veramente difficile (se non impossibile) trovare dei difetti a *Donkey Kong 64*! C'è tuttavia una cosa che suscita delle critiche e si tratta



## OPZIONI MNEMONICHE

### MEMORIA INTERNA

Può salvare fino a tre partite diverse

### CONTROLLER PAK

Non utilizzato



## CADUTA LIBERA

I ragazzi della Rare non si smentiscono mai! Ci sono un sacco di tocchi di classe nelle animazioni dei personaggi del loro nuovo titolo, come ad esempio la caduta di un protagonista da una certa altezza. I nostri eroi sono in grado di saltare giù per delle altissime piattaforme, ma se doveste esagerare rischiereste di schiantarvi tragicamente al suolo!





▲ Per imprigionare questo terribile Alligatore c'è voluta una gabbia molto particolare... Ha addirittura 5 serrature...



▲ Nonostante le apparenze, questo castoro gigante non sembra essere particolarmente pericoloso...



▲ È arrivata finalmente l'ora del Beaver Brawl! Chissà perché, quando è apparsa questa scritta sullo schermo, in redazione si sono messi tutti a ridere!?



▲ Questo Gong può essere suonato solo da Diddy Kong. Allora è un Diddy Gong... HAHahaha! (non fa ridere?)



▲ È il momento di entrare proprio nel Quartier Generale dei perfidi alligatori... Riuscirete a uscirne tutti interi?



della modalità Multiplayer. Non è proprio pessima, ma è poco divertente.

Il problema principale rimane comunque l'acquisto obbligatorio dell'Expansion Pak che sarà una grossa penalizzazione per chi ne possiede già uno. Riassumendo, possiamo definire *Donkey Kong 64* come una splendida avventura 3D per giocatore singolo, che vi terrà occupati per moltissimo tempo. Se però state cercando un buon titolo multiplayer, dovrete probabilmente dare un'occhiata altrove...

## L'ALLEGRA BRIGATA DI DK64!

Nella sua nuova avventura, il simpatico Donkey incontrerà un buon numero di amici che lo aiuteranno nella ricerca delle sue preziose banane. Di questi potrete comunque utilizzarne quattro. Andiamo a conoscere più da vicino tutti gli eroi che incontrerete durante il vostro viaggio!



### DONKEY KONG

Nonostante non sia il più grosso, Donkey Kong è ovviamente il protagonista principale di questo fantastico gioco. È colui che ha dato inizio alla bellissima saga dedicata alla stirpe degli scimmioni, rapendo la fidanzata di Mario nel lontano 1981.

### DIDDY KONG

È piccolo, pestifero e non è assolutamente una novità per l'N64. Diddy è tornato e la sua risata è più irritante che mai! Da qualche parte nel gioco potrà addirittura utilizzare un potentissimo Jet-Pack.



### LANKY KONG

Lanky è l'unico Orango del gruppo ed è davvero maleducato! Può fare qualunque cosa che sia disgustosa come peti e altre cose decisamente poco carine. Non è sicuramente il più bello, ma può suonare un grosso trombone!

### TINY KONG

Sicuramente è la più piccola, ma questo non la rende assolutamente meno pericolosa degli altri! Tiny è la ragazza del gruppo e può volare usando la sua particolare acconciatura.



### CHUNKY KONG

È grosso, è babbeo, insomma... è Chunky! Quello che manca nel suo cervello è però compensato dalla sua incredibile forza. Controllandolo potrete addirittura spostare dei pesantissimi massi.

### + PREGI & DIFETTI -

- + Cinque irresistibili personaggi da scegliere
- + Un sacco di armi e oggetti da collezione
- + Enigmi divertenti
- + Nemici maledettamente agguerriti
- + Un numero impressionante di mini-giochi
- Graficamente troppo simile a Banjo & Kazooie

UNA SPETTACOLARE AVVENTURA TRIDIMENSIONALE CHE VI DARÀ MOLTO FILO DA TORCERE!

GRAFICA	<div style="width: 80%;"></div>	8
SONORO	<div style="width: 60%;"></div>	6
LONGEVITÀ	<div style="width: 100%;"></div>	10
GIOCABILITÀ	<div style="width: 100%;"></div>	10

TOTALE **6**



▲ Quando vi troverete nei guai, potrete sempre arrampicarvi su una palma per evitare di essere eliminati. Speriamo che Donkey non soffra di vertigini...



# TUROK: RAGE WARS



INFO

**GIOCATORI**

**EXPANSION PAK**

**RUMBLE PAK**

---

Prodotto Acclaim  
 Sviluppo Iguana  
 Genere Sparatutto  
 Data di Uscita Già in vendita



RECENSIONI

**SARÀ QUESTO IL GIOCO DEFINITIVO DI CACCIA AI DINOSAURI? POTETE GIURARCI!**

**V**isto il grandissimo successo riscosso dai primi due episodi di questa fantastica serie, era più che lecito aspettarsi un seguito. Dopo aver passato tantissimo tempo a cacciare dinosauri, potrete finalmente sfidare i vostri amici in uno dei Deathmatch più belli che abbiate mai visto! Comunque, *Turok: Rage Wars* non è un vero e proprio seguito... vi assicuriamo che è molto di più! La grafica è stata notevolmente migliorata, l'azione di gioco è incredibilmente più frenetica e la violenza che caratterizzava i precedenti episodi è stata elevata all'ennesima potenza! Il nuovo titolo della Acclaim potrebbe sembrare un comunissimo sparatutto in soggettiva come i suoi predecessori, ma non è assolutamente così. Finalmente tutti i possessori di N64 appassionati di carneficine

multiplayer, potranno sballare anche stando a casa da soli giocando con uno dei migliori Deathmatch mai sviluppati per la console della Nintendo. In *Turok: Rage Wars* potrete affrontare fino a quattro agguerritissimi Bots contemporaneamente facendoli a pezzi con tutte le armi che avete già usato nei precedenti episodi più qualche novità. Prima di tutto, il motore grafico è stato migliorato in modo impressionante, tanto da far impallidire anche gli sparatutto sviluppati per PC.

Questo cambiamento vi permetterà di giocare con una velocità spaventosamente superiore rispetto a quella di *Turok 2*. Anche il sistema di inquadrature è stato ottimizzato permettendo alla telecamera di muoversi con estrema fluidità in ogni momento. Non rischierete più di ritrovarvi faccia a faccia col fucile di un nemico perché la telecamera non si è mossa abbastanza rapidamente.

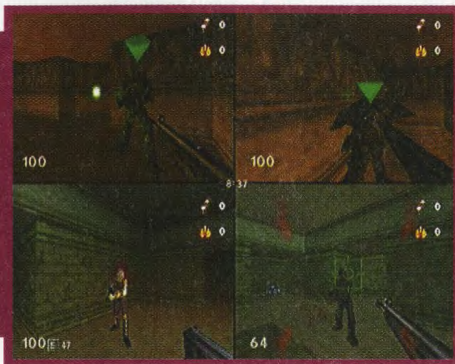
Ovviamente, anche i vostri avversari come i Guardian o i Raptor si muoveranno con una velocità impressionante. Per riuscire a salvare la pelle, dovrete impegnare i vostri riflessi come non

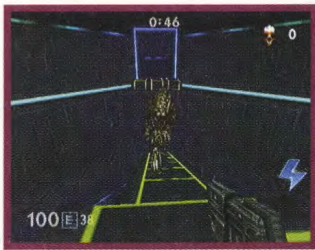


▲ Ecco da dove avrà inizio la vostra nuova sfida. Prima di lanciarsi nella mischia, dovrete scegliere le armi con molta attenzione, visto che non potrete tornare indietro!

## UN AMICO LETALE

Nei momenti di estrema difficoltà, potrete sempre contare su questo potentissimo strumento di distruzione! Si tratta di un'arma veramente ingegnosa! Potrete incastrarlo nel muro lanciandocelo contro e quando un nemico ci passerà davanti sarà disintegrato da una raffica letale di proiettili capaci di fare a pezzi qualunque cosa. Non li troverete molto spesso, ma in quei rari casi potrete riempire le arene con il sangue dei vostri avversari!





vi è mai capitato prima! Anche la modalità per un solo giocatore è molto interessante. Nonostante *Turok: Rage Wars* sia un titolo nato per il multiplayer, i ragazzi della Iguana hanno creato una nuova avventura incredibilmente divertente!

Dopo aver scelto uno tra i quattro personaggi disponibili (presi direttamente da *Turok 2*), potrete iniziare la vostra nuova incredibile missione. Questa ferocissima battaglia vi permetterà di prendere confidenza con le tecniche e con i comandi del gioco che



**OPZIONI MNEMONICHE**

**MEMORIA INTERNA**

Non utilizzata

**CONTROLLER PAK**

Salvataggio delle posizioni

sono comunque molto semplici ed estremamente reattivi. Questa modalità non è comunque il cuore del gioco. *Turok: Rage Wars* mostra sicuramente il meglio di sé nelle tante modalità Multiplayer che propone.

**AMICI O NEMICI?**

Per quanto riguarda la modalità a due giocatori, pensate a una qualsiasi cosa vogliate chiedere a uno sparafucile in soggettiva e vi assicuriamo che il nuovo episodio di *Turok* saprà soddisfare il vostro desiderio. Vorreste darvi la caccia all'interno di un misterioso labirinto pieno di trappole o inseguire e fare a pezzi dei terribili insettoidi o mutanti di vario genere coprendovi le spalle a vicenda? Bene, potrete fare tutto questo e molto di più! *Turok: Rage Wars* ha veramente tante sorprese e novità da proporvi che dovrete impiegare tantissimo tempo prima di vederle tutte.

**INTELLIGENZA SUPERIORE**

Per giocare in quattro avrete a disposizione quattro modalità di gioco e un gran numero di arene progettate appositamente. Avrete inoltre la possibilità di personalizzare moltissimi aspetti del gioco, come i personaggi che avrete al vostro fianco o i vostri avversari, impostando il loro livello d'intelligenza e aggressività. I vostri nuovi compagni di gioco virtuali sono stati dotati

**QUATTRO MODI PER MORIRE!**

Ci sono quattro modalità molto diverse e interessantissime che vi permetteranno di sfidare tre vostri amici! Se qualche schizzo di sangue dovesse sporcarvi i vestiti, cercate di non farvi impressionare!



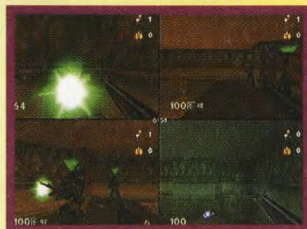
**DEATHMATCH**

Delle quattro modalità disponibili, questa è la più classica. Dopo aver scelto il vostro guerriero e aver lasciato alla CPU la selezione dell'arena, sarete pronti per massacrarvi con i vostri amici in un'epica battaglia all'ultimo sangue. È incredibilmente divertente, violenta e dopo ogni partita vedrete scorrere dei veri e propri fiumi di sangue.



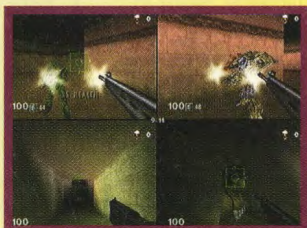
**FLAG (CATTURA LA BANDIERA)**

Il primo che cattura la bandiera e la porta nella propria base vince! Scovare, correre, prendere la bandiera della squadra avversaria e cercare di tornare sani e salvi nella propria base può essere meno semplice di quanto possa sembrare.



**TEAM (SQUADRA)**

Per iniziare, non dovete fare altro che scegliere una delle quattro squadre disponibili (Coyote, Snake, Bear e Wolf) e fare il vostro ingresso nell'arena del massacro che preferite. Facendo parte di una squadra, potrete contare anche sui vostri compagni che vi saranno di grande aiuto soprattutto quando vi troverete nelle situazioni più complicate. Potrete comunque scegliere di abbandonare il resto del gruppo per lanciarvi contro tre nemici in una sola volta! Roba da maniaci!



**FRAG TAG (INSEGUIMENTO)**

Inizia la caccia alla volpe! Per giocare in questa stranissima modalità, dovrete innanzitutto convincere un vostro amico a fare la parte della preda. Assumendo le sembianze di un qualche animale e armato della sola astuzia, il prescelto dovrà cercare di sfruttare i "Transporter" per trasformarsi nel cacciatore e far diventare un altro la preda.

**IL MANUALE DEL BRAVO CACCIATORE!**

Questa è una delle armi più strane che ci sia mai capitato di utilizzare in un gioco. Si chiama Inflator e già il nome la dice lunga su quello che è il suo effetto sui vostri nemici...



**PRIMO PASSO**

Dovrete innanzitutto scegliere quale sarà la vostra vittima e dopo averla trovata, puntatele contro il vostro Inflator. A questo punto premete il grilletto. Fate molta attenzione, non vorrete mica colpire un vostro compagno di squadra, vero?



**SECONDO PASSO**

Una volta colpita, la vittima inizierà a gonfiarsi. Inseguetela continuando a spararle addosso il vostro laser rosso. Quando l'avrete gonfiata al punto giusto sarà talmente grande da assomigliare sempre più a un enorme palloncino.



**TERZO PASSO**

Ormai ridotto in uno stato pietoso, il vostro bersaglio è pronto a saltare in aria. A questo punto potrete dargli il colpo di grazia colpendolo ancora una volta con l'Inflator o con un'altra arma qualsiasi. Mirate bene e... Beh, potete immaginare cosa succederà. KABOOOOM!!



di un'incredibile Intelligenza Artificiale grazie alla quale non vi sarà affatto facile averne ragione. Pensate che sono in grado di fornirvi un'ottima copertura o di nascondersi dietro gli angoli per tendervi imboscate o di sparare con estrema precisione. L'unico difetto che abbiamo trovato in *Turok: Rage Wars* non è assolutamente inerente alle modalità per quattro giocatori, ma all'Avventura. Questa opzione di gioco è infatti un po' troppo difficile e i meno esperti potrebbero trovarla decisamente stressante.

Pensate che il primo dei tanti nemici di fine livello sembra essere invincibile. Potrebbe essere una buona idea e potrebbe fornire un'interessantissima sfida per i più forti, ma questo non è sempre un pregio!

L'obiettivo dei programmatori della Iguana era tuttavia di far provare anche al giocatore singolo le sensazioni uniche del multiplayer e vi assicuriamo che ci sono riusciti appieno!

### CANNONE FIRESTORM

Dal punto di vista grafico, poche cose sono cambiate rispetto all'ultima versione di *Turok*. I Droni sono più o meno così come ce li ricordavamo e hanno ancora quella loro tipica espressione. Fortunatamente, le arene

sono state progettate in maniera tale che l'effetto nebbia (il vero problema di *Turok 2*) non sia più necessario e questo non può che farci piacere! È infatti possibile individuare i nemici già da grandissime distanze e disintegrarli senza che riescano a rendersi conto di cosa stia succedendo. Ovviamente, questo non può che aumentare la frenesia all'azione di gioco che è già assurda. La grafica è quindi veramente ottima e grazie all'utilizzo dell'Expansion Pak potrete anche vedere il gioco in alta risoluzione. Nonostante non riesca comunque a raggiungere lo standard di *GoldenEye*, *Turok: Rage Wars* non ha nulla da invidiare al titolo della Rare. La grande varietà di armi disponibili, le tantissime arene e l'incredibile numero di bots che possono essere utilizzati (anche

come compagni) rendono *Rage Wars* uno dei migliori sparattutto in soggettiva che vi sia mai capitato di vedere. Se avete già giocato con *Turok 2*, potete facilmente immaginare cosa vi aspetta con il suo seguito.

Tanto divertimento, sangue e azione mozzafiato che non vi permetteranno più di dormire sonni tranquilli. *Turok: Rage Wars* sarà sicuramente in grado di farvi uscire il fuoco dalle vene!

### ACCIUFFATE QUELLA SCIMMIA!

Come succedeva anche in *Turok 2*, potrete assumere le sembianze di uno sfortunato animaletto che diventa la preda di una infernale caccia all'"Uomo". Potrete anche trasformarvi in un tacchino, non è incredibile? Forse i programmatori della Iguana hanno creduto di sviluppare il nuovo gioco di *South Park* quando hanno creato questa modalità!



### SOS!

Se non riuscite a far saltare in aria il nemico finale del primo livello della modalità per un giocatore, ecco qualche consiglio per spazzarlo via una volta per tutte. Avrete sicuramente notato che è avvolto da un involucro luminoso che lo rende praticamente invincibile. Non è altro che uno scudo che va abbattuto prima di poterlo eliminare. Colpitelo da una certa distanza e soprattutto tenetelo lontano dai potenziamenti che gli restituiscono energia. Quando sarete riusciti a distruggere la sua protezione, cadrà temporaneamente al suolo. A questo punto avrete la vostra occasione per eliminarlo una volta per tutte.



### I COMANDI DEL PAD



### + PREGI & DIFETTI -

- + Una fluidità di gioco senza paragoni
- + Decisamente più veloce del suo predecessore
- + Un numero incredibile di arene
- + Tantissime armi nuove
- + Anche da soli potrete vivere le emozioni del multiplayer!
- + Motore grafico incredibilmente potenziato

UNO SPARATTUTTO IN SOGGETTIVA DA AVERE A TUTTI I COSTI!

GRAFICA	10
SONORO	8
LONGEVITÀ	10
GIOCABILITÀ	10

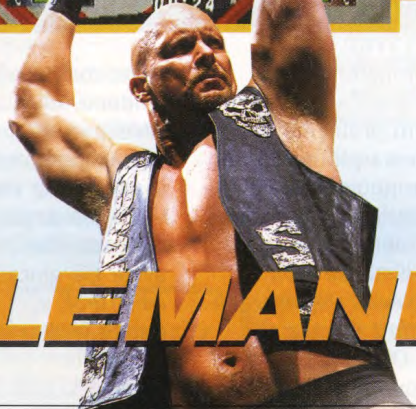
TOTALE 9,5



# WWF



# WRESTLEMANIA 2000



**È GRANDE,  
GROSSO E  
CATTIVO...  
IL MIGLIOR  
GIOCO DI  
WRESTLING DI  
SEMPRE!**

## INFO

GIOCATORI



EXPANSION PAK



RUMBLE PAK



Prodotto THQ  
Sviluppo AKI Corporation  
Genere Picchiaduro  
Data di Uscita Già in vendita

**G**razie al cielo, errori del passato come *WCW Nitro* sono solo un ricordo. *WWF Wrestlemania 2000* è decisamente il miglior gioco dedicato al Wrestling che sia mai uscito per N64! Prima dei meriti complimenti ai ragazzi della THQ, vogliamo andare a vedere più nel dettaglio i pochi difetti che abbiamo riscontrato nel loro ultimo titolo.

Confrontando la grafica con quella di giochi simili usciti in precedenza, non esiste il salto di qualità che tutti noi ci saremmo aspettati. I poligoni che formano i lottatori a volte

presentano delle imperfezioni e a distanza ravvicinata hanno un aspetto decisamente sgranato.

Un altro piccolo difetto è dato sicuramente dalla colonna sonora. Le musiche di introduzione sembrano soffocate e il commento è completamente assente. Si tratta comunque di difetti più che trascurabili se confrontati con quello che il gioco ha da offrire... La definizione dei lottatori non

sarà delle migliori, ma vi assicuriamo che non avete mai visto dei personaggi poligonali muoversi con questa fluidità. Ogni wrestler si muove e lotta come la

sua controparte reale (vi sembrerà di assistere a un incontro vero). Un altro aspetto tipico

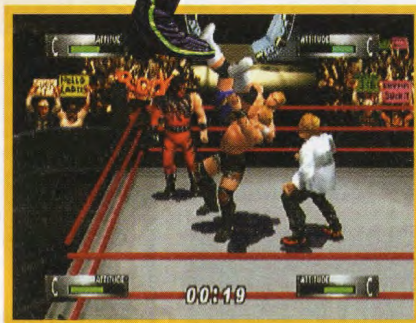
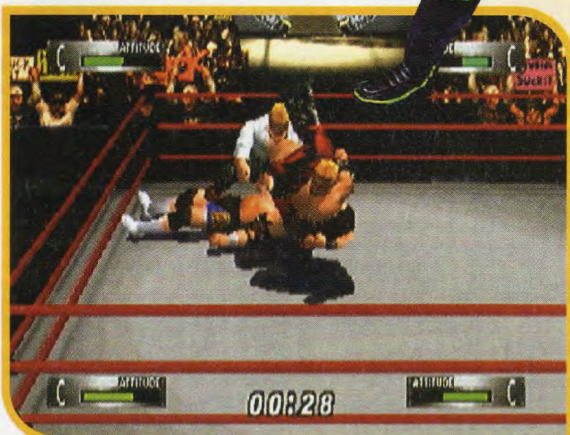
del mondo del wrestling che è stato riprodotto alla perfezione riguarda l'entrata in scena dei vari personaggi. Il sottofondo musicale non è per niente all'altezza, ma riproduce fedelmente e in sincronia le marcette di ogni lottatore. Gli sviluppatori della AKI Corporation non hanno voluto trascurare proprio nulla! Hanno infatti ricreato il Titantron, un gigantesco schermo panoramico da 20 piedi che inquadra i lottatori durante il loro ingresso.

Se vi è mai capitato di assistere a un vero incontro della WWF, potrete rivivere con estrema fedeltà quelle impareggiabili sensazioni!

## NON SPINGETE...

Ovviamente tutte queste fantastiche caratteristiche non servirebbero a molto senza un buon numero di personaggi da utilizzare. *WWF Wrestlemania 2000* si è dimostrato superiore a tutti anche in questo! Troverete infatti tutti i lottatori più famosi e gli astri nascenti di questo spettacolare sport per un totale di più di 50 wrestlers (ce ne sono anche sette nascosti). Sbloccare i personaggi segreti non sarà affatto facile. Per riuscire in quest'impresa, avrete bisogno di moltissimo tempo e pazienza.

Anche le modalità di gioco sono veramente tante! L'opzione



▲ Questa sembra una mossa che fa male. Anche se il gioco è già divertente nella modalità in singolo, il vero punto di forza è sicuramente il multiplayer!

▲ Ecco quattro giocatori in azione nella Royal Rumble. L'azione è veloce e furiosa e le mosse combinate sono veramente devastanti!



capiterà anche di competere per una delle cinque cinture di campione. Il gioco sembra essere in grado di adattarsi all'abilità del giocatore! Se dovete dimostrarvi più bravi nei match di coppia, vi capiterà di gareggiare più spesso per il titolo

principale è l'Esibizione, particolarmente adatta a chi vuole cominciare a giocare subito. Se siete alla ricerca di una sfida più impegnativa, potete provare a cimentarvi nel King Of The Ring (un torneo a eliminazione diretta) o nella Royal Rumble (dove dovrete affrontare la bellezza di 40 atleti in rapida successione). La modalità più interessante per i veri appassionati del genere è senza dubbio la Road to Wrestlemania, dove dovrete affrontare insieme al vostro lottatore preferito un'intera carriera. Si tratta di un'opzione molto simile alla Carriera di *WWF Attitude*, ma con la differenza che è due volte più ampia! Durante l'arco di questa Carriera, vi

di questa categoria. In questo modo non vi troverete mai a ripercorrere la stessa Carriera!

**...C'È POSTO PER TUTTI**

I programmatori della AKI hanno prestato particolare attenzione anche allo sviluppo dell'opzione Edit-A-Wrestler (creazione dell'atleta), con la quale potrete creare da zero il vostro lottatore ideale. Se vi stancherete degli oltre 50 personaggi messi a disposizione (e non sarà facile) potrete sempre crearvene uno tutto vostro. Partendo da uno dei lottatori di base potrete cambiare a vostro piacimento qualsiasi aspetto che lo riguarda (dal fisico al modo in cui si comporta e si muove). Potrete inoltre scegliere le mosse da una lista veramente enorme (ce n'è per tutti i gusti). Allo stesso modo, è possibile creare le proprie cinture. È molto difficile trovare qualcosa di sbagliato in *WWF Wrestlemania 2000*. Certo,

**DIRETTAMENTE A CASA VOSTRA!**

Se vi piace arpeggiare con modalità di creazione o personalizzazione, questo è il gioco che fa per voi. Grazie all'opzione Pay-Per-View potrete creare l'incontro WWF che più vi piace e il gioco è fatto. È un po' come guardare un match di wrestling alla TV... beh, quasi...



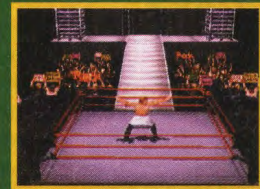
**SCEGLI UN NOME...**  
Prima di tutto dovete ideare un nome per il vostro incontro. Che ne dite di *N64 Mania*?



**SCEGLI UN POSTO...**  
Ci sono sette ambientazioni tra le quali scegliere come le arene Raw e Heat.



**PRONTI?**  
Dopo aver deciso l'ordine degli incontri la serata avrà inizio.



**CHE INGRESSO SPETTACOLARE!**  
Ogni lottatore fa il suo ingresso spettacolare sul ring.

si tratta di un gioco di wrestling (cosa che farà immediatamente storcere il naso a qualcuno) e molti obietteranno che è fin troppo simile ad altri titoli di questo genere. Ogni aspetto dei vari giochi usciti finora è stato migliorato al punto che fare confronti sarebbe decisamente inutile. Se siete appassionati di wrestling non potrete fare a meno di procurarvi questo bellissimo gioco!

In caso contrario, vi consigliamo comunque di provarlo perché si tratta di un titolo veramente divertente.



**OPZIONI MNEMONICHE**

**MEMORIA INTERNA**

Salvataggio Carriera/Eventi PPV

**CONTROLLER PAK**

Salvataggio lottatori/cinture creati



**I COMANDI DEL PAD**



**+ PREGI & DIFETTI -**

- + La migliore simulazione di wrestling mai vista
- + Tantissimi lottatori tra cui scegliere
- + Controlli molto semplici e reattivi
- + Divertimento assicurato dall'inizio alla fine
- Molto simile al suo predecessore

**NON CI SONO DUBBI! È IL MIGLIOR GIOCO DI WRESTLING CHE SI SIA MAI VISTO!**

<b>GRAFICA</b>	8
<b>SONORO</b>	6
<b>LONGEVITÀ</b>	10
<b>GIOCABILITÀ</b>	10

**TOTALE 9**

# SOUTH PARK RALLY

**INFO**

GIOCATORI

EXPANSION PAK

RUMBLE PAK

Prodotto Acclaim  
Sviluppo Tantalus Interactive  
Genere Corse  
Data di Uscita Già in vendita

**I PESTIFERI BAMBINI DI SOUTH PARK HANNO IMPARATO A GUIDARE...**

**MIRARE... FUOCO!**

Bombe a grappolo e missili a ricerca sono armi troppo semplici per i folli protagonisti di questo titolo. Che ne dite invece di un raggio alieno che costringe gli avversari a ballare senza sosta o magari di una rana messicana che tramuta gli altri concorrenti in pietra?



**Q**uando Trey Parker e Matt Stone decisero di creare l'universo di *South Park* probabilmente non immaginavano che i loro personaggi avrebbero ottenuto un successo così grande. Ora che anche in Italia sta iniziando a dilagare la "South Park Mania", riusciamo a capire perché molti dei suoi protagonisti siano diventati dei veri e propri oggetti di culto.

Era impossibile che le case di sviluppo non si accorgessero dell'enorme potenziale di questa serie animata e infatti *South Park Rally* è già il terzo gioco dedicato a quel gruppetto di pestiferi ragazzini. Probabilmente non ci troviamo di fronte a un capolavoro, ma le idee che i programmatori hanno sviluppato in questo gioco sono sicuramente interessanti e originali e la giocabilità è ottima. Il motore grafico del gioco non è sfortunatamente dei migliori, soprattutto se paragonato a quello dei titoli di corse che sono usciti ultimamente. La sensazione che si ha giocando a *South Park Rally* è quella di trovarsi di fronte a un potenziale "miglior gioco dell'anno", che però si perde in quelli che dovrebbero essere i suoi punti di forza. La



modalità Multiplayer e il sistema di controllo dei veicoli lasciano infatti molto a desiderare!

**NON SONO GRASSO, SONO SOLO ROBUSTO**

Già dalla prima gara vi renderete conto di quanto sia difficile riuscire a tenere in strada la vostra macchina e affrontare nel migliore dei modi anche le curve più semplici. Le situazioni che si vengono a creare sono molto divertenti, ma la pessima risposta dei comandi può risultare veramente snervante. Più di una volta ci è venuta voglia di lanciare il controller fuori dalla finestra

per essere stati superati dall'ennesimo avversario, solo perché non siamo riusciti a evitare di andare a finire fuori strada. La possibilità di effettuare delle derapate a 180° in questo genere di giochi è sicuramente divertente, ma nel caso di *South Park Rally* deve essere andato storto qualcosa.

La vostra macchina sembra scivolare sul ghiaccio a ogni curva, mentre quelle degli avversari corrono su delle rotaie invisibili. Fortunatamente dopo aver fatto un po' di pratica la situazione migliora, ma il controllo della macchina rimane comunque molto difficile. Lo scopo principale nel nuovo titolo della Acclaim non è di arrivare primi alla fine della corsa, ma di riuscire a

trovare la via più breve per raggiungere le varie

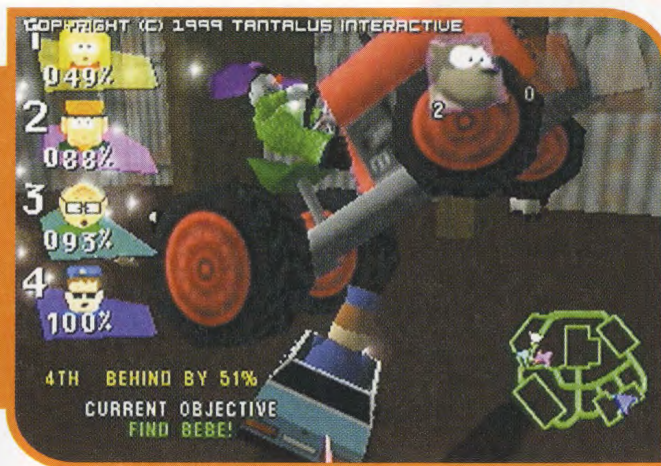
ambientazioni. Durante la gara dovreste portare a termine alcuni obiettivi cercando di battere sul tempo i vostri avversari.

Affronterete gare in cui bisogna superare una serie di quattro punti di controllo, o altre durante le





▲ Una delle piste più divertenti in *South Park Rally* si snoda attraverso la casa di Big Gay Al, discoteca compresa.



▲ Fate attenzione a non finire contro quell'enorme trattore... ma che diavolo ci fa quel clown verde al posto di guida?

### HO PERSO L'ORIENTAMENTO

Probabilmente i ragazzi della Tantalus Interactive ce l'hanno messa tutta per aiutare il giocatore nelle proprie missioni, ma le schermate di *South Park Rally* dimostrano il contrario. Sulla sinistra dello schermo, le icone dei corridoi coprono una buona parte dello schermo limitando notevolmente la visibilità. Una grossa freccia blu che fluttua

sopra la vostra testa invece vi mostra la posizione del vostro obiettivo. Come se non bastasse un'altra freccia verde appare ogni tanto per indicarvi l'oggetto di cui avete bisogno.

Le mappe delle piste sono piuttosto caotiche a causa dell'enorme groviglio di strade che le compone. Nonostante tutti i buoni propositi degli sviluppatori, queste aggiunte non fanno altro che peggiorare la giocabilità, che è già molto

NINTENDO 64

**OPZIONI MNEMONICHE**

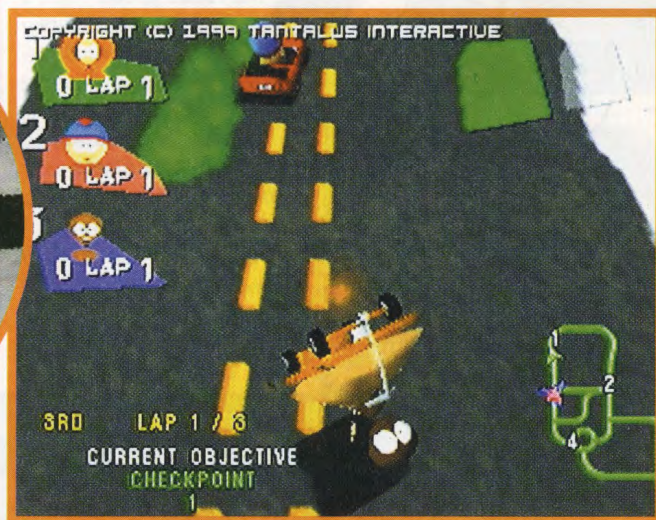
MEMORIA INTERNA  
Non utilizzata

CONTROLLER PAK  
Salva i dati del gioco



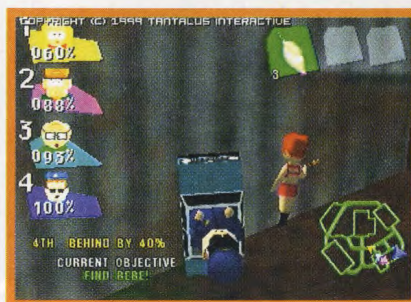
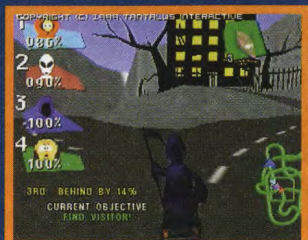
quali dovrete cercare di recuperare degli oggetti dalle macchine dei vostri avversari. Riuscire a vincere in queste gare non è affatto facile e la grafica (poco curata) delle piste non aiuta certo a immergersi nella frenesia della competizione. Un vero peccato!

► La macchina di Stan è dotata di un raggio alieno che mira automaticamente l'avversario più vicino... divertente, ma letale!



### UN GIRETTO PER SOUTH PARK

Una delle cose più interessanti di *South Park Rally* è che dovunque decidiate di andare, avrete intorno a voi le stesse identiche ambientazioni della serie animata. Ovviamente sarete troppo impegnati nella guida per godervi il panorama, ma è comunque bello saperlo.



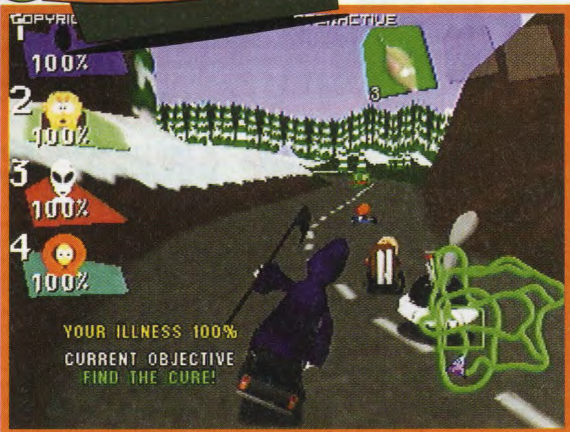
▲ Lo sceriffo Barbady è stato colto in una situazione compromettente con un'avvenente "signorina"... Questa è sicuramente una delle armi più folli dell'intero gioco.

▲ Tutti i personaggi della serie sono stati trasportati all'interno del gioco. Questo ad esempio è Starvin Marvin a bordo di un sacco di farina con le ruote.



bassa. Se comunque riuscirete a convivere con questi problemi vi accorgete di trovarvi di fronte a un gioco davvero geniale, pieno di trovate incredibilmente divertenti. Per vincere la gara "Mucca Pazza" dovrete per esempio trovare il vaccino per il terribile morbo che ha infettato le povere mucche. Il bello è che anche gli altri concorrenti

correranno per trovare il vostro stesso oggetto e saranno pronti a tutto per strapparvelo dalle mani. In un'altra prova dovrete percorrere il tracciato di Big Gay Al alla ricerca dell'arco e delle frecce di Cupido con le quali potrete mettere fuori combattimento tutti gli altri concorrenti.



▲ Chi avrebbe il coraggio di gareggiare contro un avversario simile? In questa foto la morte ci mostra come si fa a guidare su due ruote.

## PILOTI FUORI DI TESTA!



### CARTMAN

Con il suo triciclo della polizia, Cartman è sempre pronto a dare del filo da torcere a tutti gli avversari che incontra...



### KENNY

Nonostante sia il personaggio più sfortunato della serie, insieme al suo velocissimo Go-Kart sarà decisamente insidioso...



### STAN

Se non sarete abbastanza bravi, vi troverete sempre dietro al timido Stan che sfreccia con la sua potentissima macchina sportiva...



### KYLE

Non lasciatevi ingannare dall'aspetto della piccola macchinina rossa di Kyle. Potrebbe essere un grosso errore...



### CHEF

Chef e la sua Love Mobile, non crediamo che ci sia molto altro da aggiungere... Va bè, è una station wagon...



### SATANA

Porca Paletta! Questo demone fuori di testa guida la macchina più coatta che si sia mai vista da questa parte dello Stige...



### LA MORTE

La Morte arriva per tutti prima o poi, ma quella di South Park sembra avere veramente tanta fretta...



### GRAN GAY AL

In pieno stile Anni '60, Gran Gay Al gareggia con una piccola macchina piena di coloratissimi fiorellini.



### L'ALIEÑO

Nonostante l'assenza delle ruote, l'alieno potrebbe rivelarsi un avversario insuperabile...

### I COMANDI DEL PAD



### + PREGI & DIFETTI -

- + Effetti sonori degni della serie televisiva
- + Alcune trovate sono davvero divertenti
- + Armi decisamente fuori di testa
- + È molto innovativo
- Il sistema di controllo è pessimo
- La grafica è sotto la media
- Il multiplayer non è molto divertente

UN GIOCO PIENO DI IDEE GENIALI, REALIZZATE PESSIMAMENTE!

GRAFICA	<div style="width: 80%;"></div>	4
SONORO	<div style="width: 80%;"></div>	8
LONGEVITÀ	<div style="width: 80%;"></div>	8
GIOCABILITÀ	<div style="width: 80%;"></div>	6

TOTALE **6,5**





# RAYMAN 2



**INFO**

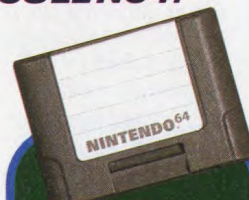
**GIOCATORI**

**EXPANSION PAK**

**RUMBLE PAK**

Prodotto Ubi Soft  
Sviluppo Ubi Soft  
Genere Avventura 3D  
Data di Uscita Già in vendita

**IL TITOLO PIÙ ATTESO PER IL NUOVO MILLENNIO È FINALMENTE ARRIVATO SULL'N64!**



**OPZIONI MNEMONICHE**

**MEMORIA INTERNA**  
Non utilizzata

**CONTROLLER PAK**  
Salva le posizioni di gioco

**D**opo aver portato a termine la sua precedente avventura, Rayman fa finalmente ritorno sul suo pianeta per scoprire che una banda di pirati intergalattici ha imprigionato il suo popolo.

Sfortunatamente però, prima di rendersi conto di cosa sia successo, il nostro eroe viene catturato e sbattuto in una cella a bordo della nave dei pirati. Così ha inizio la vostra nuova avventura!

Il vostro primo obiettivo sarà quello di riuscire a evadere dalla prigione. Una volta risolto questo problema, Rayman dovrà cercare di rintracciare i suoi

amici e scoprire cos'è successo durante la vostra assenza. Vi renderete subito conto del fatto che la banda dei terribili pirati spaziali ha distrutto il cuore del pianeta che trasmetteva energia vitale a ogni elemento presente sulla sua superficie. Il vostro compito principale sarà di riuscire a recuperare tutti i suoi frammenti per riportare ogni cosa alla normalità. Il nostro eroe dovrà anche riuscire a risvegliare un anziano stregone di nome Polokus e per farlo dovrà assolutamente trovare quattro particolari maschere che sono state nascoste dai pirati.

Scappare dalla prigione sarà abbastanza semplice. Il primo livello è praticamente una sessione d'allenamento, nella quale potrete prendere confidenza con i poteri (che aumenteranno proseguendo nell'avventura) e dove troverete anche alcuni degli oggetti più importanti del gioco... i Lum.

Questi sono degli strani globi luminosi dotati di piccole ali e

sono divisi in categorie a seconda del loro colore. Quelli gialli sono i frammenti del cuore del pianeta che saranno indispensabili per riportare alla normalità la situazione del pianeta e quindi per completare il gioco. I Lum rossi vi permetteranno di recuperare l'energia persa, quelli blu vi forniranno ossigeno quando siete sott'acqua e quelli viola vi aiuteranno a ondeggiare da un punto all'altro delle aree di gioco. Dovrete però riuscire a combinare i poteri dei Lum con i vostri se vorrete completare la vostra nuova missione. Sebbene non sia necessario collezionarli tutti per completare un livello, raccogliendo quelli gialli sarete in grado di accedere a dei particolari quadri bonus.

La grafica di *Rayman 2* è davvero impressionante! Pensate che è stata curata tanto da far sembrare il nuovo titolo della Ubi Soft un



▲ La cura dedicata al dettaglio grafico di *Rayman 2* è veramente impressionante! Se non ci credete, date un'occhiata all'effetto dell'acqua di questo laghetto!

▲ Anche se Rayman è un nuotatore provetto, alcune acque possono essere pericolose perché inquinate o abitate dai voracissimi piranha. Fate quindi sempre molta attenzione a dove vi tuffate!



**UN TIRO A CANESTRO!**

Se vi fermate per qualche secondo, vedrete il simpaticissimo Rayman palleggiare col proprio corpo per non annoiarsi, come se fosse un giocatore di basket! Se questa non è una trovata incredibile, diteci voi quale altra potrebbe esserlo!



gioco per PC. Ancora più impressionante è la fluidità delle animazioni! Se pensate che tutto questo dettaglio grafico possa influenzare negativamente la risposta dei comandi, vi sbagliate di grosso! Oltre a essere estremamente intuitivi, i controlli di *Rayman 2* sono incredibilmente reattivi.

**FUGA PER LA VITTORIA!**

Prima di iniziare la vostra nuova avventura, dovrete riuscire a scappare dalla nave dei pirati. Fortunatamente, questo è molto meno difficile di quanto possa sembrare.

Dopo aver superato uno scivolo acquatico (il canale di scarico della nave), Rayman si ritrova su di una sporgenza esterna della nave cercando un modo per scendere... fino a quando Globox non risolverà il problema facendo cadere entrambi di sotto!

**UNA PAUSA DI RIFLESSIONE!**

In determinati punti del gioco potrete assistere ad alcune bellissime sequenze filmate, durante le quali vi verrà spiegata nel dettaglio l'evoluzione della trama. In questo caso, Razorbeard sta ordinando alla sua ciurma di guidare il galeone all'inseguimento di Rayman...

Il nostro smembrato eroe

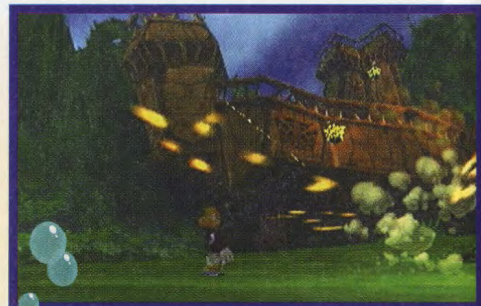


corre, salta, ruzzola, vola e si aggrappa ai tantissimi elementi che

compongono i livelli con un'incredibile facilità. Sarebbe veramente difficile farlo muovere in maniera migliore! Le avventure tridimensionali peccano spesso dal punto di vista della giocabilità e della gestione delle inquadrature.

Nella maggior parte dei casi non bisogna fare altro che esplorare vastissime aree di gioco alla ricerca di interruttori da premere e di nemici da eliminare e alcuni difetti della telecamera rendono tutto questo ancora più noioso!

La Ubi Soft è però riuscita a fare un miracolo anche da questo punto di vista!



▲ In questa sezione dovrete affrontare un pirata che corre come un matto da una piattaforma all'altra, lanciandovi contro delle rocce esplosive.



## I TEENSIE

Per accedere ai vari livelli del gioco dovrete sempre partire da un quadro centrale. Per raggiungerlo, dovrete innanzitutto liberare almeno uno dei Teensie intrappolati nel livello. Fatto questo, il vostro amico improvviserà una danza russa che servirà ad aprire un portale. Quando questo sarà aperto, Rayman ne verrà risucchiato!



## UN VERO CAPOLAVORO!

In *Rayman 2* non avrete mai a che fare con problemi di questo genere. Gli spostamenti della telecamera sono stati studiati in maniera estremamente intelligente, zoomando e allargando l'immagine in maniera da fornirvi sempre la migliore visuale di gioco possibile.

Nelle occasioni più particolari che non consentono un'ottima inquadratura dell'area, potrete scegliere di passare alla gestione manuale della visuale utilizzando gli appositi pulsanti. Non vi capiterà comunque mai di morire per colpa della telecamera (nel peggiore dei casi subirete solo un momentaneo disorientamento).

Dovrete inoltre risolvere tantissimi enigmi per procedere nella vostra avventura, anche se non sono mai abbastanza complicati da rallentare il ritmo del gioco che è sempre elevatissimo. Incontrerete

moltissimi campi d'energia da disattivare, macchine da distruggere e pirati da eliminare e ogni livello porta con sé una nuova sfida e nuove divertentissime sorprese!

Potrete infatti ritrovarvi a fare dello sci acquatico a bordo di Ssssam (un serpente vostro amico), lungo le acque di una palude piena di terribili piranha. Con tutte queste fantastiche caratteristiche, *Rayman 2* vi terrà occupati per tantissimo tempo divertendovi come pochi altri giochi sono stati in grado di fare! Se state cercando un'avventura 3D estremamente coinvolgente, non dovrete lasciarvi sfuggire questo titolo per nessuna ragione! Con un capolavoro come *Rayman 2*, la Ubi Soft darà sicuramente del filo da torcere alla Rare nella corsa al trono di Regina delle avventure tridimensionali!



▲ Rayman è anche in grado di arrampicarsi su dei crepacci molto stretti, saltando e aggrappandosi ripetutamente alle pareti.



### I COMANDI DEL PAD



### + PREGI & DIFETTI -

- + La migliore grafica vista finora sul Nintendo 64!
- + Le migliori animazioni mai viste sull'N64!
- + Una giocabilità senza precedenti!
- + Un numero incredibile di mini-giochi
- + I protagonisti sono semplicemente eccezionali!
- Uhm... non è Perfect Dark?

UNA COINVOLGENTE AVVENTURA, DALLA GRAFICA E DALLA GIOCABILITÀ INCREDIBILI.

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

**TOTALE 10**

## LIBERATE QUEI LUM!

In ogni livello troverete un certo numero di gabbie dove sono stati nascosti i Lum. Distruggendole potrete liberarli e aggiungerli alla vostra collezione!





# XENA: WARRIOR PRINCESS THE TALISMAN OF FATE

**LA  
BELLISSIMA  
PRINCIPESSA  
GUERRIERA  
ARRIVA  
FINALMENTE  
SULL'N64!**

**X**ena è una vera macchina da combattimento, un'esperta di scherma e arti marziali con la capacità di effettuare salti incredibili e compiere straordinarie acrobazie. Come se non bastasse, è anche estremamente attraente. Cosa potreste volere di più da una donna?

Tra i giochi usciti in passato per N64 non ci sono molti picchiaduro e uno dei pochi degni di questo nome era sicuramente *Mortal Kombat 4*. Finalmente le cose sono cambiate! *Xena* è un picchiaduro che offre una buona sfida e un'ottima giocabilità e dà anche la possibilità di combattere

contemporaneamente fino a un massimo di quattro giocatori. I tanti personaggi sono stati inoltre dotati di un gran numero di mosse e questo aumenta notevolmente la

longevità di un gioco che è già molto divertente. Le abilità dei guerrieri che vi troverete a comandare vanno dalla maestria nell'uso di un particolare tipo di arma a poteri magici come la capacità di evocare fulmini, fiamme e piogge di pietre. Ogni protagonista ha la propria serie di attacchi a corto, medio e lungo raggio. I vostri avversari sono stati dotati di un'ottima Intelligenza Artificiale che li rende degli ossi veramente duri.

Specializzandovi nell'uso di un personaggio, scoprirete tutta una serie di mosse e colpi speciali da padroneggiare che vi saranno molto utili soprattutto nella modalità a più giocatori.

## ACROBAZIE DA CIRCO!

In *Xena* è possibile interagire con alberi, muri e altri elementi del fondale durante i combattimenti. Potrete correre verso un muro ed effettuare un doppio salto usandolo come

trampolino (una manovra molto efficace nel caso i nemici stiano per circondarvi). Il sistema di controllo presenta però una fastidiosa pecca. In alcuni casi il vostro personaggio

## INFO

GIOCATORI



EXPANSION PAK



RUMBLE PAK



Prodotto Saffire  
Sviluppo Titus  
Genere Picchiaduro  
Data di Uscita Già in vendita

## IL MAESTRO

Despair è il nemico finale della modalità Avventura. Dotato di un attacco estremamente potente, è sicuramente un avversario temibilissimo! Il suo unico punto debole è costituito dalla sua lentezza nei movimenti. Despair è inoltre l'unico personaggio nascosto di tutto il gioco.



▲ Quattro Xena in una volta sola, c'è chi non ne ha mai abbastanza della bella principessa guerriera!



▲ Ogni calcio, pugno o fendente andato a segno produce una serie di esplosioni!

## SENZA ESCLUSIONE DI COLPI!

Ogni personaggio ha una propria serie di mosse speciali, spesso prese direttamente dalla serie televisiva. Sicuramente non si tratta di colpi che potreste vedere in una rissa allo stadio!



*Ares evoca la potenza dei cieli per polverizzare i suoi avversari con dei fulmini.*



*Velasca spazza via gli avversari con una potentissima raffica di vento.*



*Xena attacca con il suo letale acido alla cipolla. Blah!*



*La balestra di Ephiny può sparare diverse frecce contemporaneamente.*



*Gabrielle può levitare e lanciare una serie di piccole sfere di energia.*



*Caesar ordina alle sue legioni di scagliare giganteschi macigni sul campo di battaglia!*



▲ Gli effetti speciali che sottolineano le mosse dei personaggi sono veramente spettacolari!

rischierà di atterrare dando le spalle all'avversario. Siccome il nuovo titolo della Titus non è stato dotato di un efficace sistema di allineamento con il bersaglio, il combattimento diventa decisamente caotico soprattutto nella modalità a quattro giocatori.

I personaggi sono in totale 11, sei dei quali sono donne. Anche se questo potrà sollevare qualche polemica da parte del pubblico femminile, bisogna ammettere che per i ragazzi è più gratificante vedere Xena, Callisto e Velasca piuttosto che un qualsiasi omaccione. C'è anche un personaggio segreto da sbloccare, il malvagio Despair. Oltre a essere un guerriero fortissimo, è anche il nemico finale della modalità Avventura.

## COLPISCIMI PIÙ FORTE

La grafica tridimensionale si muove fluidamente e i costumi sono stati riprodotti con un'incredibile cura dei particolari. Sfortunatamente però, i volti sembrano un po' troppo maschere immobili appiccicate sulla faccia dei personaggi. Anche se non si tratta di un grosso difetto, la cosa potrebbe dare fastidio.

Difficilmente però ci farete caso, presi come sarete dall'azione di gioco sempre frenetica e dagli spettacolari effetti speciali del gioco. Per rendervi conto di questo, pensate a Gabrielle che lancia una serie di fulmini mentre si libra in aria o a Callisto che allarga le braccia per evocare un muro di fiamme.

Non è fantastico?

Gli effetti sonori che riproducono il clangore delle spade e i commenti dei personaggi sono incredibilmente realistici. Con tutti questi pregi, possiamo dire tranquillamente che Xena: Warrior Princess è senza dubbio uno dei migliori picchiaduro mai usciti per la console a 64-bit della Nintendo.

## LANCIATEVI NELLA MISCHIA!

Un sistema di inquadrature fisse permette di seguire al meglio gli scontri tra quattro giocatori.



Anche se non avete altri tre amici con cui giocare, potrete scegliere di affrontare contemporaneamente tre agguerritissimi combattenti controllati dal vostro N64.



Non importa quanti personaggi o effetti speciali possano esserci sullo schermo, l'azione di gioco rimane sempre estremamente fluida e veloce.



### I COMANDI DEL PAD



### + PREGI & DIFETTI -

+ Azione veloce e fluida  
+ Molte mosse speciali  
+ Grafica curatissima

- Fondali troppo grezzi e statici  
- Solo un personaggio nascosto

UNO DEI MIGLIORI PICCHIADURO MAI VISTI PER LA NOSTRA CONSOLE PREFERITA!

GRAFICA ██████████ 8

SONORO ██████████ 8

LONGEVITÀ ██████████ 8

GIOCABILITÀ ██████████ 6

TOTALE 8,5



### OPZIONI MNEMONICHE

MEMORIA INTERNA

Non utilizzata

CONTROLLER PAK

Salvataggi dei record e della posizione

# EARTHWORM JIM 3D

**INFO**

**GIOCATORI**

**EXPANSION PAK**

**RUMBLE PAK**

Prodotto Virgin Interactive  
Sviluppo Vis  
Genere Avventura 3D  
Data di Uscita Già in vendita



**SIETE PRONTI  
A VIVERE LA  
PIÙ PAZZA  
AVVENTURA  
DELLA  
VOSTRA VITA?**



**OPZIONI  
MNEMONICHE**

**MEMORIA INTERNA**

Salva le posizioni di  
gioco

**CONTROLLER PAK**

Non utilizzato

**T**enetevi forte, Jim è tornato per portarvi in un mondo veramente fuori di testa! Si è fatto attendere moltissimo, ma finalmente *Earthworm Jim 3D* è arrivato sul Nintendo 64. Sappiamo già che cosa state pensando, "si tratta della solita avventura in stile *Super Mario*, con grafica in 3D".

Beh, l'avventura c'è e c'è anche la grafica tridimensionale, ma tutto questo non significa che il nuovo titolo della Virgin Interactive sia meno divertente degli altri. Vi assicuriamo che con il suo inconfondibile aspetto decisamente bizzarro e una trama ancora più strana, *Earthworm Jim 3D* vi farà dimenticare tutti gli altri giochi che avete visto fino a oggi!

La storia è incredibilmente contorta, ma d'altra parte non ci saremmo potuti aspettare altro da un personaggio che ha subito un gravissimo danno cerebrale rimanendo

schacciato da una mucca.

Disteso su un lettino ospedaliero, Jim dovrà affidare al suo ego il compito di avventurarsi nei meandri del proprio cervello, cercando di rimmetterlo a posto prima che sia troppo tardi. Possiamo solo dire che con *Earthworm Jim 3D* la parola "strano" assume un nuovo significato.

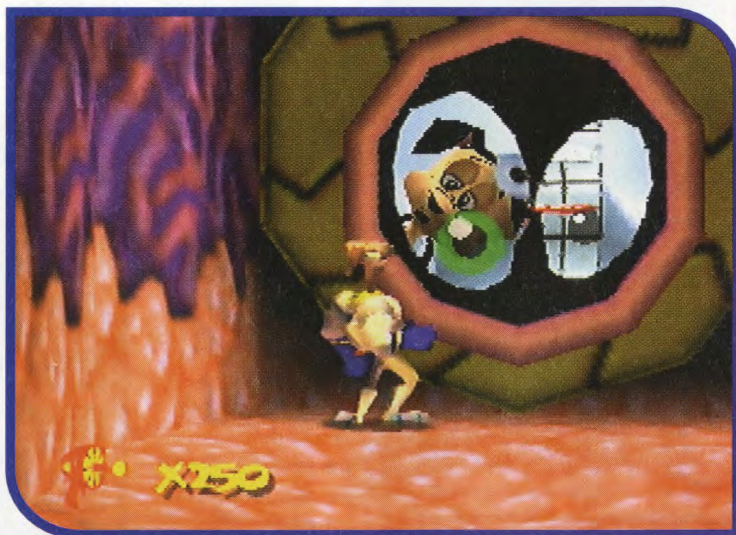
Come in altri titoli tipo *Banjo-Kazooie* o *Mario* la struttura dei livelli è stata studiata in modo da presentare un quadro centrale dal quale si diramano tutte le altre aree. Per accedere ai vari livelli di gioco dovrete collezionare un certo numero di Golden Udders (Mammelle Dorate) che troverete nei vari quadri. Gli Udders non saranno il vostro unico problema, che dovrete comunque risolvere per sistemare il cervello del povero Jim. Oltre alle Mammelle d'oro dovrete infatti cercare di

raccogliere il maggior numero possibile di biglie che troverete sparse nei meandri della testa del vostro eroe. Tutti i livelli vi porteranno in una diversa ambientazione, a seconda della sezione di cervello nella quale vi trovate. Visitando la sua memoria, vi ritroverete nel bel mezzo delle "Chicken Wars", dove vedrete una fattoria presa

d'assedio dalle mucche. Affrontando invece i meandri della sua felicità, ve la dovrete vedere con un perfido cuoco alieno che cercherà di rovinare tutti i piatti preferiti di Jim!

**LATTE A VOLONTÀ!**

Con tutta questa varietà di livelli, *Earthworm Jim 3D* è sicuramente uno dei giochi più divertenti e longevi che vi sia mai capitato di vedere. Non riuscirete mai a capire cosa vi aspetta dopo



▲ Per raggiungere quel bastone posto così in alto sarà necessario utilizzare il propulsore di Jim!

▲ Esplorando la parte centrale del cervello di Jim potrete vedere cosa succede all'esterno. Guardate! È Peter Puppy!

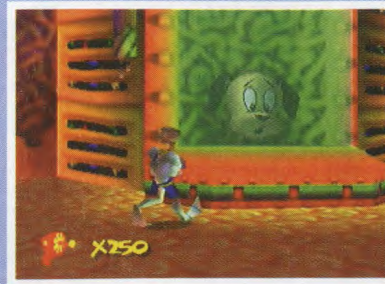


## UN CAST DAVVERO UNICO!

Il mondo di *Earthworm Jim* è pieno di creature veramente bizzarre che aspettano di essere portate in salvo o di essere eliminate! Dovrete quindi fare molta attenzione nel distinguere gli amici dai nemici o rischierete di fare una gran confusione...



**JIM (L'Eroe)**  
Anche se una volta era un comunissimo vermiciattolo, il nostro eroe si trasformò il giorno in cui una Super-Tuta Robotica gli cadde sulla testa. Questa volta non dovrà salvare il mondo, ma il suo cervello!



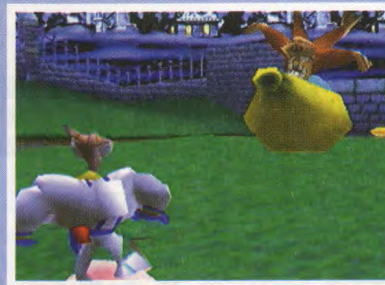
**PETER PUPPY (L'Amico)**  
Posseduto da uno spirito canino diabolico, il più piccolo attacco di paura tramuta Puppy in una belva il cui unico scopo è di far fuori Jim! Basterà un po' di solletico e tornerà normale.



**LA SACRA MUCCA DELLA CONTEMPLAZIONE (La Guida)**  
Questa figura mistica indicherà al nostro lombricone la giusta via da seguire. Offrendole i Golden Udders dopo aver combattuto vedrete realizzare i vostri desideri...



**SNOTT (Il Consigliere)**  
Quando avrete bisogno di qualsiasi tipo di consiglio, Snott è il tipo col quale dovrete parlare. Lo potete consultare in ogni momento e lui vi insegnerà le nuove abilità che dovrete imparare.



**PSYCROWE, FATTY ROSWELL E IL PROFESSOR MONKEY-FOR-A-HEAD (I Cattivi)**  
Durante la vostra nuova avventura, dovrete riuscire a sconfiggere questi tre tipacci se vorrete rimettere in sesto il cervello del vostro eroe preferito!

aver superato un livello, per il semplice motivo che tutto è esageratamente bizzarro.

Passerete ad dei manzi, affrontare un esercito di galline fantasma! Anche i vari enigmi presenti nel gioco sono veramente tanti e decisamente insoliti. Per raccogliere tutti i Golden Udders dovrete riuscire a raggiungere una serie di obiettivi in un certo numero di livelli.

Nella maggior parte dei casi si tratta di compiere delle missioni per conto di qualche strano tipo che avete incontrato, come una gallina che ha perso le sue mutande e vi chiederà di andargliele a cercare.

La cosa più incredibile è che i vari rompicapi del gioco sono estremamente diversi l'uno dall'altro. Quando, ad esempio, cercherete di liberare Elvis (!?) dalla cella nella quale è tenuto prigioniero, dovrete prima eliminare le guardie che tentano di sbarrarvi la strada. Una volta liberato, dovrete frustrarlo sulla schiena prima di affrontare dei salti particolarmente pericolosi.

Dobbiamo ammettere che

*Earthworm Jim 3D* ci ha veramente sorpresi! Non ci aspettavamo altro che un buon platform, ma ci siamo trovati davanti un gioco incredibilmente vario e divertente che non vi stancherà facilmente. Nonostante questo, ci sentiamo in dovere di dire che ci sono stati dei momenti in cui abbiamo rischiato di distruggere la cartuccia a causa del sistema di inquadrature. Spesso può infatti rendere difficili anche i salti più semplici o farvi fare a pezzi dai nemici di fine livello solo perché non riesce a seguire i vostri movimenti nel migliore dei modi.

Ciò nonostante, *Earthworm Jim 3D* rimane comunque uno dei migliori giochi d'azione che siano mai stati sviluppati per la nostra console preferita! Se decideste di non giocarci potreste

perdervi un'esperienza di gioco unica, a tratti addirittura scioccante e soprattutto incredibilmente comica, che potrebbe tenervi incollati al pad per moltissimo tempo.



▲ L'aspirapolvere killer può dare parecchi problemi! L'unica soluzione potrebbero essere un paio di banane esplosive...

### I COMANDI DEL PAD



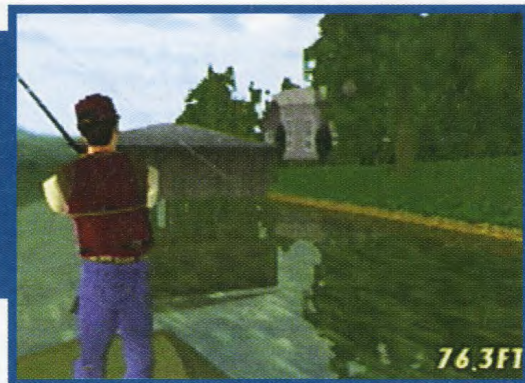
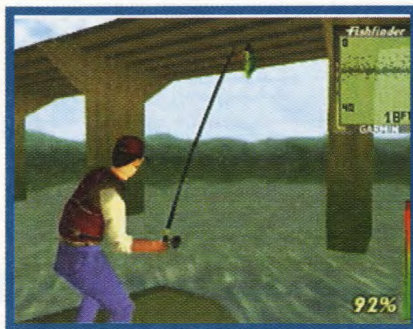
### + PREGI & DIFETTI -

- + Uno dei giochi più divertenti di tutti i tempi!
- + Gli enigmi sono complicati al punto giusto
- + Pieno di buffissimi elementi grafici e sonori
- + Un sacco di Mini giochi!
- Il sistema d'inquadrature lascia un po' a desiderare
- I nemici di fine livello sono un po' troppo forti!

UN GIOCO SORPRENDENTEMENTE DIVERTENTE E ADATTO AI GIOCATORI DI TUTTE LE ETÀ!

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

TOTALE 9



# IN-FISHERMAN BASS HUNTER 64

**TENETE FERMA LA CANNA E PREPARATE IL RETINO!**

INFO

**GIOCATORI**

**EXPANSION PAK**

**RUMBLE PAK**

Prodotto	Take 2
Sviluppo	Gear-Head
Genere	Simulazione di Pesca
Data di Uscita	Già in vendita

**A** parte un mini-gioco di *Legend of Zelda: Ocarina of Time*, i possessori di N64 appassionati di pesca non hanno mai avuto un titolo dedicato a questo bellissimo sport. Questo è veramente strano, specialmente se consideriamo il fatto che altre console come la PlayStation possono vantare diverse simulazioni di pesca.

*In-Fisherman Bass Hunter 64* è quindi il primo gioco che potrà soddisfare le esigenze dei pescatori virtuali. Gli sviluppatori della Gear-Head hanno posto moltissima attenzione nella riproduzione delle animazioni dei pesci e delle tecniche di pesca.

Dobbiamo ammettere che hanno fatto un ottimo lavoro! Tutto è estremamente

realistico e *In-Fisherman Bass Hunter 64* offre un sistema di gioco tutt'altro che Arcade.

Nonostante questo, anche i meno esperti potranno iniziare a giocare senza troppi problemi grazie al buon bilanciamento dei livelli di difficoltà. La cura per i particolari che è stata impiegata nello sviluppo di questo gioco è veramente incredibile. Pensate che per prendere un certo tipo di pesce dovrete riuscire a scegliere l'esca e la canna ideali sempre considerando la stagione, la temperatura dell'acqua e la posizione del lago nel quale volete andare a pescare. Non è fantastico? Tutte queste caratteristiche permettono al nuovo titolo della Take 2 di essere considerato una delle simulazioni più coinvolgenti che si siano mai viste su una qualsiasi console.

## HA ABBOCCATO!

Non staremo qui a elencarvi tutti i loro nomi, ma dovete sapere che tutte le canne da pesca, i mulinelli, le barche, i laghetti e le riserve artificiali sono munite di licenza ufficiale! Durante il gioco potrete anche contare sui consigli dei veri campioni del circuito mondiale. Un'altra nota di merito va al sistema che sfrutta l'utilizzo del Rumble Pak (dispositivo di vibrazione).

Si comporta in maniera veramente eccezionale, permettendo al gioco di essere ancora più realistico e coinvolgente. Tutte le volte che una preda inizierà a mangiucchiare la vostra esca sarete avvertiti da una scossa che varierà di intensità a seconda delle dimensioni e della forza del pesce che ha abboccato. Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, avrete a disposizione due modalità, Championship (Campionato) e Fishing For Fun (Pesca Libera) e potrete scegliere tra due personaggi. Accedendo al Campionato, i vari partecipanti dovranno affrontarsi in diverse gare a tempo. Prima di ogni sessione di pesca, sarete informati sugli obiettivi da raggiungere, sui luoghi, sulle condizioni del tempo e sulla temperatura dell'acqua. Al resto dovrete pensare voi!

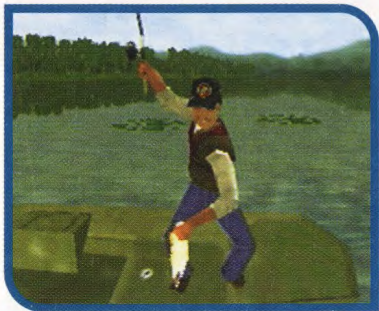


▲ Lo schermo si divide tutte le volte che un pesce si sta avvicinando alla vostra lenza, permettendovi di vedere cosa succede sott'acqua.



▲ Quando fate abboccare un pesce di grosse dimensioni, lui comincerà a divincolarsi freneticamente. In casi come questo è meglio non forzare troppo la lenza.

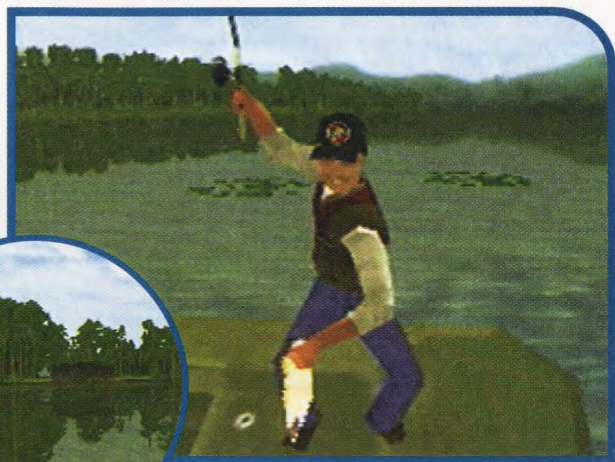




▲ Quando il pesce si sarà stancato, potrete finalmente tirarlo fuori dall'acqua. Fatto questo, potrete sapere la razza e il peso della vostra preda.

Ogni volta potrete comunque scegliere se pescare dal punto dove iniziate o se spostarvi utilizzando la vostra imbarcazione.

impiegando per il lancio. Potrebbe sembrare un'operazione estremamente semplice, ma (almeno le prime volte) non sarà affatto facile riuscire a mandare l'esca dove volete. La parte più difficile del gioco sarà comunque cercare di far abboccare le vostre prede. Anche sott'acqua, la grafica è stata molto curata e le animazioni dei pesci sono incredibilmente realistiche, ma la scarsa illuminazione non vi permetterà di avere sempre chiara la situazione. Anche l'Intelligenza Artificiale degli animali è veramente



incredibile. Dovrete imparare a gestire al meglio la tensione della lenza e a evitare gli ostacoli che potrebbero spezzarla, prima di tirare fuori dall'acqua i malcapitati pesciolini. Se all'inizio

equipaggiamenti sempre migliori che vi permetteranno di diventare dei veri esperti. La Take 2 sembra aver trovato il compromesso ideale tra semplicità e realismo estremo, rendendo *In-Fisherman Bass Hunter 64* un titolo da aggiungere a tutti i costi alla vostra collezione.

Nonostante qualche piccolo difetto che può anche passare inosservato, la Take 2 ha realizzato uno dei migliori titoli di pesca che si siano mai visti sul mercato dei videogiochi.

**OPZIONI MNEMONICHE**  
**MEMORIA INTERNA**  
 Salva le posizioni di gioco  
**CONTROLLER PAK**  
 Non utilizzato



Vi assicuriamo che andare in giro per i vari laghetti sulla vostra barchetta è molto più divertente di quanto possa sembrare. Le ambientazioni sono veramente dettagliatissime e vi capiterà spesso di fermarvi per ammirare il panorama. A questo punto, dopo aver scelto la migliore combinazione di esca, canna e mulinello, potrete finalmente gettare l'amo in acqua. Potrete scegliere uno dei tre diversi modi che avete a disposizione per lanciare la vostra esca e una speciale barra vi mostrerà quanta potenza state

dovessero scapparvi quasi tutti i pesci, non perdetevi d'animo! Con un po' d'allenamento e un buona dose di fortuna (che non guasta mai) potrete iniziare a divertirvi tantissimo. Vincendo le varie competizioni, otterrete dei premi in denaro, grazie ai quali potrete acquistare

**I COMANDI DEL PAD**



**+ PREGI & DIFETTI -**

- + La prima simulazione di pesca per N64
- + Il massimo del realismo
- + Enormi laghi da esplorare
- + Livelli di difficoltà ben bilanciati
- + Tantissime specie di pesci presenti
- Lo schermo diviso subacqueo crea qualche problema

CON UN GIOCO COSÌ BELLO VI SARÀ IMPOSSIBILE NON ABBOCCARE ALL'AMO DELLA TAKE 2!

GRAFICA	████████████████████	9
SONORO	██████████████████	5
LONGEVITÀ	██████████████████	8
GIOCABILITÀ	██████████████████	8

**TOTALE 8**



20.5



# CHEAT ZONE

**S**e 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!

## UNO SGUARDO AL PAD



## LEGO RACERS

Questo divertentissimo gioco di corse ispirato a uno dei giochi più famosi e divertenti della storia è uscito da pochi giorni, ma noi siamo già riusciti a scoprire qualche segreto molto interessante! Se per voi le macchine di *Leggo Racers* non sono abbastanza buffe o veloci, questi trucchi faranno sicuramente al caso vostro!

### MODALITÀ SENZA RUOTE

Dopo aver creato il vostro pilota preferito nella schermata Costruzione, accedete all'opzione Patente e inserite la password NWHLS al posto del vostro nome. In questo modo la macchina che sceglierete si trasformerà in un buffo velivolo.

### A TUTTA BIRRA!

Una volta creato il vostro pilota, passate alla schermata che vi permette di inserire il vostro nome (Patente) e inserite la password FLYSKYHGH. Quando inizierete una nuova partita, vedrete la vostra macchina sfrecciare come un razzo!



## JET FORCE GEMINI

La fantastica avventura della Rare ha così tanti segreti da scoprire che non è affatto facile riuscire a completare il gioco vedendoli tutti. Se avete incontrato qualche problema o non riuscite a trovare un particolare personaggio, questa piccola guida potrebbe esservi di grande aiuto!

### PERSONAGGI NASCOSTI

Ecco dove, ma soprattutto con chi, potrete trovare alcuni tra i personaggi nascosti del gioco!

#### Formica Gialla

**Livello:** Goldwood  
**Personaggio:** Vela

#### Formica Blu

**Livello:** SS Anubis, Stanza Generatore 2F  
**Personaggio:** Qualunque

#### Formica Rossa

**Livello:** Ichor, Base Militare  
**Personaggio:** Juno

#### Formica Verde

**Livello:** Spawn Ship, Cargo Sewer  
**Personaggio:** Qualunque

#### Tribal Maschio

**Livello:** Sekhmet, Area del Canale  
**Personaggio:** Lupus

#### Tribal Femmina

**Livello:** Rith Essa, Miniera  
**Personaggio:** Vela

#### Termite Zombie

**Livello:** Tawfret, Treehut  
**Personaggio:** Lupus

#### Termite Coccinella

**Livello:** Tawfret, Tomba  
**Personaggio:** Vela

#### Termite Metallica

**Livello:** Sekhmet, Passaggio pedonale a spirale (Utilizzare Hover)  
**Personaggio:** Lupus

#### Termite Porpora

**Livello:** Palazzo di Mizar  
**Personaggio:** Juno

### LIVELLI E MODALITÀ SEGRETE PER MULTIPLAYER

Oltre all'avventura principale, *Jet Force Gemini* propone anche un'interessantissima modalità Multiplayer. Ci sono tantissimi livelli per sfidare i vostri amici, molti dei quali devono essere sbloccati. Ecco dove troverete gli oggetti che vi permetteranno di vederli tutti!

#### King Of The Hill

**Quadro:** Holding Room  
**Personaggio:** Qualunque

#### Tunnels

**Quadro:** Cascate di Rith Essa  
**Personaggio:** Vela

#### Rith Essa Mine

**Quadro:** Stazione del Passaggio Pedonale  
**Personaggio:** Qualunque, purché munito di Jet Pack

#### Space Station

**Quadro:** Semi-Interrato della Stazione Spaziale  
**Personaggio:** Qualunque



#### Goldwood Target Range

**Come Sbloccarlo:** Premio per missione Floyd  
**Personaggio:** Floyd  
**Requisiti:** Prendere l'oro durante la Eschebone Floyd Mission

#### Jeff & Barry Arcade Racing

**Come Sbloccarlo:** Premio per Arcade Score  
**Personaggio:** Qualunque  
**Requisiti:** Arrivare primi nella Jeff & Barry Arcade Racing

#### Jeff & Barry Arcade Racing II

**Come Sbloccarlo:** Premio per Arcade Score  
**Personaggio:** Qualunque  
**Requisiti:** Arrivare primi nella Jeff & Barry Arcade Racing II

#### Greenwood Village Race Track

**Come Sbloccarlo:** Premio per Arcade Score  
**Personaggio:** Qualunque  
**Requisiti:** Stabilire i punteggi record per entrambe le Jeff & Barry Arcade Racing

#### Mizar 3D Racer

**Come Sbloccarlo:** Premio per la gara  
**Personaggio:** Qualunque  
**Requisiti:** Arrivare primi nelle gare di Mizar

## DUKE NUKEM: ZERO HOUR

La nuova avventura di Duke si è fatta attendere, ma non ci ha assolutamente deluso! Se non riuscite a superare un particolare livello di questo divertentissimo sparatutto della GT Interactive, questi codici faranno sicuramente al caso vostro!



### LIVELLI NASCOSTI

#### Titanic

Per accedere al quadro nascosto (Going Down) di questo livello, dovete riuscire a trovare tutti i pezzi delle macchine del tempo prima di raggiungere la rastrelliera. In questo modo, vedrete apparire un secondo portale nella stanza che si trova accanto a quella iniziale.

#### Wetworld

Durante il livello Nucleare Winter, raggiungete i binari che vi conducono al comunicatore che dovete attivare e saltate nella stanza sottostante per recuperare il medi-kit. A questo punto saltate in direzione dell'acqua e nuotate fino a raggiungere una piattaforma galleggiante. Da qui potrete accedere al mondo nascosto.

### CODICI VARI

Ci sono diversi modi per attivare i tantissimi trucchi proposti da questo gioco. Ecco cosa dovrete fare!

TRUCCO	LIVELLO	COME SBLOCCARLO
Munizioni Al Massimo Per Blaster	9: "Jailbreak"	Uccidere tutti i nemici
Munizioni Al Massimo Per Shotgun	10: "Up Ship Crew"	Recuperare tutte le puppe
Munizioni Al Massimo Per Rifle	11: "Fort Roswell"	Recuperare tutte le puppe
Munizioni Al Massimo Per Revolver	12: "Proibing The Depths"	Uccidere tutti i nemici
Munizioni Al Massimo Sawn-Off Shotgun	13: "Whitechapel Killings"	Uccidere tutti i nemici
Munizioni Al Massimo Per SMG	15: "Dawn of The Duke"	Trovare tutti i segreti
Munizioni Al Massimo Per Gatling Gun	16: "Hydrogen Bomb"	Uccidere tutti i nemici
Munizioni Al Massimo Per Volt Cannon	17: "The Rack"	Trovare tutti i segreti
Munizioni Al Massimo Per Freezer	20: "The Brothers Nukem"	Uccidere tutti i nemici
Munizioni Al Massimo Per Gamma	21: "Alien Mothership"	Recuperare tutte le puppe
Munizioni Al Massimo Per Sniper	"Going Down" (Nascosto)	Recuperare tutte le puppe

### PERSONAGGI EXTRA

Per aumentare il numero di personaggi selezionabili nella modalità Multiplayer, non dovrete fare altro che terminare il gioco. In questo modo, per ogni livello completato avrete accesso a un nuovo guerriero.

### RECUPERARE ENERGIA

Quando trovate un idrante, sparategli e avvicinandovi tenete premuto il tasto A per recuperare tutta l'energia che avete perso.

## REVOLT

Anche se nel numero precedente abbiamo già pubblicato qualche codice per questo divertentissimo gioco di corse, non siamo riusciti a fare a meno di proporvi il codice definitivo!

### SUPER CODICE

Per sbloccare praticamente tutto quello che si può, non dovete fare altro che premere B, A, Z, Z, B, L, A, C, DESTRA quando vi trovate nella schermata del menu principale!



## ROAD RASH 64

Uno dei giochi di corse più violenti che siano mai apparsi sulla nostra console preferita! Anche se non è difficile, abbiamo trovato dei codici che vi permetteranno di sbloccare tutte le moto senza dover finire il gioco.

### SCOOTERS

Se volete usare degli scooter al posto delle potentissime moto che vengono messe a disposizione del gioco, premete C GIÙ, C DESTRA, C SU, C SINISTRA, Z, Z, L, C SINISTRA nella schermata del menu principale.

### PARTENZA TURBO

Per partire come dei razzi, dovete tenere premuto GIÙ fino a quando scompare il conto alla rovescia. Se farete tutto correttamente, la ruota anteriore della vostra moto si staccherà dal suolo per qualche secondo e quando ritoccherà terra otterrete un'incredibile accelerazione.

### SBLOCCARE TUTTE LE MOTOCICLETTE E I CIRCUITI

Se non avete voglia di completare il gioco con tutti i personaggi, ma volete usare tutte le moto e correre su tutti i circuiti del gioco, premete C SU, C SINISTRA, C SINISTRA, C SINISTRA, C DESTRA, L, R, C quando vi trovate alla schermata del menu principale.



## BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT

Se quello che cercate è la distruzione totale, questo è il gioco che fa per voi! E se quella che offre il gioco non vi basta, non dovete fare altro che leggere qui sotto...

### SUPER POTENZA

Per utilizzare il terribile M2 Hydra nella modalità Multiplayer, inserite la password TRDDYBRKKS.

### LIVELLO SEGRETO

Per accedere all'arena del massacro nascosta, non dovete fare altro che inserire WRDRB al posto della password.



## GAUNTLET LEGENDS

Demoni e fantasmi vi danno dei problemi? Ecco cosa dovete fare per dormire sonni tranquilli!

### GUERRIERI SEGRETI

Finalmente saprete cosa fare per sbloccare tutti i personaggi nascosti di questo bellissimo gioco!

#### Falconess

Andate nel quadro bonus nascosto nel livello del castello e raccogliete 50 monete per sbloccare

Falconess. Per selezionarla non dovrete fare altro che andare nella schermata di selezione del personaggio.

#### Jackal

Alla fine del secondo livello del mondo ghiacciato, arrampicatevi per le casse fino ad arrivare in cima. Seguendo la strada dovrete trovare una botola alla fine di un vicolo cieco. Una volta dentro alla stanza, raccogliete 50 monete per sbloccare Jackal.

#### Minotaur

Al quarto livello della montagna trovate e attivate tutti gli interruttori prima di dirigervi verso l'uscita. In questo modo

troverete una porta (ora aperta) sormontata da un teschio. Entrate e raccogliete 50 monete per poter utilizzare Minotaur.

#### Tigress

Entrate nel primo livello della città, attivate tutti gli interruttori principali e dirigetevi verso il portale. Prima di raggiungerlo troverete una collina con Death in cima. Dopo averlo sconfitto, attivate l'interruttore che stava sorvegliando e



seguite la direzione che indica. Così facendo troverete una botola sorvegliata da alcuni zombi. Entrate e raccogliete anche questa volta 50 monete per selezionare Tigress.

#### Sumner

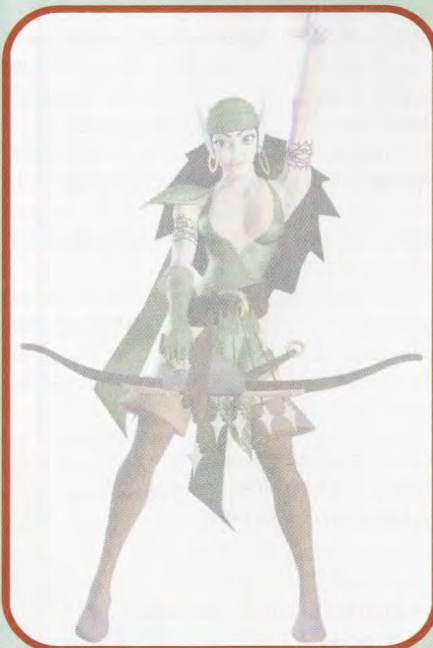
Raccogliete tutti i frammenti e sconfiggete Scorn per aprire la porta che conduce al livello successivo. Arrivati all'uscita, girate a sinistra e seguite il muro fino a quando troverete un cancello. Entrate e raccogliete 50 monete per sbloccare Sumner, il mago padrone del castello!

#### Mele Avvelenate

Per rendere le mele avvelenate completamente innocue, non dovrete fare altro che lanciargli contro una pozione.

### POTENZIAMENTO DELLE ARMI

Se riuscite a portare il vostro personaggio al livello 10, la sua arma diventerà più grande e infliggerà danni maggiori. La stessa cosa succederà ai livelli 75 e 99.



## ARMY MEN: SARGE'S HEROES

I mitici soldatini di plastica con i quali abbiamo giocato tantissimo da bambini hanno finalmente preso vita in uno dei giochi più divertenti che siano mai usciti su N64. Se avete trovato delle difficoltà, ecco qualche codice che vi sarà sicuramente utile!

### CODICI VARI

Per attivare questi codici dovrete inserire le seguenti password nell'apposita schermata!

Tutti i Personaggi	ALCHR
Tutti i Personaggi in Multiplayer	VRCLN
Tutte le Armi	NSRSL
Colori Strani	CLRSMN



Invincibilità	MMRTL
Invisibilità	DNLVSKSF
Omini Giganti	IVNLRG
Crediti Infiniti	CNTN
Munizioni al Massimo	MMLVSRM
Scelta del Livello	DNSTHMN
Omini Minuscoli	DRVLLVSMM
Schermata di Debug	THDTST

### SELEZIONE PERSONAGGI

Inserite i seguenti codici come password per vestire i panni del vostro eroe preferito.

Generale Plastro	PLSTRLVSVG
Tin Soldier	TNSLDRS
Vicki	GRNGRLRX

### TELETRASPORTO

Se vi trovate nei guai e non sapete dove scappare, tenendo premuti GIÙ, L e C GIÙ sarete teletrasportati immediatamente al punto dal quale avete iniziato la missione.

### SCORRIMENTO DELLE ARMI AL CONTRARIO

Per scorrere le armi selezionate in precedenza, non dovete fare altro che tenere premuto il tasto Z e spingere B.

## PASSWORD DEI LIVELLI

Livello Attack	LNLGRMM
Livello Spy Blue	TRGHTR
Livello Bathroom	TDBWL
Livello Riff Mission	MSTRMN
Livello Forest	TLLTRS
Livello Hoover Mission	SCRDCT
Livello Thick Mission	STPDMN
Livello Snow Mission	BLZZRD
Livello Shrap Mission	SRFPNK
Livello Fort Plastro	GNRLMN
Livello Scorch Mission	HTTTRT
Livello Showdown	SBTSRL
Livello Sandbox	HTKTTN
Livello Kitchen	PTSPNS
Livello Living Room	HXMSTR
Livello The Way Home	VRCLN



## HYBRID HEAVEN

Se siete stati abbastanza bravi da riuscire a finire il gioco, allora vi meritate sicuramente questi codici...

### GIOCARE COME L'ALIENO

Dopo aver portato a termine la vostra missione con il livello di difficoltà

impostato al massimo, andate alla schermata dei titoli e premete L, R, L, R e Z. Se avrete inserito correttamente il codice, potrete iniziare una nuova partita vestendo i panni di un alieno.

### UTILIZZARE IL PRESIDENTE

Quando sarete riusciti a finire il gioco settando la difficoltà al livello più alto,

tornate alla schermata dei titoli e premete i tasti L, R, L, R e START. In questo modo potrete giocare utilizzando il Presidente degli Stati Uniti d'America.



## HOT WHEELS

Il divertentissimo gioco di corse della Electronic Arts è uscito da poco, ma ha già dimostrato ampiamente tutto il suo valore!

### CODICI VARI

Per attivare questi utilissimi codici non dovete fare altro che evidenziare la voce "Options" nel menu principale e digitare le seguenti combinazioni di tasti.

**Guidare La Tow Jam Car**  
C SU, C GIÙ, Z, R, C SINISTRA, C DESTRA, C SU, C GIÙ

**Modalità Specchio**  
Z, R, Z, Z, R, Z, Z, Z

**Corsa Notturna**  
C SU, C SU, C GIÙ, C GIÙ, C SINISTRA, C DESTRA, C SINISTRA, C DESTRA

**Modalità Stealth**  
C SINISTRA, Z, Z, C SU, C SINISTRA, R, C GIÙ, C SU

**Turbo Illimitati**  
C DESTRA, Z, C SU, C GIÙ, R, C SINISTRA, Z, C DESTRA

**Modalità Wireframe**  
C SU, Z, C GIÙ, C SINISTRA, C SU, Z, C GIÙ, C SINISTRA



## ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

Il nuovo bellissimo sparattutto in soggettiva della Acclaim vi darà la possibilità di diventare dei veri eroi! Non sarà affatto facile eliminare la minaccia aliena, ma questi codici vi daranno un validissimo aiuto.



### CODICI VARI

Per attivare uno dei seguenti trucchi non dovete fare altro che mettere il gioco in pausa e selezionare l'opzione "Cheats". Fatto questo, scegliete la voce "Enter Cheat" e inserite una di queste password.

Password	Effetto
Modalità Cheat	GOLDENPIE
Selezione Livello	SKIPPY
Invincibilità	GODLY
Tutte le Armi	LOADED
Munizioni Illimitate	SORTED
Correre Velocemente	SONIC
Modalità Carta e Penna	SKETCHY

### PERSONAGGI EXTRA NELLA MODALITÀ MULTIPLAYER

Per utilizzare alcuni personaggi particolari nel DeathMatch, dovrete inserire una delle seguenti password.

**Nota:** È possibile inserire un solo codice per ogni partita!

Personaggio	Password
Soldato Femmina	GODDESS
Guardia del Nido	LEGGY
Guardia del Vulcano	RUBBER
Soldato dell'Egitto	CLAW
Soldato del Nido	UGLY



## WWF WRESTLEMANIA 2000

Il nuovo titolo della THQ per la nostra console preferita ha portato con sé tantissime novità, ma se non ne avete avuto abbastanza, provate a dare un'occhiata qui sotto!



### CAMPIONATO WWF HEAVYWEIGHT

Per sbloccare il campionato per i pesi piuma, vincete il torneo King Of The Ring con qualsiasi lottatore.

### CAMPIONATO WWF WRESTLEMANIA

Se volete accedere al campionato WWF Wrestlemania, non dovete fare altro che conquistare il titolo del torneo Royal Rumble.

### COSTUMI ALTERNATIVI

Per usare i costumi alternativi dei lottatori, premete C SINISTRA o C DESTRA quando vi trovate nella schermata di selezione.

### SEQUENZA INTRODUTTIVA ALTERNATIVA

Personalizzate i costumi di tutti i lottatori e salvate il gioco. Fatto questo, iniziate una nuova partita, ma non premete START quando vi trovate alla schermata dei titoli. In questo modo potrete vedere una nuova sequenza dove i lottatori saranno vestiti in maniera diversa.

### ANTEPRIMA AL RALLENTATORE DELLA MOSSA

Accedete alla schermata di personalizzazione dei personaggi e selezionate l'opzione per la visualizzazione delle mosse. Per vedere la mossa al rallentatore non dovrete fare altro che tenere premuto il tasto C DESTRA.

### MOSSE FINALI

Per eseguire una qualsiasi mossa finale, avvicinatevi al vostro avversario e muovete lo stick analogico quando la vostra barra di energia si trova nella sezione "Special".



## XENA: WARRIOR PRINCESS - TALISMAN OF FATE

La bellissima principessa guerriera e compagni hanno deciso di sfidarsi in incredibili scontri all'ultimo sangue! Se ancora non siete riusciti a vedere tutti i personaggi del picchiaduro della Titus, questi trucchi potrebbero fare al caso vostro!

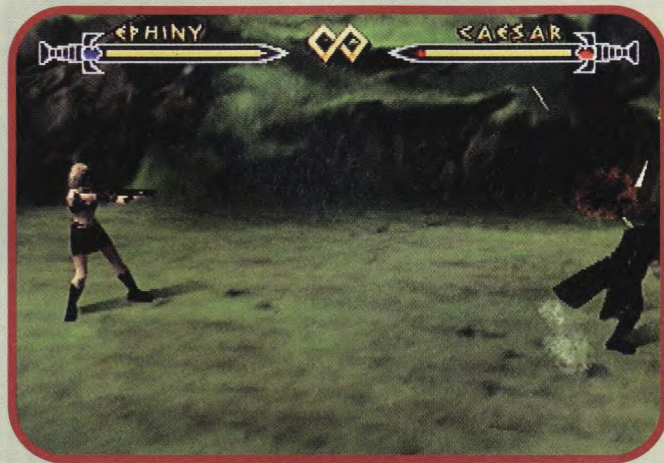
### UTILIZZARE DESPAIR

Per bloccare questo personaggio premete DESTRA, DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA quando vi trovate nella schermata del menu principale. Un suono confermerà il corretto inserimento del codice.

**Nota:** Oltre a poter utilizzare Despair, inserendo questo codice Xena otterrà degli attacchi speciali.

### MODALITÀ TITAN

Quando appare il menu principale, premete DESTRA, DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, C-SU, C-GIÙ C-SU, C-GIÙ. Se avrete inserito correttamente questo codice, sentirete un suono. In questo modo potrete giocare in tre nella modalità Quest.



## PAPERBOY

Il divertente titolo della Midway sembra essere il migliore tra le tantissime conversioni uscite fino a oggi dell'omonimo titolo che è apparso parecchi anni fa in sala giochi. Nonostante sia passato tantissimo tempo, Paperboy è ancora un gioco molto impegnativo! Se avete trovato dei problemi, provate a dare un'occhiata a questi trucchi....



### CODICI VARI

Per ottenere l'effetto che desiderate, non dovete fare altro che inserire le seguenti password!

#### Effetto

Selezione Livello  
Invincibilità  
Giornali Illimitati in Tutti i Livelli  
Super Salto  
Super Accelerazione  
Modalità Turbo  
Modalità Rallentatore  
Zoomare  
Ostacoli Invisibili  
Lancio Casuale dei Giornali  
Lanciare Indietro i Giornali  
Giornali Giganti  
Paperboy in Miniatura

#### Password

MAXSUBS  
INVIC  
  
NOBUNDLE  
MOON  
GOFAST  
RUSH  
WAKING  
MAGOO  
JUMBLE  
RANDOM  
  
BACKWARD  
SUNDAY  
LITTLE



# TONIC TROUBLE

LA SOLUZIONE  
COMPLETA  
DELLA  
BIZZARRA  
AVVENTURA 3D  
DELLA  
UBI SOFT!



## Ski Slope

Obiettivo: Raggiungere i piedi della montagna



▲ Quando ha inizio la vostra nuova avventura, vi troverete in cima a una ripidissima montagna. Evitando gli alberi e tutti gli altri ostacoli lungo la via dovrete cercare di raggiungere la fine della discesa (ci sono 20 elementi dell'antidoto da collezionare).



▲ Vista la semplicità della parte iniziale, sfruttate questo momento per prendere confidenza con i controlli della vostra slitta. Dopo aver raccolto le prime parti dell'antidoto, girate a destra per salire sulla rampa che vi permetterà di raggiungere la piccola capanna in cima alla collina.



▲ Continuando la discesa, evitate tutti i crepacci spostandovi a destra e a sinistra. Se riuscirete a centrare la pedana di accelerazione che vi trovate davanti, potrete compiere un salto incredibile. Spostatevi subito verso destra per evitare di cadere prima di raggiungere la prossima caverna.



▲ Prendete una qualsiasi delle strade che vi permetteranno di attraversare il passaggio, quindi tenetevi a destra per passare sull'altra pedana di accelerazione. A questo punto tenetevi al centro della pista e attraversate la strettoia per raggiungere la sezione successiva.



▲ Sterzate rapidamente verso sinistra e prendete la terza pedana di accelerazione per percorrere velocemente la rampa e riatterrare su un trampolino. Saltando un'altra volta, riuscirete ad atterrare su di un sentiero da percorrere a slalom fino alla pista sottostante. Una volta giù, spostatevi subito a sinistra per sfruttare un nuovo trampolino.



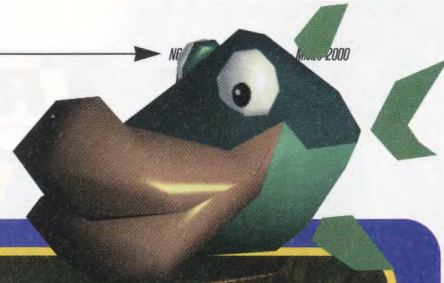
▲ Quando atterrerete di nuovo, spostatevi verso il centro e attraversate il ponte di legno fino al traguardo. A questo punto avrete la possibilità di scegliere se passare sotto lo striscione di sinistra e proseguire il gioco o sotto quello di destra se non siete soddisfatti della vostra prestazione e avete voglia di riprovare!



# 2

## Doc's Cave

Obiettivo: Liberare il padre di Suzy



▲ Nuotate fino a superare le papere meccaniche e oltrepassate il portale facendo attenzione ai gas velenosi che fuoriescono dal pavimento. Muovetevi lungo la sporgenza e tenetevi pronti a saltare per superare il fiume di lava.



▲ Saltate sulle piattaforme, ma cercate di sbrigarvi perché scompariranno se doveste rimanerci sopra troppo a lungo. Una volta raggiunta la cima, entrate nel portale in modo da raggiungere immediatamente la sezione successiva della caverna.



▲ Correte evitando i getti di fuoco, saltate da una sporgenza all'altra fino a raggiungere il punto più alto della caverna. Mentre cercherete di raggiungere la cima, fate attenzione sia ai massi che precipitano che all'ultimo getto di fuoco. Infine attraversate il portale.



▲ Una volta nella stanza, riparate il macchinario portando la cassa sotto il tubo e salendoci sopra. A questo punto mangiate alcuni pop-corn per trasformarvi in Super Ed e piegate le sbarre che chiudono il passaggio.



▲ Raggiunta la nuova sezione, uccidete la pannocchia. Per eliminare il perfido pannocchione spostatevi lateralmente quando vi spara. In questo modo il vostro nemico verrà colpito dalle sue stesse armi. Ora, potrete raggiungere il prossimo portale.



▲ Salite usando le sporgenze e attraversate le piattaforme che vi permetteranno di raggiungere un altro portale. Fate sempre molta attenzione ai massi che vi vengono lanciati contro dal Robot che vi attende in cima!



▲ Quando sarete nella nuova sezione, saltate sulla piattaforma galleggiante per superare il lago di lava e raggiungere il nuovo portale. Mentre vi trovate sulla piattaforma, spostatevi fin sul bordo per evitare il toast infuocato!



▲ Attraversate la porta e fatevi inseguire dal Robot fino a farlo salire sulla piattaforma metallica che farà salire la gabbia. A questo punto mangiate i pop-corn e pestate il vostro nemico mentre siete Super Ed!



▲ Fatto questo, prendete la bacchetta e usatela con il meccanismo posto a sinistra della porta per aprirla. Complimenti, avete finalmente liberato Doc! Non vi resta che riportarlo alla sua casetta nella South Plain.

### SOUTH PLAIN

1: Quando Suzy avrà finito di parlarvi di suo padre, correte sulla macchia d'erba scura che le sta vicino e saltateci sopra per raggiungere la caverna sottostante. Malmenate i Pomodori e oltrepassate il portale che vi condurrà alla stanza dove è tenuto prigioniero Doc.



### SOUTH PLAIN

2: La vostra prossima missione vi porterà nel Vegetable HQ. Per raggiungerlo non dovrete fare altro che superare il fiume, colpire l'albero per utilizzarlo come ponte e oltrepassare la porta dopo aver evitato i due Pomodori.



# TONIC TROUBLE



## LO SPARAPISELLI



Quando riuscirete a tornare nella South Plain con tutte le molle, Doc vi regalerà una nuova arma. Lo Sparapiselli vi permetterà di colpire anche i nemici che si trovano a una certa distanza. Divertitevi a centrare le papere meccaniche!



Potrete migliorare la precisione della vostra mira premendo il bottone C Su. In questo modo vedrete apparire sullo schermo un mirino a croce. Così sarà molto più semplice colpire anche i bersagli più difficili! Quando sarete diventati dei veri e propri cecchini, potrete tornare da Doc per farvi assegnare una nuova missione.



Attraversate il portale che si trova vicino all'entrata del Vegetable HQ per raggiungere la North Plain. Qui colpite il bersaglio di sinistra due volte per abbassare il ponte, muovete le piattaforme con i comandi e abbattete la porta con i poteri di Super Ed in modo da trovare il primo portale.



## Vegetable HQ

Obiettivo: Collezionare 6 molle



▲ Salite i gradini e correte lungo il pendio fino a essere minacciati da un terribile Mange Tout. Evitate tutti i disgustosi semi che si lascia dietro ed entrate nella caverna che si trova alla fine della sporgenza.



▲ Quando la porta si sarà chiusa, colpite il Mange Tout, inseguetelo fin sotto il getto di fuoco e arrostitelo premendo il pulsante. Afferratelo e usate i suoi semi per colpire i Pomodori che, per difendersi, lo getteranno nella fossa.



▲ Premete il bottone all'interno della gabbia e recuperate la prima molla. Usatela per attraversare i flussi di energia e saltate quando passate vicino alla sporgenza. Ora dovete oltrepassare il portale per proseguire l'avventura.



▲ Gettatevi all'interno della fossa e sconfiggete le Carote killer. Premete poi il pulsante per entrare nella gabbia dietro di voi. Colpite il bottone per aprire un cancello di entrata al quadro successivo.



▲ Saltate sulla piattaforma e, premendo l'interruttore, usatela per oltrepassare il demolitore. Salite sulla sporgenza e raccogliete la molla, quindi attraversate il passaggio ed entrate nel portale.



▲ Buttatevi giù dal bordo e usate la macchina dei pop-corn per trasformarvi in Super Ed. Schiacciate tutti i nemici e aprite la gabbia dove è custodita la terza molla!



▲ Salite i gradini e saltate sulla piattaforma volante. Raccogliete la molla che si trova nella nicchia e attraversate il varco sulla destra dove è nascosto il portale.



▲ Una volta giunti nella nuova sezione, girate a destra e salite fino in cima. Saltate sul Mange Tout e raggiungetelo nella stanza accanto. Uccidetelo e gettatelo nella fossa sottostante.



▲ Alla fine della strada premete il pulsante dietro al piedistallo per ridurre tutte le Carote in cenere. La statua vi rivelerà un'altra molla e il portale che vi porterà alla nuova sezione.



▲ Raggiungete il campo elettrico e disattivatelo premendo il pulsante. Raggiungete l'alcova dove troverete un altro portale che attende di essere utilizzato.



▲ Scendete usando la distesa di assi di legno fino a raggiungere l'area dove si aggirano due disgustosi Mange Tout. Iniziate a inseguirli e non smettete fino a quando non muoiono.



▲ Morti anche gli ultimi due Mange Tout, proseguite lungo la strada per incontrare Suzy. Ora raccogliete l'ultima molla e tornate nella South Plain per consegnare il vostro bottino a Doc!

# 4 North Plain

Obiettivo: Collezionare 6 propellenti



▲ Uccidete il nemico che vedete svolazzare e correte verso sinistra, usando la piattaforma mobile per raggiungere la sporgenza sottostante. A questo punto andate a destra lungo il tappeto ed evitate il getto infuocato che ostruisce l'accesso al castello per raggiungere l'area successiva.



▲ Saltate sulla barchetta e lasciatevi trasportare oltre l'abisso. Ora, saltando da una piattaforma all'altra raggiungete la sporgenza, ma facendo sempre attenzione a non cadere di sotto. Uccidete un altro nemico volante e saltate sopra le nuvole fino alla piattaforma che si trova alla fine.



▲ Qui potrete prendere il primo propellente e salire sull'ascensore marrone che vi permetterà di superare i fiumi di lava che si trovano sulla sinistra. Spostatevi di lato per evitare le fiamme e colpite i bersagli che rimangono dall'altra parte per far scendere un'altra piattaforma.



▲ A questo punto salite sulla piattaforma e lasciatevi trasportare fin sopra alle sporgenze che si trovano sulla cima del castello. Uccidete i nemici che vi vengono incontro e raccogliete il propellente. Fatto questo non vi resta che entrare per esplorare il castello.



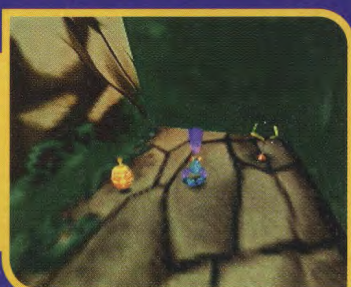
▲ Colpite il pulsante che si trova sulla destra e sfrecciate attraverso la porta aperta, raccogliendo il Propellente posto sulla piattaforma speciale. Raggiungete il bordo roccioso e percorretelo fino a raggiungere il portale che vi porterà all'area successiva.



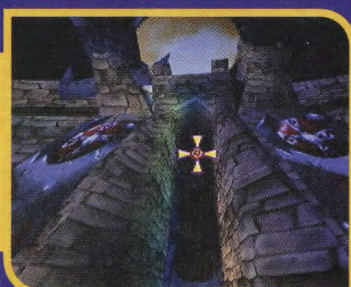
▲ Qui potrete usare la macchina dei pop-corn per trasformarvi in Super Ed e saltare sulla piattaforma, che vi permetterà di raggiungere la cima della guglia. Ora potrete piegare le barre in maniera da poter raggiungere il terzo propellente. Tornate a bordo e navigate nuovamente verso il punto di partenza.



▲ Arrampicatevi su per il pendio che trovate sulla destra e attraversate l'apertura. Una volta in cima, saltate sulla piattaforma e colpite i bersagli magnetici che vi permetteranno di spingere la piattaforma nella giusta direzione. Fate sempre molta attenzione alle trappole che potrebbero ferirvi nel caso siate troppo lenti a colpire un obiettivo!



▲ A metà del percorso magnetico potete saltare giù ed esplorare un'area che si trova sulla destra. Evitate i getti infuocati e uccidete il mostriciattolo volante. Fatto questo, raccogliete il propellente e dirigetevi nella direzione della grande piattaforma magnetica.



▲ Quando riuscirete a raggiungere l'ultima sezione del castello, attraversate la stradina e mirate verso l'alto con il vostro Sparapiselli, in maniera da colpire un bersaglio che aprirà una porta. Uccidete la guardia che incontrerete dentro, raccogliete l'ultimo propellente e tornate alla base superando il portale che si trova sulla sinistra.

## IL FARFALLINO MAGICO

*Imparare rapidamente a volare è una cosa molto importante! Atterrare sulle piattaforme non è troppo difficile, ma avrete bisogno di una buona dose di abilità nel paracadutismo se vorrete completare il percorso ad anelli al primo tentativo.*



*Dopo aver imparato a volare, dovrete riuscire a capire bene come sparare mentre vi trovate in aria! Ricordatevi di utilizzare il paracadute per raccogliere le raffiche di vento che vi faranno risalire più in alto.*



*Per raggiungere il Canyon, entrate nella casa di Doc e spostate lateralmente le mensole utilizzando la vostra bacchetta con il meccanismo. Fatto questo, salite su per le scale e volate oltre la balconata per trovare il portale nascosto dietro l'altro lato della cascata.*



STRATEGIA



# TONIC TROUBLE

STRATEGIA

## SOUTH PLAIN



3: Quando consegnerete a Doc le Pietre Saltellanti, lui vi darà in cambio la Goldfish Bowl. Grazie a questo particolare marchingegno potrete immergervi anche nelle acque più profonde. Potrete così raccogliere gli oggetti che si trovano sul fondo del fiume!



4: Immergetevi e nuotate lungo il fiume fino al portale che si trova alla fine. Seguite l'acqua bassa alla vostra destra ed evitate le Rape Lancia-Pomodori. A questo punto attraversate il nuovo portale per raggiungere la successiva sezione del gioco.



5: Saltate nel pozzo e usate la Goldfish Bowl per nuotare fino al passaggio subacqueo. Quando sarete riusciti a uscire dal ghiaccio, attraversate il portale che vi porterà al Glacier Cocktail evitando i corvi elettronici.

## 5 Canyon

Obiettivo: Collezionare 6 Pietre Saltellanti



▲ Saltate giù dalla sporgenza e attivate il vostro farfallino. Volate giù lungo il passaggio e activate l'apertura evitando le ventole taglienti e i raggi che si trovano sul lato opposto. Cercate di sfruttare al meglio il vento per ottenere una ulteriore spinta.



▲ Dopo aver superato le prime insidie, state attenti a non essere abbattuti dai cecchini che stanno a destra e superate l'apertura che si trova sulla sinistra per raggiungere il tunnel del vento. Oltrepassato il tunnel, atterrate nella nicchia e prendete la prima Pietra Saltellante, quindi dirigetevi di nuovo verso la ventola che si trova sulla destra.



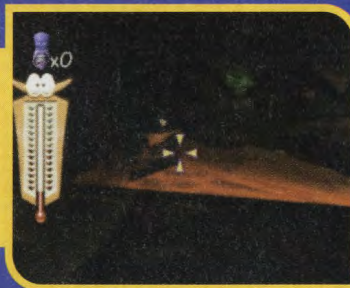
▲ Atterrate sulla piattaforma e raccogliete un'altra Pietra Saltellante prima di calarvi nel prossimo passaggio. Superate il fiume di lava ed evitate i raggi accovacciandovi sul pavimento basso e rialzandovi sfruttando una raffica di vento.



▲ Tenetevi sulla destra e seguite il passaggio sfruttando le raffiche di vento per guadagnare quota. Usate il paracadute per aggirare gli angoli e scendete per attraversare un altro passaggio stretto, sempre evitando i raggi posti all'altro lato.



▲ A questo punto salite sulla piattaforma metallica (situata nell'angolo) e calatevi nella fossa. Arrivati giù, eliminate i cecchini e raccogliete le due Pietre Saltellanti che sostituiscono gli occhi della testa metallica che vi trovate davanti. Fatto questo, volate verso l'apertura che si trova in alto a destra.



▲ Scendete ancora e volate giù per il tunnel, sparando ai bersagli con il vostro Sparapiselli per spostare gli ostacoli. Raccogliete la Pietra Saltellante dalla sporgenza che vedete davanti a voi e proseguite giù seguendo il passaggio.



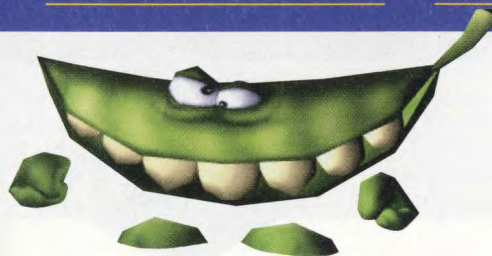
▲ Continuate a scendere evitando i colpi dei cecchini e i raggi letali. Arrivati in fondo al tunnel potrete prendere l'ultima Pietra Saltellante e dirigerli verso la fine del quadro.



▲ Raggiunta l'ultima piattaforma, incontrerete Suzy che aprirà il portale per riportarvi nella South Plain. Nota: Anche se fino a questo punto siete riusciti a collezionare tutte le parti dell'antidoto, ve ne mancheranno comunque cinque.



▲ Questo è l'unico modo per risolvere il problema. Dando un'occhiata a sinistra, vedrete una raffica di vento dentro un'alcova. Saltandoci su, avrete la possibilità di tornare all'inizio del Canyon. Se riuscirete a finire il livello con un tempo abbastanza basso, otterrete le ultime cinque parti dell'antidoto!



# 6 Glacier Cocktail

Obiettivo: Collezionare 7 piume



▲ Lanciatevi nell'area recintata sottostante ed eliminate tutte le sentinelle colpendole alle spalle. Fatto questo, premete il bottone che apre il cancello e correte verso la prossima sezione del ghiacciaio.



▲ Colpite il nemico alato con il vostro fido Sparapiselli per fargli lasciare i pattini. A questo punto trasformatevi in Super Ed e colpite i massi che uccideranno tutti i vostri avversari e faranno scendere le piattaforme galleggianti.



▲ Saltate su quella più esterna e percorretela fino a quando non raggiungerete la prima piuma che si trova su in cima. Riscendete e prendete l'ascensore più a destra per raggiungere il punto più alto dell'area dove vi trovate. Arrivati in cima, uccidete il nemico e premete il pulsante per accedere al portale.



▲ Arrivati nel nuovo quadro, muovetevi attorno alla sporgenza e raggiungete il prossimo portale. Andate avanti e colpite le rocce che stanno dietro alle guardie in modo da spaccare il ghiaccio. Ora tuffatevi in acqua e nuotate verso il passaggio oscuro che vedete sulla vostra destra.



▲ Dopo aver raccolto le piume, tramutatevi in Super Ed e tornate indietro per premere il pulsante situato appena fuori, che farà ghiacciare nuovamente l'acqua. Fatto questo, fatevi inseguire dalle guardie sotto il getto ghiacciato e premete di nuovo il bottone per congelarle!



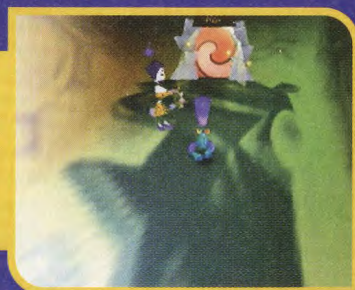
▲ Quando il ghiaccio inizierà a sciogliersi, vedrete salire il livello dell'acqua. A questo punto saltate sopra la parte sporgente della parete e raccogliete la piuma. Dopo esservi trasformati in Super Ed, correte per piegare le sbarre che ostruiscono il passaggio e premete il bottone per far risalire l'acqua ancora più in alto di prima!



▲ Dopo una bella nuotata, raccogliete la piuma che galleggia di fronte a voi e accucciatevi all'interno del passaggio stretto.  
Nota: Assicuratevi di aver raccolto la piuma prima di emergere.



▲ Emergete e correte attorno al rilievo fino a quando non raggiungete l'interruttore sul muro. Premetelo per attivare il meccanismo e vedrete aprirsi la porta che si trova sulla sinistra!



▲ Correte attraverso l'apertura e raccogliete l'ultima Piuma prima che arrivi Suzy. Insieme alla bella figlia di Doc potrete finalmente tornare alla South Plain!

## SOUTH PLAIN



6: Tornate da Doc e dategli le sei piume che avete trovato. In cambio otterrete la Chameleon Powder. Questa polvere magica vi permetterà di cambiare il vostro aspetto in quello delle altre creature che hanno invaso il pianeta!



7: A questo punto tornate indietro verso il portale che conduce al Glacier Cocktail e correte fino a quello che conduce alla piramide. Arrivati nel nuovo livello, vedrete una mummia correre dentro la piramide per bloccare tutte le porte! Come farete a entrare?



8: È abbastanza semplice! Andate a sinistra e fermatevi sulla piattaforma. Qui potrete prendere le sembianze della mummia grazie alla Chameleon Powder. In questo modo avrete libero accesso alla piramide!

# TONIC TROUBLE



## Inverted Pyramid

Obiettivo: Raccogliere 6 diamanti



▲ Correte in avanti e rimanete sulla grossa croce posta alla sinistra del gatto. Nel momento in cui vedrete che la zampa sinistra cerca di schiacciarvi, spostatevi in maniera tale che atterri in mezzo alla croce. Ora calatevi nel buco sul pavimento prima che la zampa destra ritorni indietro.



▲ Correte dietro alla statua e usate la vostra bacchetta sulla pietruzza per far spostare la scultura. Colpite il disegno a spirale per aprire le porte e attraversarle evitando gli aculei che balzano fuori dal pavimento.



▲ Quando sarete arrivati alla fine del percorso, colpite le facce per farle sorridere tutte. Nota: Le faccine devono essere colpite in quest'ordine: 4, 1, 3, 2. Raccogliete il diamante che cade dietro di voi e scivolote lungo lo scivolo che porta nella stanza sottostante.



▲ Correte dietro la colonna che si trova a sinistra e colpite la Spirale per creare un ascensore. Continuate così fino a quando raggiungerete la cima della scalinata e volate fino al punto più lontano, atterrando sulla piattaforma.



▲ A questo punto tramutatevi in una colonna utilizzando la polvere magica. Cadendo riuscirete finalmente ad attraversare la stanza e a raggiungere il passaggio del sarcofago. Raccogliete ancora una volta il diamante dalla sporgenza situata in alto e tornate nella stanza inferiore.



▲ Qui, sparate al bersaglio sul soffitto e dopo esservi trasformati in Super Ed, togliete il tappo posto sul fondo del laghetto. In questo modo potrete finalmente scendere le scale e oltrepassare il portale che vi condurrà alla sezione successiva.



▲ Dirigetevi verso l'acqua inquinata che si trova sulla sinistra e, calandovi sulla sporgenza sottostante, colpite la Spirale per far abbassare gli aculei e svuotare l'acqua. Utilizzate il sarcofago e le piattaforme per riattraversare il cammino ed entrare nel portale.



▲ Scendete e dirigetevi verso destra nuotando. Qui, attraversate il passaggio che conduce al corridoio posto al di là del laghetto. Superate la serie di crepacci mentre cercate di evitare i massi, quindi colpite la Spirale e saltate nel sarcofago per andare avanti nella vostra avventura.



▲ Volate in avanti e scendete nuotando attraverso il passaggio stretto. Nuotate fino a quando potrete uscire dall'acqua e lì troverete il portale che vi condurrà alla sezione successiva.



▲ Arrivati nella nuova sezione, nuotate attraverso il passaggio per riemergere in un'altra stanza. Trasformatevi in Super Ed e tornate indietro, piegando le barre sott'acqua per raggiungere il prossimo diamante.



▲ Fatto questo, nuotate fino alla superficie e risalite, quindi colpite la colonna di sinistra per creare un ponte. Correteci sopra e uccidete la mummia che incontrate alla fine con il vostro Sparapiselli. Il cancello si aprirà permettendovi di accedere al portale.



▲ Correte attraverso le porte e fate fuori tutte le mummie sulla sedia a rotelle che vi attaccano. Colpite la Spirale e scendete giù per raccogliere il diamante. Ora entrate nel portale che vi attende alla fine del corridoio.



▲ Attraversate tutti gli archi e trasformatevi in Super Ed, quindi tornate indietro per colpire tutte le Spirali che faranno muovere i muri. Colpite quella più grande per far ruotare tutta la stanza e raggiungete la nuova piattaforma che si trova vicino al lato più lontano.



▲ Correte attraverso il rubinetto e dentro il sarcofago che si trova dietro gli aculei. Trasformatevi in Super Ed e raccogliete il diamante. Ora piegate le sbarre e colpite il rubinetto per attivarlo. In questo modo l'acqua inizierà a uscire e riempirà il bacino.



▲ Colpite la Spirale posta sul lato più lontano del bacino per far alzare il pavimento, che vi permetterà di raggiungere Suzy. Prima di incontrarla, afferrate l'ultimo diamante e tornate alla South Plain.

## IL POGO STICK



◀ Tornati alla base, date a Doc i sei diamanti che avete recuperato per ricevere il Pogo Stick che vi sarà indispensabile per attraversare alcune delle zone più pericolose!



◀ Potrete fare pratica con il Pogo Stick nella stanza che vi è stata messa a disposizione dall'agente XYZ e potrete utilizzarlo per saltellare sui carboni caldi senza cadere nella lava. Con il vostro nuovo marchingegno potrete attraversare le trappole delle porte e tornare da Doc per ricevere le disposizioni per la prossima missione.



# 8

## Pressure Cooker

Obiettivo: Collezionare 6 piggybanks



▲ Per aprire la porta, muovete gli scatoloni in quest'ordine:

- Cassa di destra GIÙ, SINISTRA, SU;
- Cassa di sinistra GIÙ, DESTRA;
- Cassa in alto DESTRA, GIÙ, SINISTRA, GIÙ;
- Cassa di sinistra SINISTRA, SU.



▲ Entrate nella porta e colpite il più velocemente possibile tutti i bersagli, in modo da alzare le barre che ostruiscono il passaggio. Fatto questo prendete il piggybank, ma fate attenzione al crusher che scende dal soffitto!



▲ Trasformatevi in un crusher usando la Chameleon Powder e premete B per schiacciare la guardia che cammina sotto di voi. Correte oltre la porta e prendete il secondo piggybank, facendo attenzione all'altro crusher che vi si para davanti.



▲ Per girare sul rosso tutti gli interruttori, dovrete andare su ognuno degli angoli della stanza passando sempre sull'interruttore centrale. Se avrete fatto tutto correttamente, potrete prendere anche questo piggybank e attraversare il portale che vi condurrà all'area successiva.



▲ Correte sulla rampa e andate a sinistra, utilizzando la bacchetta sul meccanismo che permette di attivare il magnete. Lasciate le scatole sui getti di vapore per raffreddare la lava e raccogliete il quarto piggybank dalla piattaforma posta in mezzo al lago di lava.



▲ Utilizzate di nuovo la bacchetta nel meccanismo, correte attraverso l'apertura e usate l'ascensore per raggiungere il piano inferiore. Attraversate le piattaforme ed entrate nella prima apertura sulla destra per trovare un altro piggybank e aprire la porta vicino all'ascensore.



▲ Correte attraverso il passaggio e risolvete l'enigma per aprire la porta di fronte a voi. Attraversatela e assumete le sembianze di Grogh, quindi evitate la guardia facendovi condurre nella prossima area.



▲ Utilizzate il Pogo Stick per attraversare il campo metallico elettrificato che passa sopra il lago di lava ed entrate nel portale. Correte avanti rapidamente per evitare l'acqua avvelenata che risale e salite le piattaforme fino in cima.

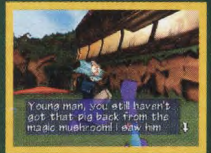


▲ Usate l'ascensore per salire e montate sulla cassa di destra per raggiungere il punto più alto della stanza. Trasformatevi in una scatola per viaggiare sul nastro trasportatore e raccogliete l'ultimo piggybank che si trova vicino a Suzy.

### SOUTH PLAIN



9: Poco prima di raccogliere l'ultimo piggybank, un Fungo malvagio (Magic Mushroom) ve lo ruba! È il momento di lanciarsi all'inseguimento! Tornate da Doc e vediamo se può aiutarvi in qualche modo...



10: Per raggiungere il terribile Fungaccio, dovrete aver collezionato tutte e 160 le parti dell'antidoto che erano disponibili fino a questo punto. Quando le avrete, sarete immuni agli effetti delle tossine rilasciate dal Fungo e potrete acciuffarlo!



11: Per catturarlo dovrete correre verso il portale che vi ha portato alla Piramide, dove troverete il Fungo che tenta di scappare. Seguitelo attraverso il portale per continuare l'inseguimento e raggiungere il suo nascondiglio.

### STRATEGIA



# TONIC TROUBLE

STRATEGIA

## SOUTH PLAIN

12: Ripercorrete tutta la strada per tornare da Doc e dargli l'ultimo piggybank. Adesso sarà finalmente in grado di utilizzare la propria macchina per raggiungere la tana di Grogh! Presto, salite sulla catapulta!



## Magic Mushroom's Hideout

Obiettivo: Riprendere l'ultimo piggybank!



▲ Lanciatevi giù per la discesa con la vostra slitta, cercando di evitare tutti i campi elettrici che vi bloccano la strada. Verso la metà del percorso incontrerete un bivio. Evitate le fiamme e correte verso le porte che si trovano alla fine della discesa.



▲ Nella sezione successiva, fate attenzione alle mine galleggianti e agli altri campi elettrici. Arrivati al bivio, scegliete una qualsiasi strada e cercate di passare sul maggior numero di pedane di accelerazione per raggiungere il portale.



▲ Subito dopo aver attraversato il portale, dovrete affrontare il Magic Mushroom. Utilizzate la bacchetta per rimandargli contro le palle di fuoco che vi spara, cercando di mirare perché venga colpito quando si sposta.



▲ Fate fuori tutti i funghi che pianterà attorno a voi e cercate di colpirlo con il vostro Sparapiselli quando abbassa lo scudo. Una volta che lo avrete ferito, cambierà il suo attacco...



▲ Saltate sulla piattaforma che emerge dalla stanza ed evitate le scariche elettriche che vi lancia. Colpitelo ancora quando è distratto, ma fate attenzione che non distrugga la piattaforma su cui vi trovate!



▲ Ora potrebbe sferrare il suo attacco finale. Muovetevi per evitare i colpi e sparate costantemente al suo scudo. Quando lo avrete colpito tre volte, andrà al tappeto e potrete riprendervi il vostro piggybank!



## 10 Grogh's Lair

Obiettivo: Strappare la lattina della soda dalle grinfie di Grogh!



◀ Correte a sinistra e premete il bottone che si trova nell'angolo per far muovere il ponte; giratevi e attraversate velocemente la piattaforma per premere l'altro pulsante. Avrete così accesso alla strada che si trova alla destra dell'entrata.



▲ Calatevi nel buco e spostate il blocco a sinistra e a destra della cavità per creare un ponte. Rotolate i massi su di esso per colpire l'interruttore e attivare un ascensore che vi porterà fino alla sporgenza che vedete in alto.



▲ Trasformatevi in Super Ed, calatevi giù e correte lungo il ponte, piegando le barre prima che l'effetto del pop-corn svanisca. Così avrete accesso all'interno della tana del terribile Grogh.



▲ Camminate lungo la piattaforma evitando le mine galleggianti e saltate sulla pedana in alto. Utilizzate la bacchetta nel meccanismo per creare un ponte, quindi scendete giù e percorretelo velocemente.



▲ Salite sulle sporgenze fino in cima e usate il Pogo Stick per pestare il mulinello e schiacciare la sentinella. Spostate la roccia sull'interruttore, mettetevi sull'altro interruttore e sparate al bersaglio per far aprire il cancello.





▲ Correte attraverso il portale e superate le strettoie per raggiungere l'apertura sulla sinistra. La prossima camera contiene sei piattaforme che dovrete individuare prima di poter raggiungere l'area successiva.



▲ Dalla congiunzione centrale, andate a destra e saltate sulla piattaforma. Sparate ai bersagli appena la piattaforma si muove e tornate a sinistra per attivare l'interruttore che farà scendere la prima pedana.



▲ Saltate verso sinistra e atterrate sul tetto dell'ascensore per salire fino al piano più alto. Qui utilizzate la bacchetta nel meccanismo per abbassare una piattaforma e saltate all'indietro per arrivare sulla congiunzione centrale.



▲ Scendete lo scivolo grigio a sinistra e trasformatevi in un masso quando arrivate sulla piattaforma centrale. Rotolate indietro, colpite il ponte per abbassarlo e procedete attraverso il portale per entrare nella camera del lato più lontano.



▲ Correte lungo il viale e superate i crepacci utilizzando la bacchetta con il meccanismo per abbassare un'altra piattaforma. Prendete la rampa sulla destra e attraversate il ponte, facendo sempre attenzione agli aculei che spuntano dal pavimento.



▲ Andate fino alla fine e attraversate le travi utilizzando la vostra bacchetta ancora una volta per far scendere un'altra piattaforma. Adesso percorrete tutto il sentiero fino a raggiungere la cima della sporgenza superiore.



▲ Scendete a sinistra e correte superando il cuoco inferocito per trovare un altro interruttore. Utilizzate la vostra bacchetta per far scendere un'altra piattaforma e usate l'ascensore per salire e tornare ad attraversare il portale.



▲ Andate a destra e superate le travi utilizzando la barchetta di legno per attraversare la sporgenza nell'angolo. Utilizzate la bacchetta nell'apposito meccanismo che si trova dietro le fiamme e oltrepassate la sporgenza per raggiungere le piattaforme.



▲ Saltate sull'ultima, giratevi e tornate indietro evitando i campi elettrici. Camminate lungo la sporgenza e attraversate la porta per entrare nell'apertura che si trova alla fine del passaggio.



▲ Raggiungendo la fine del corridoio incontrerete finalmente il robot di Grogh. Quest'ultimo si trova ai comandi di una strana macchina e non ha nessuna intenzione di darvi la lattina! Quando il robot esce dalla stanza abbattendo il muro, inseguite lo attraversando il buco.



▲ Quando riuscirete a fermarvi vi renderete conto del fatto che non eravate voi a inseguire lui, ma... lui a inseguire voi! A questo punto non potete fare altro che correre il più velocemente possibile per restargli avanti e saltare sulle piattaforme per evitare di cadere nell'acqua avvelenata.



▲ Quando raggiungete la fine, entrate nell'apertura nel muro. Trasformatevi in Super Ed e lanciate tutti i massi contro il terribile Grogh per farlo precipitare nella stanza di sotto.



▲ Quando arrivate nella stanza sottostante, attendete Grogh prima di attivare i magneti che si trovano sulle pareti. Mentre volate, sparate ai magneti. Quando sono tutti disattivati, atterrate sulla piattaforma che si trova in mezzo alla stanza.



▲ Non appena toccate terra, iniziate a sparare a Grogh con lo Sparapiselli per metterlo al tappeto. Colpite una roccia con il vostro bastone per aprire il visore del suo robot e colpitelo nuovamente per ferirlo.



▲ Quando le cose rallentano un po', Grogh attiverà nuovamente i magneti. A questo punto dovrete volare e sparargli per spegnerli di nuovo se vorrete finalmente togliere quella lattina dalle sue mani!



▲ Una volta distrutto il suo robot da combattimento, cercherete di affrontare direttamente Grogh. Avete finalmente portato a termine la vostra missione! È arrivato il momento di godervi la bella sequenza finale...

# SUPER SMASH BROTHERS



**INSIEME A QUESTI EROI, AVETE VISSUTO ALCUNE DELLE PIÙ DIVERTENTI E APPASSIONANTI AVVENTURE DELLA VOSTRA VITA. È ARRIVATO IL MOMENTO DI RIEMPIRLI DI BOTTE!**

## UN SACCO DI SEGRETI!

Nel tipico stile della Nintendo, anche *Super Smash Brothers* è stato riempito con un sacco di bonus e segreti che potrete ottenere andando avanti nel gioco. Pensate di essere abbastanza bravi da riuscire a trovarli tutti? Se però ne avete perso qualcuno, niente paura! Continuate a leggere per sapere cosa cercare e soprattutto come trovarlo.



## IL LIVELLO SUPER SEGRETO!

Quando sarete riusciti a sbloccare tutti i personaggi nascosti, potrete finalmente cercare l'arena super-segreta. Per sbloccarla, non dovrete fare altro che finire il gioco con tutti i personaggi e combattere in tutte le arene nella modalità Vs. Battle. In questo modo avrete la possibilità di accedere al livello del Mushroom Kingdom (Regno dei Funghi) che è un vero e proprio omaggio al primo titolo dedicato al mitico Mario!

## LE ARENE DI COMBATTIMENTO

### PEACH'S CASTLE (CASTELLO DI PEACH)

Galleggiando al di sopra delle nuvole che sovrastano la Terra dei Funghi, il Castello di Peach è probabilmente una delle arene più impegnative. I due blocchi posti ai lati offrono la possibilità di tornare alla piattaforma principale, nel caso in cui doveste essere stati scaraventati via dal vostro avversario. Cercate comunque di evitare a tutti i costi le basi mobili che vedete in basso. Il più piccolo errore di calcolo delle distanze potrebbe costarvi molto caro.

### YOSHI'S ISLAND (L'ISOLA DI YOSHI)

L'isola di Yoshi è sicuramente una delle arene più piccole sulle quali vi capiterà di combattere. Fate quindi moltissima attenzione a dove mettete i piedi. Le piattaforme rialzate vi permetteranno di evitare la piccola parte centrale del livello, ma dovrete comunque cercare di non essere lanciati via, perché altrimenti dovrete usare le piattaforme a forma di nuvola. Evitate di fermarvi sopra per troppo tempo, visto che dopo un po' scompaiono!

### CONGO JUNGLE (LA GIUNGLA DEL CONGO)

In questa bizzarra miscela di piattaforme mobili e sporgenze statiche, il posto migliore dove combattere è senza dubbio il piano più basso della Giungla. Se vi dovesse capitare di cadere o di essere lanciati nell'abisso, potrete utilizzare il barile-cannone che si muove in basso per tornare

nell'arena. Cercate di raccogliere il maggior numero possibile di oggetti dalle piattaforme più alte e usateli per mettere al tappeto il vostro avversario.

### PLANET ZEBES (IL PIANETA ZEBES)

La sua particolare struttura (decisamente futuristica) fa del Pianeta Zebes l'arena ideale per le tecniche di combattimento di Captain Falcon. Fate sempre molta attenzione a non cadere nel lago acido che si trova sotto la piattaforma centrale!

### DREAM LAND (LA TERRA DEI SOGNI)

Il livello di Kirby è decisamente buffo e semplice, proprio come il simpatico pupazetto rosa. Oltre alla grandissima piattaforma centrale, avrete a disposizione altre tre pedane fluttuanti poste ai lati. Durante il combattimento, dovrete comunque fare molta attenzione all'albero che vedete sullo sfondo. Ogni tanto lancerà una potente raffica di vento che potrebbe spazzare via tutti i combattenti!

### HYRULE CASTLE (IL CASTELLO DI HYRULE)

Il miglior posto dove iniziare la vostra carriera di combattenti! L'arena del Castello di Hyrule offre un buon livello di difficoltà insieme a una grande piattaforma centrale e a tante altre rialzate. Prestate molta attenzione quando combattete,

stando vicini alle sporgenze rialzate, o potreste rischiare di essere spazzati via dai piccoli tornado che appaiono occasionalmente. Anche il tetto (estremamente scosceso) potrebbe rivelarsi una trappola mortale per i giocatori meno esperti.

### SECTOR Z

Posizionato sulla parte posteriore della nave spaziale di Great Fox, in questa arena potreste essere ingannati dal lungo scivolo posto sulla destra che porta al motore principale della nave. Se doveste essere sbalzati fuori dall'arena, potrete utilizzare quest'area per recuperare le forze prima di tornare sulla piattaforma principale. Tenete sempre d'occhio gli aerei che sfrecciano sulla vostra testa. Tutte le volte che passano, lanciano delle raffiche di raggi laser che potrebbero catapultarvi fuori dall'arena di combattimento!

### PEACH'S CASTLE (CASTELLO DI PEACH)

Dal momento che incontrerete più o meno la metà dei personaggi della saga di *Super Mario*, molti di loro utilizzeranno lo stesso livello...

### PLANET ZEBES (IL PIANETA ZEBES)

Uno dei livelli più particolari che possiate trovarvi ad affrontare è il Pianeta Zebes, l'ultimo posto nel quale vi verrebbe in mente di andare a fare una vacanza. Questa arena è un vero e proprio intrigo

# MARIO

## PROFILO:

Tutti quelli che sanno qualcosa di videogiochi, sicuramente conoscono il mitico Mario! Il baffuto idraulico italiano ha salvato un sacco di volte la Principessa Peach e il suo Regno dei Funghi dalle grinfie del perfido Bowser e compagni!

## PREGI:

1. La sua abilità nelle prese fa di Mario un ottimo personaggio per tutti i giocatori che prediligono i combattimenti molto ravvicinati. Il suo Giant Swing si rivela essere sempre la mossa migliore per scaraventare gli avversari nell'abisso.
2. Se vi dovesse capitare di essere lanciati fuori dall'arena, grazie al suo salto doppio e al Super Jump Punch, Mario è in grado di spiccare dei salti veramente impressionanti.
3. La maggior parte delle sue mosse speciali sono in grado di infliggere danni multipli all'avversario e questo vi eviterà di impazzire cercando di eseguire delle combo impossibili.

## DIFETTI:

1. Nonostante sia in grado di eseguire degli attacchi combinati veramente devastanti, è molto difficile riuscire a eseguirli correttamente. I suoi attacchi volanti sono decisamente meno potenti di quelli degli altri personaggi.
2. Usare la palla di fuoco per colpire gli avversari non è facilissimo. Vista la difficoltà

dell'esecuzione e la lentezza del colpo, questo attacco speciale di Mario può essere facilmente evitato.

3. Nonostante la capacità di correre, Mario non è certamente il personaggio più veloce tra quelli che avete a disposizione. Questo non significa comunque che sia il più lento!

## LE MOSSE DI MARIO

### ATTACCHI NORMALI

Pugno Singolo: A  
 Combo Pugno\Calcio: A, A, A  
 Testata: SU + A  
 Uppercut: SU, A  
 Doppio Calcio Rotante: GIÙ + A  
 Calcio Rotante: GIÙ, A  
 Super Pugno: AVANTI + A  
 Low Kick: AVANTI, A

### ATTACCHI VOLANTI

Calcio Volante: A  
 Calcio Volante Rovesciato: SU + A  
 Calcio Avvitato Verticale: GIÙ + A

Calcio Avvitato Orizzontale: AVANTI + A  
 Super Calcio: INDIETRO + A

### ATTACCHI SPECIALI

Fireball: B o AVANTI + B  
 Super Jump Punch: SU + B  
 Mario Tornado: GIÙ + B

### PRESE

Single Swing Toss: R, AVANTI  
 R,  
 Giant Swing: INDIETRO



# YOSHI

## PROFILO:

Il migliore amico di Mario sin dai tempi della prima apparizione su SNES. Da allora Yoshi è diventato molto di più di un semplice protagonista delle fantastiche avventure del nostro idraulico preferito! Lo avete visto saltare da una piattaforma all'altra, sfrecciare sui velocissimi Go-Kart e... ora lo vedrete anche combattere!

## PREGI:

1. Tra tutti i suoi attacchi, il migliore in assoluto è la sua presa Swallow & Split. Oltre a causare dei notevoli danni agli avversari, questa mossa è particolarmente efficace quando decidete di lanciaarli molto lontano!
2. Raggiungere le piattaforme più alte non sarà un problema! Grazie al suo doppio salto, Yoshi è in grado di eseguire dei balzi veramente incredibili.
3. Fortunatamente, la maggior parte degli attacchi ravvicinati di Yoshi sono particolarmente potenti permettendo agli amanti del corpo a corpo di riuscire a vincere senza troppi problemi.

## DIFETTI:

1. Yoshi non è esattamente il personaggio più veloce del gioco. Può gareggiare tranquillamente con la maggior parte degli altri combattenti, ma Captain Falcon potrebbe essere un osso troppo duro per il simpaticissimo dinosauro verde.
2. Nonostante il suo doppio salto sia veramente eccezionale, Yoshi non può contare sul salto triplo. Questo potrebbe creare qualche problema quando dovrete recuperare un attacco particolarmente potente.
3. Faranno anche delle bellissime esplosioni, ma le uova di Yoshi sembrano essere veramente inutili! Dovrete stare proprio attaccati al vostro avversario o avere una mira infallibile per riuscire a infliggergli qualche danno consistente!

di piattaforme e pedane mobili che si trovano proprio sopra un terribile lago pieno di acido che costituisce il problema più grande. Considerando il fatto che l'acido tende a salire, la migliore strategia potrebbe essere quella di spostare l'azione di gioco sulle piattaforme più alte.

### SAFFRON CITY (LA CITTÀ DI SAFFRON)

In quest'arena troverete veramente tantissime insidie che potrebbero causare non pochi problemi ai giocatori meno esperti. Se deciderete di usare le piattaforme mobili che si trovano a sinistra, dovrete calcolare bene i tempi, a meno che non vogliate cadere di sotto, ma potrete sempre usare i tantissimi appigli mobili per evitare di fare una brutta fine. Il problema principale rimane comunque la grande capanna dei Pokémon che si trova in mezzo alla piattaforma principale. I Pokémon che ne escono occasionalmente potrebbero causarvi dei seri danni se non doveste riuscire a evitarli.

### SAFFRON CITY (LA CITTÀ DI SAFFRON)

Essendo un Pokémon, c'è un solo posto dove potrete trovare Jigglypuff. Sulla cima delle altissime torri di Saffron, la piccola creatura rosa aspetta di affrontare tutti gli sventurati che cercheranno di fronteggiarlo. Non lasciatevi confondere dal suo aspetto, a volte le apparenze ingannano!

# SUPER SMASH BROTHERS

## LE MOSSE DI DONKEY KONG

### ATTACCHI NORMALI

Pugno Singolo:	A
Combo 1, 2:	A, A
Doppio Schiaffo:	SU + A
Colpo dello Schiaccia	
Mosche:	SU, A
Attacco Rotante:	GIÙ + A
Spazzata Bassa:	GIÙ, A
Super	
Schiacciata:	AVANTI + A
Super Pugno:	AVANTI, A

### ATTACCHI VOLANTI

Pugno Rotante:	A
Super Colpo dello Schiaccia	
Mosche:	SU + A
Doppio Calcio	
Volante:	GIÙ + A
Pugno	
Cannonball:	AVANTI + A
Atterraggio:	INDIETRO + A

### ATTACCHI SPECIALI

Wind-Up Punch:	B, B
Monkey	
Hurricane:	SU + B
Kong	
Hearthquake:	GIÙ + B

### PRESE

Fireman's Carry:	R, AVANTI
Judo Toss:	R, INDIETRO

## DONKEY KONG

### PROFILO:

Un bel giorno, il nostro N64 è stato travolto da un numero incredibile di giochi dedicati a questo simpaticissimo personaggio. Da allora Donkey Kong ha dimostrato di avere tutte le intenzioni di rubare la scena al mitico Mario. È finalmente arrivato il momento di vedere a chi dei due spetta il titolo di grande campione dell'universo Nintendo!



### PREGI:

1. Donkey Kong è ovviamente il personaggio più forte tra tutti quelli presenti in *Super Smash Brothers*. La sua straordinaria forza bruta è più che sufficiente per scaraventare qualsiasi avversario fuori dall'arena di combattimento.
2. Grazie alle sue lunghe braccia, è in grado di colpire anche gli avversari meno vicini. Questo lo avvantaggia notevolmente nei combattimenti ravvicinati.
3. Quando Donkey raccoglie i barili o le casse sparse in giro per le arene, può continuare a muoversi con estrema agilità.

### DIFETTI:

1. Se cercate un lottatore veramente lento, allora Donkey Kong fa sicuramente al caso vostro. Vista la sua mole, non è affatto facile riuscire a schivare gli attacchi a distanza.
2. Come succede per Mario, anche gli attacchi volanti di Donkey lasciano molto a desiderare. I combattimenti aerei non sono sicuramente il suo punto di forza. Cercate quindi di tenerlo il più possibile con i piedi per terra.
3. Donkey non può assolutamente usare attacchi che gli permettano di colpire l'avversario dalle lunghe distanze. A meno che non gli lanciate contro gli oggetti che raccoglierete, l'unico modo di colpirlo sarà di avvicinarvi il più possibile.

## LE MOSSE DI KIRBY

### ATTACCHI NORMALI

Pugno:	A
Combinaz. di Pugni:	A, A
Raffica di Pugni:	A (ripetutamente)
Rovesciata:	SU + A
Calcio Alto:	SU, A
Trottola:	GIÙ + A
Calcio Basso:	GIÙ, A
Super Calcio:	AVANTI + A
Calcio Medio:	AVANTI, A

### ATTACCHI VOLANTI

Calcio Volante:	A
Calcio Rotante:	SU + A
Calcio Avvitato Vert.:	GIÙ + A
Calcio Avvitato Orizzontale:	AVANTI + A
Super Calcio:	INDIETRO + A

### ATTACCHI SPECIALI

Vacuum Swallow:	B (per risucchiare), GIÙ (per assorbire)
-----------------	---

### ATTACCHI ASSORBITI:

Fireball:	Mario/Luigi
Egg Lay:	Yoshi
Wind Up Punch:	Donkey Kong
Boomerang:	Link
Laser Blast:	Fox
Charge Shot:	Samus
Thunderjolt:	Pikachu
PK Fire:	Ness
Falcon Punch:	Captain Falcon
Jiggypunch:	Jiggypuff

Final Cutter:	SU + B
Stone:	GIÙ + B

### PRESE

Kirby Crusher:	R, AVANTI
Rolling Judo Flip:	R, INDIETRO

## KIRBY

### PROFILO:

È rosa, rotondo e salta ovunque... È l'unico e solo Kirby! Da tantissimo tempo stavamo aspettando un titolo per Nintendo 64 dedicato a questo simpaticissimo personaggio e finalmente è arrivato (anche se non è esattamente quello che ci aspettavamo). Se riuscirete a imparare le sue particolarissime tecniche di combattimento, potrebbe rivelarsi uno dei combattenti migliori di *Super Smash Brothers*!

### PREGI:

1. Le sue piccole dimensioni e la sua velocità rendono Kirby il personaggio ideale per tutti quelli che prediligono la tecnica della Toccata e Fuga!
2. La capacità di gonfiarsi e saltare tantissime volte rendono il recupero da un colpo particolarmente potente un vero e proprio gioco da ragazzi.
3. L'attacco Stone è senza dubbio il migliore di tutto il gioco! Alcuni dei personaggi sono particolarmente vulnerabili a questo stranissimo colpo!

### DIFETTI:

1. Visto che è composto principalmente di aria, Kirby è uno dei combattenti meno resistenti che potrete scegliere. Bastano pochi pugni andati a segno per abbassare drasticamente la sua barra di energia, cercate quindi di restare il più possibile sulla difensiva!
2. Nonostante sia molto utile, il Vacuum Swallow può rivelarsi anche frustrante. Se doveste assorbire accidentalmente un'abilità che non vi occorre, sareste obbligati a perdere molto tempo per esaurirla.
3. Se doveste essere circondati dai vostri avversari, non riuscirete facilmente a venirne fuori. L'unica cosa che potrete fare sarà di parare il maggior numero possibile di attacchi e sperare che se ne vadano via.

# LINK

## PROFILO:

Sembra proprio che il nostro caro amico Link non riesca mai a trovare un attimo di riposo! Subito dopo aver salvato la principessa Zelda e la terra di Hyrule dalle grinfie del perfido Ganon, il terribile mago è tornato alla riscossa. Dovrà passare tantissimo tempo prima che il nostro eroe preferito possa prendersi una vacanza!

## PREGI:

1. La maggior parte delle mosse di Link sono in grado di colpire contemporaneamente più avversari.
2. Le prese di Link sono molto semplici da eseguire, ma estremamente potenti. Utilizzando queste particolari mosse potrete anche far avvicinare gli avversari più

distanti!

3. Se doveste essere accerchiati dagli avversari, potrete eseguire l'attacco Spin Blade per sbarazzarvi di tutti gli oppositori che vi stanno intorno.

## DIFETTI:

1. Il punto debole di Link sono senza dubbio i salti. Dovrete cercare di terminare i combattimenti il più rapidamente possibile per non rischiare di essere sbattuti fuori dall'arena.
2. Visto che la maggior

parte delle sue mosse provocano danni multipli, se doveste mancare il vostro avversario potreste diventare un facile bersaglio.

3. Utilizzando i suoi Attacchi Speciali, Link potrebbe trovarsi senza difese. Mancando il nemico con il boomerang dovrete

aspettare un po' prima di rientrare in possesso e le sue bombe possono danneggiare chiunque si trovi vicino!



## LE MOSSE DI LINK

### ATTACCHI NORMALI

Fendente debole:	A
Triplo Fendente:	A, A
Raffica di Spadate:	A (ripet.)
Fendente Alto:	SU + A
Triplo Fendente Alto:	SU, A
Spadata Bassa:	GIÙ + A
Spadata Rotante:	GIÙ, A
Fendente Medio:	AVANTI + A
Fendente Forte:	AVANTI, A

### ATTACCHI VOLANTI

Calcio Volante:	A
Colpo di Spada 1:	SU + A
Colpo di Spada 2:	GIÙ + A
Super Spadata:	AVANTI + A
Super Calcio:	INDIETRO + A

### ATTACCHI SPECIALI

Boomerang:	B o AVANTI + B
Spin Blade Attack:	SU + B

### BOMBE:

	GIÙ + B (per inn.), A (per lanc.)
--	---

### PRESE

Hookshot Front Kick:	R, AVANTI
Hookshot Super Kick:	R, INDIETRO

# FOX McCLOUD

## PROFILO:

Dopo aver assistito alla morte del padre per mano del terribile mago Andross, Fox ha dedicato tutta la sua vita alla difesa del sistema di Lylat (il suo pianeta natale). Lui dice che il suo unico desiderio è di voler difendere a tutti i costi la sua galassia, ma siamo sicuri che lo faccia anche per soddisfare la sua sete di vendetta.

## PREGI:

1. Il principale punto di forza di Fox è senza dubbio la velocità. Usando il suo scatto, potrete sempre evitare con estrema facilità i colpi dei vostri avversari (fate sempre attenzione a non cadere di sotto!).
2. Se vi dovesse capitare di essere scagliati nell'abisso, potrete facilmente tornare sulla piattaforma utilizzando il suo Fire Fox Thrust (potrete anche direzionarlo per atterrare dove preferite).
3. Mali estremi, estremi rimedi! Se doveste infliggere dei seri danni ai vostri avversari, potrete sempre contare sul potentissimo Laser Blast!

## DIFETTI:

1. Usare le mosse speciali di Fox potrebbe risultare molto complicato. Non solo il Reflector è quasi impossibile da usare, ma il Fire Fox Thrust può essere facilmente evitato.
2. La sua incredibile velocità è stata bilanciata da una scarsa resistenza agli attacchi degli avversari. Come se non bastasse, la maggior parte dei suoi attacchi non sono in grado di infliggere danni consistenti. Il combattimento corpo a corpo non è sicuramente il suo punto di forza!
3. Riuscire a comandare Fox non è affatto semplice. Vi consigliamo di usarlo soltanto nel caso in cui siate dotati di una pazienza da certosini e odiate tutti gli altri personaggi!

## LE MOSSE FOX

### ATTACCHI NORMALI

Pugno:	A
Combinazione di Pugni:	A, A
Raffica di Calci:	A (ripet.)
Calcio Rovesciato:	SU + A
Calcio Alto:	SU, A
Super Calcio Rovesciato:	GIÙ + A
Colpo di Coda:	GIÙ, A
Super Calcio:	AVANTI + A
Calcio Medio:	AVANTI, A

### ATTACCHI VOLANTI

Calcio Volante:	A
Rovesciata Verticale:	SU + A
Calcio Avvitato Verticale:	GIÙ + A
Calcio a Catapulta:	AVANTI + A
Sforbiciata:	INDIETRO + A

### ATTACCHI SPECIALI

Laser Blast:	B
Fire Fox Thrust:	SU + B
Reflector:	GIÙ + B

### PRESE

Front Cyclon Toss:	R, AVANTI
Hell's Cartwheel:	R, INDIETRO



# SUPER SMASH BROTHERS



## PIKACHU

### PROFILO:

Pika! Il più famoso e amato di tutti i Pokémon ha finalmente deciso di mettere da parte i suoi modi gentilissimi e tirare fuori tutta la sua cattiveria per questo divertentissimo picchiaduro. Questo simpatico roditore è dotato di una personalità veramente elettrizzante... nel vero senso della parola.

### PREGI:

1. Grazie alle sue dimensioni e alla sua velocità, Pikachu è il personaggio ideale per tutti i giocatori che preferiscono combattere schizzando da una parte all'altra dell'arena senza essere colpiti.
2. Il suo potentissimo Thunderjolt gli permette di infliggere dei danni anche agli avversari meno vicini.
3. Quando sarete riusciti a imparare come sfruttare al meglio il suo Burst Strike, vi sarà molto utile nei combattimenti particolarmente veloci e quando vi capiterà di essere sbalzati fuori dall'arena.

### DIFETTI:

1. Le sue piccole dimensioni rendono il simpatico Pokémon particolarmente vulnerabile agli attacchi degli avversari. La sua scarsa resistenza gli costerà spesso molto cara.
2. La particolare natura degli attacchi di Pikachu rende il combattimento corpo a corpo l'unica possibilità di vittoria, ma considerando la sua debolezza potrebbe non essere la soluzione migliore.
3. Oltre a non essere molto resistente, Pikachu non riesce neppure a infliggere danni considerevoli agli avversari: i suoi attacchi di base, persino se usati ripetutamente, causano solo danni minimi.



## LE MOSSE DI SAMUS ARAN

### ATTACCHI NORMALI

Pugno:	A
Super Pugno:	A, A
Lanciafiamme:	SU + A
Rovesciata:	SU, A
Doppio Calcio Basso:	GIÙ + A
Calcio Basso:	GIÙ, A
Super Accelerazione:	AVANTI + A
Calcio Rotante:	AVANTI, A

### ATTACCHI VOLANTI

Calcio Volante:	A
Calcio Avvitato Verticale:	SU + A
Pugno Esplosivo:	GIÙ + A
Lanciafiamme Aereo:	AVANTI + A
Calcio a Propulsione:	INDIETRO + A

### ATTACCHI SPECIALI

Charge Shot:	B
Screw Attack:	SU + B
Bomb:	GIÙ + B

### PRESE

Grappling Beam Toss:	R, AVANTI
Overhead Grappling Beam Toss:	R, INDIETRO

## PERSONAGGI NASCOSTI!

Quando accederete per la prima volta alla schermata di selezione dei personaggi, noterete subito che quattro degli spazi sono vuoti. Se avete seguito con attenzione la sequenza introduttiva, avrete sicuramente visto che alla fine appaiono quattro ombre. Quelli sono i personaggi nascosti che potrete sbloccare completando il gioco! Per riuscire a ottenerli tutti, dovrete rispettare determinati criteri. Se seguirete i nostri consigli, dopo l'avversario finale dovrete affrontare (e sconfiggere) il nuovo personaggio...

### LUIGI

Completate con tutti i personaggi il livello "Break the Targets!" della modalità "Bonus One Practice". Per sbloccarlo, dovrete sconfiggere Luigi subito dopo aver finito il gioco con l'ultimo personaggio!



## SAMUS ARAN

### PROFILO:

Samus è uno dei migliori cacciatori di taglie di tutto l'universo e indovinate un po'!? È una ragazza! Dopo aver dedicato la maggior parte della sua vita a viaggiare da un pianeta all'altro cacciando la razza aliena dei Metroid, ha finalmente deciso di prendersi una vacanza.

### JIGGLYPUFF

Finite il gioco con un qualsiasi livello di difficoltà. Jigglypuff vi sfiderà dopo che avrete sconfitto il "Master Hand". Vincendo questo incontro potrete finalmente utilizzare il simpaticissimo Pokémon rosa!

### CAPTAIN FALCON

Per sbloccare il mitico Captain Falcon non dovrete fare altro che completare il gioco in meno di 20 minuti. Dopo aver sconfitto il "Master Hand" e aver ottenuto il bonus "Speed King", dovrete vedervela con il nuovo personaggio segreto.

### NESS

Tra tutti i personaggi nascosti, questo è sicuramente il più difficile da sbloccare! Finite il gioco con il livello di difficoltà impostato a "Normal" e le vite impostate a tre, senza mai continuare. Se riuscirete in quest'impresa, potrete incontrare Ness subito dopo aver sconfitto il "Master Hand".

### PREGI:

1. Potrebbe non essere la scelta migliore nelle situazioni più frenetiche, ma il Lanciafiamme di Samus è un'arma incredibilmente potente. Usandolo correttamente, potrete facilmente eliminare tutti i vostri avversari.
2. Dal momento che per le prese Samus utilizza i suoi razzi propulsori, potrete riuscire ad agguantare i vostri avversari anche da una certa distanza.
3. Grazie ai suoi incredibili salti, non sarà mai un problema riuscire a sfuggire a più avversari che vi attaccano contemporaneamente.

### DIFETTI:

1. Nonostante i suoi attacchi aerei siano molto efficaci, questa fantastica guerriera ha delle difficoltà nel colpire gli avversari che si trovano in basso. Fate sempre molta attenzione a quando decidete di usare uno di questi colpi!
2. Il suo attacco Bomb potrebbe rivelarsi decisamente inutile. Evitarlo è molto semplice! È sufficiente saltare per non essere colpiti dall'esplosione.
3. La stessa cosa può essere detta per le sue prese. Nonostante siano molto potenti, possono essere schivate con molta facilità e rischierete spesso di essere colpiti alle spalle!

## LE MOSSE DI PIKACHU

### ATTACCHI NORMALI

Testata:	A
Rovesciata:	SU + A
Super Calcio:	SU, A
Doppio Calcio Basso:	GIÙ + A
Colpo di Coda:	GIÙ, A
Doppio Calcio:	AVANTI + A
Scossa Elettrica:	AVANTI, A

### ATTACCHI VOLANTI

Calcio Volante:	A
Colpo di Coda:	SU + A
Scossa Elettrica Verticale:	GIÙ + A
Scossa Elettrica Orizzontale:	AVANTI + A
Super Calcio:	INDIETRO + A

### ATTACCHI SPECIALI

Thunderjolt:	B
Burst Strike:	SU + B
Lightning:	GIÙ + B

### PRESE

Overhead Volt Thrown:	R, AVANTI
Rear Volt Thrown:	R, INDIETRO

## LUIGI

### PROFILO:

Dimenticato per tantissimo tempo, il fratellino di Mario non è mai riuscito a dimostrare tutto il suo valore. Nonostante sia più forte di suo fratello, Luigi rimane comunque il più amato dai videogiocatori, ma siamo sicuri che prima o poi arriverà il suo momento...

### PREGI:

1. Nonostante abbia le stesse mosse di Mario, Luigi è decisamente il più forte dei due! I suoi colpi riescono addirittura a infliggere un danno doppio rispetto a quello causato dagli attacchi del fratello.
2. Tornare nell'arena dopo essere stato sbattuto fuori, per lui non è assolutamente un problema, visto che nei salti non è secondo a nessuno. I suoi super salti vi saranno sicuramente utili.
3. Un po' come Ken di *Street Fighter*, anche Luigi ha a

disposizione delle super mosse più potenti di quelle di Mario. Pensate che il Super Jump Punch di Luigi è in grado di abbrustolire gli avversari. Shoriuken!

### DIFETTI:

1. Tutti i giocatori che non sopportano Mario non andranno di certo a scegliere Luigi, considerando soprattutto il fatto che le tecniche di combattimento dei due personaggi sono assolutamente identiche!
2. Vista la sua maggiore forza, Luigi è decisamente più lento di Mario nonostante sia molto meno panciuto del fratello.
3. I pugni di Luigi sono così potenti che il più delle volte dovrete correre dall'altra parte dell'arena per continuare a malmenare il vostro avversario.

## LE MOSSE DI LUIGI

### ATTACCHI NORMALI

Pugno Singolo:	A
Combo Pugno\Calcio:	A, A, A
Testata:	SU + A
Uppercut:	SU, A
Doppio Calcio Rotante:	GIÙ + A
Calcio Rotante:	GIÙ, A
Super Pugno:	AVANTI + A
Low Kick:	AVANTI, A

### ATTACCHI VOLANTI

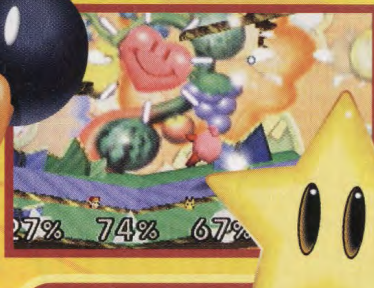
Calcio Volante:	A
Calcio Volante Rovesciato:	SU + A
Calcio Avvitato Verticale:	GIÙ + A
Calcio Avvitato Orizzontale:	AVANTI + A
Super Calcio:	INDIETRO + A

### ATTACCHI SPECIALI

Fireball:	B o AVANTI + B
Super Jump Punch:	SU + B
Luigi Tornado:	GIÙ + B

### PRESE

Single Swing Toss:	R, AVANTI
Giant Swing:	R, INDIETRO



## NESS

### PROFILO:

Siamo sicuri del fatto che tutti voi conosciate il simpatico Ness! Questo piccolo genio dotato di poteri psichici vive su un lontanissimo pianeta cercando di sconfiggere le orde di mostri che lo hanno infestato! Non è emozionante?!

### PREGI:

1. Il suo speciale Psychic Jump gli permette di disorientare i suoi avversari. Infatti non sapranno mai dove potrete riatterrare!
2. Se riuscirete a trovare il giusto tempismo, potrete sfruttare gli attacchi degli avversari per recuperare energia usando il suo PK Shield!
3. Colpendoli con il PK Fire, potrete immobilizzare gli avversari per qualche istante. Pensate a quante botte potrete dargli senza rischiare di essere contraccambiati...

### DIFETTI:

1. Di tutti i personaggi del gioco, Ness è sicuramente il più difficile da usare. Le sue mosse sono imprevedibili e questo potrebbe causarvi qualche problema durante alcuni combattimenti.
2. L'abilità di planata di Ness può avere i suoi svantaggi. Dopo un salto, dovrete fare attenzione a dove atterrate, se non volete cadere nell'abisso.
3. Il principale punto debole di Ness è senza dubbio la velocità. È lento come una lumaca!

## LE MOSSE DI NESS

### ATTACCHI NORMALI

Pugno:	A
Combo Pugno\Calcio:	A, A, A
Colpo Jo-Jo Verticale:	SU + A
Spinta Verticale:	SU, A
Colpo Jo-Jo Orizzontale:	GIÙ + A
Calcio Basso:	GIÙ, A
Home Run:	AVANTI + A
Calcio Medio:	AVANTI, A

### ATTACCHI VOLANTI

Doppio Calcio Volante:	A
Testata:	SU + A
Schiacciata:	GIÙ + A
Super Spinta:	AVANTI + A
Super Calcio:	INDIETRO + A

### ATTACCHI SPECIALI

PK Fire:	B o AVANTI + B
PK Thunder:	SU + B
PK Shield:	GIÙ + B

### PRESE

Psychic Push:	R, AVANTI
Overhead Psychic Toss:	R, INDIETRO



# SUPER SMASH BROTHERS

## LE MOSSE DI CAPTAIN FALCON

### ATTACCHI NORMALI

Pugno Veloce:	A
Combo Pugno\Calcio:	A, A, A
Pugno Turbo:	A (ripet.)
Falcon Uppercut:	SU + A
Super Calcio:	SU, A
Spazzata Rotante:	GIÙ + A
Calcio Basso:	GIÙ, A
Calcio	
Fiammeggiante:	AVANTI + A
Calcio Medio:	AVANTI, A

### ATTACCHI VOLANTI

Calcio Volante:	A
Rovesciata:	SU + A
Super Calcio Verticale:	GIÙ + A
Doppio Calcio Volante:	AVANTI + A
Pugno Rovesciato:	INDIETRO + A

### ATTACCHI SPECIALI

Falcon Punch:	B o AVANTI + B
Falcon Dive:	SU + B
Falcon Kick:	GIÙ + B

### PRESE

Falcon Slam:	R, AVANTI
Falcon Super Kick:	R, INDIETRO

## CAPTAIN FALCON

### PROFILO:

Captain Falcon, il campione di *F-Zero*, si è stancato di collezionare un trofeo dietro l'altro e ha deciso di intraprendere la carriera di lottatore! Aveva voglia di una nuova sfida e in questo particolarissimo torneo troverà sicuramente pane per i suoi denti...

### PREGI:

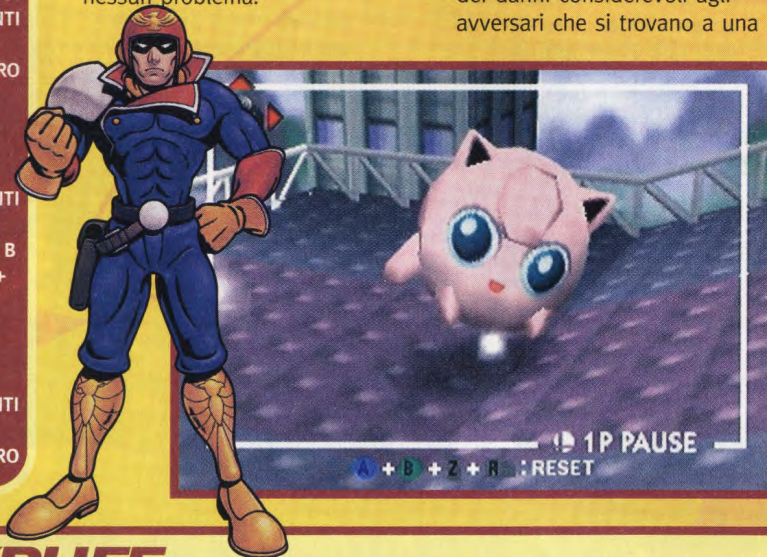
1. Come Samus (condividono anche l'arena), Captain Falcon è un ottimo saltatore, in grado di raggiungere anche le piattaforme più alte senza nessun problema!

- Un altro dei suoi pregi è senza dubbio la sua incredibile velocità (è veloce in questo gioco quanto lo era in *F-Zero*). Potrete sfruttare questa sua caratteristica per spingere i vostri avversari fuori dalle arene con un'incredibile semplicità.
- Il suo potentissimo Falcon Punch può avere degli effetti veramente devastanti sugli avversari. Usandolo correttamente, sarà un gioco da ragazzi riuscire a finire il gioco!

### DIFETTI:

1. Visto che la maggior parte dei suoi attacchi sono incredibilmente efficaci negli scontri ravvicinati, non sarà affatto facile riuscire a infliggere dei danni considerevoli agli avversari che si trovano a una

- certa distanza.
- Il Falcon Punch è estremamente potente, ma nel tempo che impiega per essere caricato potrete essere malmenati dai vostri avversari.
  - Se doveste abbassare la guardia, rischierete di essere messi fuori combattimento in un batter d'occhio. L'incredibile velocità di Captain Falcon è infatti compensata da un'esagerata debolezza.



## LE MOSSE DI JIGGLYPUFF

### ATTACCHI NORMALI

Pugno:	A
Doppio Pugno:	A, A
Spinta:	SU + A
Super Rovesciata:	SU, A
Trottola:	GIÙ + A
Calcio Basso:	GIÙ, A
Super Calcio:	AVANTI + A
Calcio Rotante:	AVANTI, A

### ATTACCHI VOLANTI

Calcio Volante:	A
Schiaffo:	SU + A
Calcio Avvitato Verticale:	GIÙ + A
Doppio Calcio Volante:	AVANTI + A
Calcio Speciale:	INDIETRO + A

### ATTACCHI SPECIALI

Jigglypunch:	B o AVANTI + B
Naptime:	SU + B
Karaoke:	GIÙ + B

### PRESE

Waltz Toss:	R, AVANTI
Bouncing Toss:	R, INDIETRO

## JIGGLYPUFF

### PROFILO:

Un altro Pokémon che vuole essere amato proprio come Pikachu, Jigglypuff farà di tutto per attirare la vostra attenzione. Il suo canto può essere veramente bello, ma non rimanete ad ascoltarlo troppo a lungo o rischierete di addormentarvi... Zzzzzzzzz

### PREGI:

- Il Karaoke di Jigglypuff è una mossa veramente utile e può essere usata in qualsiasi momento. Proprio quando vi sembrerà di essere in difficoltà, potrete sempre mandare a dormire il vostro avversario.
- Potrebbe sembrare un personaggio debole, ma il suo Jigglypunch è veramente devastante! Si rivelerà particolarmente utile quando deciderete di sbattere il vostro avversario giù dalla piattaforma.
- Proprio come Kirby, anche Jigglypuff è in grado di gonfiarsi ed eseguire dei salti multipli che gli consentono di raggiungere con estrema facilità anche le piattaforme più alte.

### DIFETTI:

- Il combattimento ravvicinato è l'unica tattica efficace che possiate usare giocando con questo buffo personaggio. State però attenti a non avvicinarvi troppo!
- Il Naptime di Jigglypuff è veramente inutile. Addormentarsi durante un combattimento potrebbe essere un errore fatale!
- Viste le sue dimensioni, è facile immaginare che la sua resistenza sia molto bassa. Possiamo infatti assicurarvi che è praticamente nulla!



# CARTOO MICS



# 7° SALONE DEL FUMETTO, DEI CARTOONS E DEI VIDEOGAMES

4 giorni di giochi  
e incontri  
nel mondo  
dei fumetti e  
dei videogames

Paese Ospite:  
**STATI UNITI**

# L'ARI PER FORZA

**COMICS  
2000**  
verso  
il centenario  
italiano

In collaborazione con



Regione Lombardia  
Direzione Generale Cultura



**FIERA MILANO**  
**2-5**  
**MARZO 2000**

È un'iniziativa ASSOEXPO

Epierre - Milano

**Gli appuntamenti da non perdere!!!**

**GIOKANDO -- VIDEOGAMES**

Decine di postazioni PC e console.  
Grandi tornei quotidiani per tutti i players.

**L'ANGOLO  
DEL  
COLLEZIONISTA**

**FIERA MILANO**

Porta Senofonte  
(P.zza G. Cesare, MI Amendola-Fiera)

**ORARIO 9.30-19.00**

Per informazioni:

tel. 02/4815541 - fax 02/4980330

e-mail: [assoexpo@assoexpo.com](mailto:assoexpo@assoexpo.com)

<http://www.assoexpo.com>

# 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:

<b>Titolo</b>	Si spiega da sé!
<b>Prodotto</b>	Chi lo vende
<b>Giocatori</b> 🧑	In quanti ci si può giocare?
<b>Memorie</b> 📀	Utilizza il Controller Pak?
<b>Rumble Pak</b> 📀	Utilizza il Rumble Pak?
<b>Expansion Pak</b> 📀	Utilizza l'Expansion Pak?
<b>Versione PAL</b> 🇮🇹	È disponibile in versione europea?
<b>Voto</b>	Il voto finale che gli abbiamo dato
<b>In pratica...</b>	Cosa ne pensiamo!

### GENERE

### DESCRIZIONE

<b>AVVENTURA</b>	Giochi d'esplorazione nei quali si devono risolvere degli enigmi
<b>PICCHIADURO</b>	Giochi di combattimento!
<b>MULTIPLAYER &amp; PUZZLE-GAME</b>	Concepiti per più giocatori o rompicapo di vario genere
<b>PLATFORM</b>	Saltellare da un livello all'altro evitando mostriciattoli e ostacoli vari
<b>CORSE</b>	Molte volte (ma non tutte) riguardano corse tra automobili
<b>SPARATUTTO</b>	L'obiettivo? Ammazzateli tutti!
<b>SPORT</b>	Basket, Football Americano, Baseball, Hockey... e chi più ne ha più ne metta
<b>STRATEGIA &amp; SIMULAZIONE</b>	Giochi che impegnano molto più il cervello che i riflessi



TOP 10

N64  
MAGAZINE:

1. RAYMAN 2



2. RESIDENT EVIL 2



3. JET FORCE GEMINI



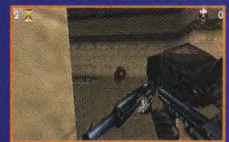
4. DONKEY KONG 64



5. GOLDENEYE



6. TUROK: RAGE WARS



7. ARMORINES



8. TONIC TROUBLE



9. LEGEND OF ZELDA



10. WORMS ARMAGEDDON



Titolo	Distributore					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	Starship Troopers 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 sparatutto 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/Sparatutto.
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 sparatutto 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	Bizarro 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 videogioco 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.
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!

**TOP 5**

**Sparatutto**



1. **GOLDENEYE**  
9 1/2
2. **ARMORINES**  
9
3. **TUROK: RAGE WARS**  
9
4. **JET FORCE GEMINI**  
9 1/2
5. **QUAKE II**  
9

**TOP 5**

**Picchiaduro**



1. **WWF WRESTLEMANIA**  
9 1/2
2. **SMASH BROTHERS**  
8 1/2
3. **READY 2 RUMBLE**  
8
4. **MORTAL KOMBAT 4**  
8
5. **BIO FREAKS**  
8

Titolo	Prodotto	PS1	N64	GC	XB	Voto	Commento
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> .
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.
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!

**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?



**CASTLEVANIA**

**Prodotto: Konami Voto: 8,5**  
Il fantastico titolo della Konami ci ha permesso di vivere una delle avventure più belle che si siano mai viste sul N64. Nei panni di Reinhardt Schneider o di Carrie Fernandez abbiamo dovuto affrontare il terribile Dracula. Non sarà facile dimenticarsi di *Castlevania!*



**F-ZERO X**

**Prodotto: Nintendo Voto: 9**  
Raramente ci è capitato di provare delle emozioni forti come quelle che ci ha provocato questo fantastico gioco. La sensazione della velocità era riprodotta alla perfezione e le macchine da utilizzare tantissime. Se non l'avete mai provato, è arrivato il momento di farlo.



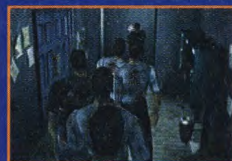
**SUPER MARIO 64**

**Prodotto: Nintendo Voto: 9**  
Il simpatico Mario ha veramente fatto la storia del Nintendo! Questo fantastico platform tridimensionale è il migliore tra tutti i giochi che lo hanno visto come protagonista! Anche se lo avete già finito, non potrete mai riuscire a smettere di giocare con *Super Mario 64!*

Titolo	Prodotto	1	2	3	4	5	Voto	Commento
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 i cartoni animati giapponesi.
Lylat Wars	Nintendo	1-4	●	●			8,5	Una divertentissima versione aggiornata di Starfox per SNES.
Mace: The Dark Age	GT Interactive	1-2			●		7	Combattimenti medievali che non riescono assolutamente a coinvolgere.
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.
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 Mystical Ninja.
NASCAR '99	EA Sports	1-2	●	●			5	Non c'è niente di buono in questo pessimo gioco di corse.

TOP 5

Avventure



1. RESIDENT EVIL 2  
9 1/2
2. LEGEND OF ZELDA  
9 1/2
3. SILICON VALLEY  
8 1/2
4. CASTLEVANIA  
8 1/2
5. MYSTICAL NINJA  
8

TOP 5

Platform



1. RAYMAN 2  
9 1/2
2. DONKEY KONG 64  
9
3. EARTHWORM JIM 3D  
9
4. TONIC TROUBLE  
8 1/2
5. 40 WINKS  
8

INDEX

LE MIGLIORI PERIFERICHE

Se volete rendere il vostro N64 una vettura full-optional e aumentare notevolmente il piacere di giocare, ecco quali sono le migliori periferiche che potete trovare in circolazione!

SHARK PAD PRO 64

Prodotto: InterAct  
Prezzo: 64.000 lire ca.  
Ottimo per i platform, lo Shark Pad Pro della Interact si è distinto per maneggevolezza e immediatezza nell'utilizzo con tutti i generi di gioco. Oltre ai tasti standard, il pad della casa americana vi mette a disposizione un tasto per l'attivazione del fuoco automatico e uno per rallentare l'azione di gioco. Lo Shark Pad è sicuramente un valido sostituto del controller originale della Nintendo.



TREMOR PAK PLUS

Prodotto: Performance  
Prezzo: 64.000 lire ca.  
Se fino a oggi non avete potuto usare il Rumble Pak perché lo slot del controller era occupato dalla Memory Card, allora dovrete fare un pensiero sul nuovo prodotto della Performance. Il Tremor Pak Plus è senza dubbio uno dei dispositivi di vibrazione più completi che possiate



trovare sul mercato. Questo interessantissimo prodotto è dotato di un sistema che permette di scegliere l'intensità della vibrazione. La caratteristica più interessante rimane comunque la presenza di uno slot aggiuntivo dove potrete inserire una qualsiasi Memory Card (ne troverete una nella confezione).

DEX DRIVE

Prodotto: InterAct  
Prezzo: 85.000 lire ca.  
Se oltre alla mitica console a 64-bit della Nintendo possedete anche un PC, allora il Dex Drive della InterAct è probabilmente la periferica che dovrete avere. Grazie a questo particolare dispositivo potrete scaricare direttamente da Internet nella vostra Memory Card i salvataggi di tutti i videogiochi per N64. Sarete inoltre in grado di conservare sul PC i vostri salvataggi per non rischiare di perderli.



TOP 5

Giochi di corse



1. **F-1 WORLD GRAND PRIX**  
9 1/2
2. **BETLE A. RACING**  
9
3. **MICRO MACHINES 64 T.**  
9
4. **F-ZERO X**  
9
5. **STAR WARS: EPISODE 1**  
9

TOP 5

Giochi sportivi



1. **ISS '98**  
9 1/2
2. **M. OWEN'S WLS 2K**  
9
3. **NBA JAM 2000**  
9
4. **ISS 64**  
9
5. **FIFA '99**  
9

Titolo	Prodotto					Voto	Commento
<b>Nagano Winter Olympics</b>	Konami	1-4	●			6,5	Un titolo interessante per gli amanti del genere.
<b>NBA Courtside</b>	Nintendo	1-4	●	●	●	8,5	Probabilmente il migliore tra i tanti giochi di Basket per N64.
<b>NBA Hangtime</b>	GT Interactive	1-4	●		●	4,5	Una conversione davvero pessima di un gioco pieno di stupide super mosse.
<b>NBA Jam '99</b>	Acclaim	1-4	●	●	●	8	Divertente gioco di Basket che convince appieno.
<b>NBA Live '99</b>	EA Sports	1-4	●	●	●	7,5	Un altro gioco sull'NBA che non offre nulla di nuovo.
<b>NBA Pro '98</b>	Konami	1-4	●	●	●	7	Un gioco di pallacanestro poco coinvolgente con inquadrature decisamente migliorabili.
<b>NBA Pro '99</b>	Konami	1-4	●	●	●	5,5	Un titolo sul Basket da evitare.
<b>NFL Blitz</b>	GT Interactive	1-2	●	●	●	8,5	Il Football Americano proposto in un divertente stile Arcade.
<b>NFL Quarterback Club '98</b>	Acclaim	1-4	●	●	●	8	Ottima grafica per questo titolo dedicato al Football Americano.
<b>NFL Quarterback Club '99</b>	Acclaim	1-4	●	●	●	8,5	Aggiornata e migliorata, questa versione di <i>NFL Quarterback Club</i> .
<b>NHL '99</b>	EA Sports	1-4	●	●	●	8,5	Il miglior gioco di Hockey su ghiaccio che si sia mai visto.
<b>NHL Breakaway '98</b>	Acclaim	1-4	●	●	●	8	Un discreto tentativo di realizzare un gioco in alta risoluzione. Non male.
<b>NHL Breakaway '99</b>	Acclaim	1-4	●	●	●	7	Quasi identico a <i>Breakaway '98</i> , quindi decisamente passato!
<b>Nightmare Creatures</b>	Activision	1	●			5,5	Un gioco horror che fa veramente paura... per quanto è brutto.
<b>Off-Road Challenge</b>	GT Interactive	1-2	●	●	●	2,5	Chiaramente ispirato a <i>Cruis'n USA</i> . Decisamente orrido!
<b>Ogre Battle 64</b>	Nintendo	1				7,5	Un coinvolgente GDR/Strategico rovinato dalle tonnellate di testo giapponese.
<b>Olympic Hockey '98</b>	GT Interactive	1-4	●	●	●	7	Una mediocre rivisitazione di <i>Wayne Gretzky</i> che propone tutte le squadre olimpiche.
<b>Penny Racers</b>	THQ	1-4	●	●	●	6,5	Un triste tentativo di imitazione di <i>Micro Machines</i> .
<b>Pilotwings 64</b>	Nintendo	1	●		●	7,5	Lenta ma divertente simulazione di volo con un sacco di missioni da compiere.
<b>Pocket Monsters Stadium</b>	Nintendo	1-4	●			7	Il divertentissimo gioco di combattimento fra mostriacattoli anche su N64.
<b>Premier Manager 64</b>	Gremlin	4	●		●	8,5	Simulazione manageriale di calcio sorprendentemente coinvolgente.
<b>Puyo Puyo Sun 64</b>	Compile	1-2				8,5	Un semplice ma terribilmente magnetico puzzle-game.
<b>Puzzle Dama</b>	Konami	1-4	●			8	Simile a <i>Puyo Puyo</i> , ma non altrettanto divertente.
<b>Quake</b>	GT Interactive	1-2	●	●	●	7	Decisamente inferiore alla versione per PC.

I PIÙ ATTESI DA N64 MAGAZINE



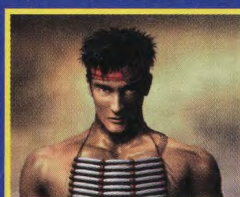
**PERFECT DARK**

Quando si parla di giochi più attesi, non possiamo fare a meno di pensare subito a questo titolo. L'uscita di *Perfect Dark* è stata rimandata ad aprile e più passa il tempo, più cresce la voglia di giocarci!



**ISS MILLENNIUM**

La Konami sta sviluppando *ISS Millennium*, che potrebbe essere la simulazione calcistica definitiva per la nostra console preferita.



**TUROK 3 OBLIVION**

La Acclaim si è già messa al lavoro sul terzo capitolo delle avventure del suo cacciatore di dinosauri. *Turok 3 Oblivion* sarà sicuramente il migliore della serie.



**TONY HAWK'S PRO SKATERS**

Le animazioni degli atleti e le riproduzioni dei triks del nuovo gioco della Activision sono incredibilmente realistiche. Gli appassionati di questo sport non dovranno assolutamente farne a meno!



**POKÉMON STADIUM**

I simpaticissimi mostriacattoli tascabili della Nintendo stanno per tornare sull'N64 con un divertentissimo gioco! *Pokémon Stadium* uscirà la prossima primavera e sarà uno sbalzo!

Titolo	Prodotto						Voto	Commento
<b>Quake II</b>	Activision	1-4	●	●	●	●	9	Spettacolare soprattutto in soggettiva con una coinvolgentissima modalità Multiplayer.
<b>Racing Simulation: Monaco Grand Prix</b>	Ubi Soft	1-2	●	●	●		8,5	Una buona simulazione con una giocabilità persino superiore a <i>F-1 WGP</i> .
<b>Rakuga Kids</b>	Konami	1-2	●		●		7,5	Mini combattenti per i giocatori più giovani, decisamente troppo facile.
<b>Rainbow Six</b>	Take 2	1-2			●		9	L'unica soluzione al terrorismo? Voi!
<b>Rayman 2</b>	Ubi Soft	1		●	●	●	10	Il platform definitivo per i possessori di N64!
<b>ReVolt</b>	Acclaim	1-4	●	●	●	●	9	Una simulazione di corse fra macchinine radio-comandate decisamente divertente.
<b>Rocket: Robot on Wheels</b>	Sucker Punch	1	●	●	●		9	Finalmente un gioco divertente e innovativo.
<b>Rush 2: Extreme Racing USA</b>	GT Interactive	1-2	●	●	●		8	Seguito di <i>San Francisco Rush</i> con maggiore guidabilità, ma meno divertente.
<b>San Francisco Rush</b>	GT Interactive	1-2	●	●	●		7	Gioco di corse con un sacco di scontri e segreti, ma i comandi sono lentissimi.
<b>SCARS</b>	Ubi Soft	1-4	●	●	●	●	8	Buona la modalità in Multiplayer, ma servirebbero più circuiti.
<b>Shadow Man</b>	Acclaim	1	●	●	●	●	9	Un'avventura incredibilmente coinvolgente dalla trama rivolta a un pubblico maturo.
<b>Super Smash Brothers</b>	Nintendo	1-4					8,5	Mario e i suoi amici se le danno di santa ragione. Estremamente divertente in quattro.
<b>Snowboard Kids</b>	THE Games	1-4	●	●	●	●	8	Esilarante gioco di Snowboard con un sacco di armi speciali.
<b>Snowboard Kids 2</b>	Atlus	1-4		●			8	Un buon seguito che non offre però nulla di nuovo.
<b>South Park</b>	Acclaim	1-4	●	●	●	●	6	Uno soprattutto poco convincente dedicato all'omonima serie TV.
<b>Space Station: Silicon Valley</b>	Take 2	1		●		●	8,5	Una bizzarra ma coinvolgente avventura piena di animali robot.
<b>Star Wars: Rogue Squadron</b>	Nintendo	1		●	●	●	9	Bellissimo soprattutto a missioni ispirato alla saga di <i>Guerre Stellari</i> .
<b>Star Wars: Episode 1 Racer</b>	Nintendo	2		●	●	●	9	Molto veloce, ma un po' troppo facile per divertirsi a lungo.
<b>Super Mario 64</b>	Nintendo	1			●		9	Il primo e intramontabile gioco per N64.
<b>Tetrisphere</b>	Nintendo	1-2			●		7	Interessante ma poco convincente questo tentativo di portare il <i>Tetris</i> in un ambiente 3D.
<b>Tonic Trouble</b>	Ubi Soft	1	●	●	●	●	8,5	Platform molto divertente anche se un po' troppo facile.
<b>Top Gear Rally</b>	THE Games	1-2	●	●	●	●	8	Buon gioco dotato di un'ottima guidabilità.
<b>Turok 2: Seeds Of Evil</b>	Acclaim	1-4	●	●	●	●	8,5	Cruento e coinvolgente soprattutto in soggettiva.
<b>Turok: Dinosaur Hunter</b>	Acclaim	1	●		●		7	Il primo della serie, appesantito da un uso esagerato di effetto nebbia ed elementi platform.
<b>Turok: Rage Wars</b>	Acclaim	1-4		●	●	●	9,5	Il migliore soprattutto in soggettiva dai tempi di <i>GoldenEye</i> .
<b>Vigilante 8</b>	Activision	1-4	●	●	●	●	9	Bel gioco di combattimento fra macchine ambientato negli Anni '70.
<b>Virtual Chess</b>	Titus	1-2	●		●		6,5	Sono più economici gli scacchi veri!
<b>Virtual Pool 64</b>	Interplay	1-4	●		●		8	Molto divertente e incredibilmente realistico!
<b>Wave Race 64</b>	Nintendo	1-2	●		●		8	Eccellente gioco di corse che ha perso molto nella versione PAL.
<b>WCW Vs NWO World Tour</b>	THQ	1-4	●	●	●	●	8	Divertente da giocare in due, ma decisamente inferiore a <i>WWF Attitude</i> .
<b>WCW Vs NWO Revenge</b>	THQ	1-4		●	●		8,5	Seguito di <i>WCW Vs NWO World Tour</i> che porta qualche novità.
<b>Wetrix</b>	Ocean	1-2	●		●		8,5	Divertentissimo puzzle-game acquatico.
<b>Wipeout 64</b>	Midway	1-4	●	●	●	●	8	Bellissimo gioco di corse futuristiche che non riesce a dare il meglio nella modalità Multiplayer.
<b>World Cup '98</b>	EA Sports	1-4	●		●		8,5	L'ennesima versione del più famoso gioco di calcio.
<b>World Driver Championship</b>	Midway	2	●	●			7,5	Una simulazione di corse automobilistiche che non riesce a convincere.
<b>WWF Wrestlemania 2000</b>	THQ	1-2	●	●	●	●	9	Il miglior Wrestling mai visto su N64.
<b>XG2</b>	Acclaim	1-4	●	●	●	●	7	Seguito di <i>Extreme G</i> che perde molto nella giocabilità.
<b>Yoshi's Story</b>	Nintendo	1		●		●	7,5	Divertente platform dedicato ai videogiocatori più giovani.

## TOP 5

Multiplayer  
Puzzle-Game1. **BUST-A-MOVE 2**

9

2. **BUST-A-MOVE 3DX**

8 1/2

3. **PUYO PUYO SUN 64**

8 1/2

4. **WETRIX**

8 1/2

5. **LODE RUNNER**

8

## TOP 5

## Giochi

strategia/simulazione

1. **COMMAND &****CONQUER**

9

2. **PREMIER MANAGER**

8 1/2

3. **BLAST CORPS**

8

4. **OGRE BATTLE 64**

7 1/2

5. **PILOTWINGS**

7 1/2



# 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.

Ehilà, che si fa di bello oggi? Qui, che vuole fare capolino nella bellissima rivista di N64 Magazine, è una ragazza di quasi 15 anni che sta sempre davanti alla TV per giocare col Nintendo 64. Mi chiamo Jennifer, molto piacere di conoscervi! Vi scrivo innanzitutto per vedere pubblicati la mia lettera e il disegno (lo so, non è poi un granché!), ma anche per ringraziarvi di essere ritornati. Grazie 2000 volte, visto che tra un po' si entrerà nel nuovo millennio! La vostra rivista mi è piaciuta moltissimo, presenta molte recensioni, classifiche, news, trucchi e soluzioni (e anche una posta)! Peccato che il prezzo sia un po' altino... ma non importa, vale sicuramente la pena di acquistare questa bella rivista dedicata alla console che più amo al mondo, cioè l'N64! Dal mio "Ninte" sono passati giochi come *Zelda* (il mio preferito in assoluto), *Banjo - Kazooie*, *Mario Party*, *Diddy Kong Racing*, *Killer Instinct Gold*, *Bust-A-Move 3DX*, *Pilotwings 64*, *Lamborghini*, *Yoshi* e il mitico *Mario*. Ancora oggi mi diverto e mi emoziono con questi titoli, ma non dimentichiamoci del NES (la mia prima console). Ricordo ancora la prima volta che ci ho giocato (qualche anno fa) a *Mario Bros*. Mi sembrava un sogno avere un videogioco a casa, senza dover stare più a spendere soldi con i giochi da bar. Oggi invece, sbavo per l'uscita di

*Zelda: Gaiden*. Sono sicura che riuscirà a riscuotere un grandissimo successo tra gli appassionati e possessori di Nintendo 64, proprio come quello di *Ocarina of Time*. E invece, *Banjo - Tooie*? Che fine ha fatto? Quando esce? Non ditemi che la Rareware lo ha rimandato o mi sparo! Vabbè, vi saluto. Spero di vedere qualcosa di mio pubblicato su N64 Magazine, così mi fate il regalo di Natale (anche se sicuramente sarà già passato). (...) Tanti saluti e 64 baci!!!

Jennifer Valtolina (LC)

**Innanzitutto, ti ringraziamo dei complimenti e ti assicuriamo che continueremo a impegnarci per riuscire a soddisfare sempre le aspettative tue e di tutti gli altri lettori con i prossimi numeri di N64 Magazine. Vogliamo farti anche i complimenti per tutti i giochi che possiedi e possiamo dirti che *Legend of Zelda: Ocarina of Time* è uno dei nostri giochi preferiti! Per quanto riguarda il nuovo episodio della fantastica saga di *Zelda*, puoi stare tranquilla. Sembra che *Legend of Zelda: Gaiden* (che dovrebbe arrivare con il nome di *Legend of Zelda: The Mask of Mujula*) uscirà prima della fine di quest'anno e sarà sicuramente uno sballo! Anche per *Banjo - Tooie* non ci saranno problemi. La nuova avventura della *Rare* uscirà infatti tra qualche mese e sul**

prossimo numero potrai trovare una bellissima anteprima! Come avrai notato, purtroppo non abbiamo potuto pubblicare il tuo indirizzo. Se vorrai vederlo sul prossimo numero (tu e tutti quelli che vogliono corrispondere con altri Nintendo maniaci), dovrai inviarci una lettera scrivendo che in base all'articolo di legge sulla privacy 675/96 ci permetti di diffondere i tuoi dati personali. A questo punto, ti salutiamo sperando di avere presto altre tue notizie!

Salve redazione di N64 Magazine, voglio farvi i miei complimenti per la rivista che è davvero la più bella ed esplicita! Ma ora passiamo alle domande e ad alcuni consigli...

1. N64 Magazine, non potrebbe uscire una volta al mese?
  2. Perché non allegare alla rivista dei poster o altri gadgets?
  3. Vorrei dei Cheats per *World Cup 98*, *Wayne Gretzky 98* e *Starshot*.
  4. Quando uscirà il *Dolphin*, l'N64 farà la fine del Super NES quando usciranno la PlayStation e l'N64? Spero proprio di no!
  5. Come si diventa redattori? È un bel lavoro?
  6. Quando uscirà *Resident Evil*?
  7. Non riusciremo proprio mai a vedere il 64DD in Italia?
- Queste erano le mie domande! Spero proprio che pubblicate la mia lettera, visto che le domande che vi ho fatto hanno bisogno urgente di una risposta! Ciao a tutti!

Stefano Capra (PC)

## FAN-ART



Il fantastico ritratto di Link che suona la sua Ocarina è stato realizzato da Alessandro Mistretta di Milano.

Questo bellissimo disegno di Link ci è stato mandato da Jennifer Valtolina di Lecco.

La bellissima riproduzione del protagonista di *Pilot Wings* è opera di Stefano Zucchi di Imperia.



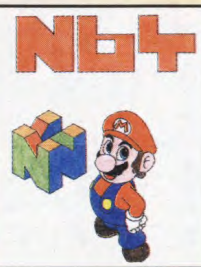
Ecco il mitico Mario disegnato da Sergio Luca di Gorizia!



Ecco come Daniele Silvestri di Perugia ha interpretato il mitico Duke Nukem.



In regalo per voi!



Questa spettacolare illustrazione di Goku che lancia una Kame Hame Ha ci arriva da Marcello Valente di Roma.





Tante grazie per i complimenti, ma vista la fretta che hai di ricevere le tue risposte andiamo a dare subito un'occhiata alle domande!

1. Per quanto riguarda la

pubblicazione mensile di N64 Magazine, possiamo dirti che purtroppo non esce un numero sufficiente di giochi da permetterci di uscire una volta al mese.

Con il lancio

della nuova console della Nintendo, non è da escludere che le cose possano cambiare...

2. Ottima idea, lo faremo molto presto!

3. WAYNE GRETZKY 98

SQUADRE BONUS

Tenendo premuto il tasto L, premi la combinazione C-Destra, C-Sinistra, C-Sinistra per tre volte quando ti trovi nella schermata delle opzioni. Inserendo correttamente questo codice, potrai utilizzare le squadre del Minnesota, Quebec, Winnipeg e Hartford.

WORLD CUP '98

LA SQUADRA DEI PROGRAMMATORI

Seleziona una qualsiasi squadra e inserisci la parola BuryFC al posto del nome di un giocatore nella schermata della personalizzazione della squadra. Selezionando l'opzione di creazione della squadra vedrai sostituire i giocatori con i programmatori.

Per quanto riguarda Starshot invece, non siamo riusciti a trovare niente, ma ci metteremo subito al lavoro e potrai trovare qualcosa anche sul prossimo numero.

4. La data di uscita del Dolphin non è stata ancora ufficializzata; sembra che sarà entro la fine di quest'anno, ma non è detto che il nostro amato N64 debba sparire. Siamo comunque sicuri che la nuova super console a 128-bit della Nintendo riuscirà a colmare il vuoto!

5. Una cosa è certa! Bisogna avere innanzitutto una grandissima passione per tutto quello che riguarda il fantastico universo dei videogiochi. Non riusciamo a immaginare cosa ci sia di più divertente che lavorare in un ambiente favoloso come quello dei videogiochi.

6. La distribuzione della versione per N64 di Resident Evil 2 è già iniziata e potrai sicuramente trovarne una copia dal tuo negoziante di fiducia.

7. Sembra proprio che il 64DD non verrà mai distribuito ufficialmente al di fuori dei confini del Giappone, ma se proprio non riesci a farne a meno, potrai sempre rivolgerti al tuo negoziante di fiducia per riuscire a procurartene un modello di importazione.

## PROFESSIONAL GAMERS LEAGUE N64!

### VOLETE DIVENTARE DEGLI EROI?!

È arrivato il momento di dimostrare a tutto l'universo il vostro vero valore! Se pensate di essere imbattibili e avete voglia di mostrare a tutti la vostra bravura, allora non dovete fare altro che accettare le nostre terribili sfide. Su ogni numero della vostra rivista preferita troverete nuove prove che dovrete cercare di superare per ottenere il titolo di Campione Indiscusso. Per dimostrarci il vostro valore, potrete inviarci una vostra foto o una videoregistrazione della vostra partita all'indirizzo:

**N64 Magazine c/o Play Press Publishing**  
Lungotevere dei Mellini, 44  
00193 Roma

Ah! Dimenticavo di dirvi che il migliore sarà ricompensato con un bellissimo regalo!

#### 1<sup>A</sup> SFIDA

#### RAYMAN 2

È uscito da poco, ma siamo sicuri che nessuno di voi è riuscito a resistere alla tentazione di comprare il fantastico platform della Ubi Soft! Dopo un bel po' di tempo siamo finalmente riusciti a finirlo e abbiamo pensato subito di lanciarvi questa sfida. Potrebbe non essere semplice, ma siamo sicuri che con la vostra bravura sarete in grado di stupirci anche questa volta! Il primo di voi che riuscirà a dimostrarci di essere riuscito a salvare tutti i Teenie dalle grinfie del perfido Razorbeard potrà ricevere un bellissimo regalo.



#### 2<sup>A</sup> SFIDA

#### F-ZERO X

Chi di voi non ha giocato almeno una volta al mitico F-Zero X? Visto che nessuno di voi è riuscito a fare a meno di sballare con il migliore titolo di corse che si sia mai visto sull'N64, siamo sicuri che accetterete molto volentieri questa sfida! Quando siamo arrivati a gareggiare nel tracciato Big Hand (la sesta pista della Joker Cup), siamo veramente impazziti! La quasi completa assenza di bordi e i tratti ghiacciati rendono questa pista un vero incubo. Chi di voi riuscirà a ottenere il tempo più basso in questo percorso, sarà proclamato grande campione e riceverà un bellissimo regalo!



## PROFESSIONAL GAMERS CHAMPIONS!

Ecco i risultati della sfida lanciata sul numero 2 di N64 Magazine! Nessuno è riuscito a vincere la sfida su Tonic Trouble, ma siamo sicuri che presto avremo un vincitore. **ZAVATTI MATTEO** ha invece raccolto la nostra sfida a Super Mario 64 ed è riuscito a dimostrarci la sua incredibile abilità di videogiocatore. Complimenti! Ti sei meritato questo fantastico Shock2 Racing Wheel.



# PROSSIMO NUMERO

## RECENSIONI:

### **TOY STORY 2**

Il simpaticissimo Buzz e compagni sono finalmente tornati sulla nostra console preferita per trascinarvi in una nuova fantastica avventura! Riuscirete a salvare i vostri amici dalle grinfie del terribile collezionista di giocattoli?



## VIGILANTE 8:

### **SECOND OFFENSE**

È tornato il momento di mettervi al volante del vostro mezzo di distruzione e far saltare in aria qualche sprovveduto avversario!



## TOP GEAR RALLY 2

Anche i possessori di N64 potranno finalmente mettersi al volante di potentissimi bolidi da rally con una delle migliori simulazioni di tutti i tempi!

## ANTEPRIME:

### **BANJO - TOOIE**

Sta per tornare uno dei migliori platform che si siano mai visti sulla nostra console preferita!



## CASTLEVANIA 2

La caccia ai vampiri sta per ricominciare! Riuscirete ancora una volta a ricacciare le orde demoniache da dove sono venute?

## STRATEGIE:

### **RESIDENT EVIL 2**

Non siete riusciti a trovare la chiave giusta per aprire quella dannata porta? Niente paura, sul prossimo numero di N64 Magazine troverete sicuramente la soluzione a tutti i vostri problemi...

## RAYMAN 2

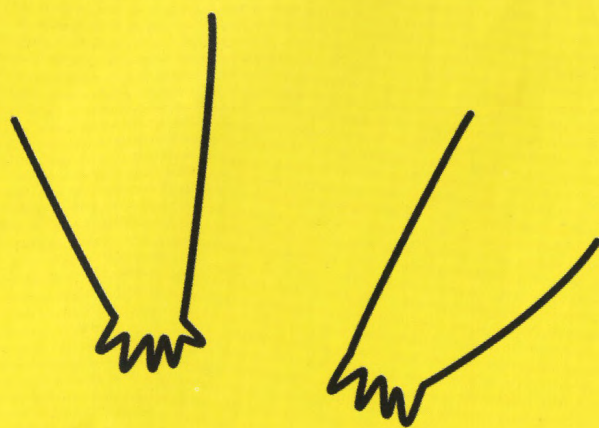
Se vi siete bloccati e non sapete più dove andare a cercare un particolare Lum, troverete tutte le risposte alle vostre domande sul numero 4 della vostra rivista preferita! Rimanete sintonizzati...



**Il 5 aprile 2000  
in tutte le edicole!**



# **ATTENZIONE ALLEVATORI DI POKÉMON!**



**È IN ARRIVO LO SPECIALE POKÉMON.  
CONTIENE LA GUIDA AI 150 POKÉMON.**

**Da Febbraio in tutte le edicole!**

**Il Magazine per chi non smette mai di giocare!**

*L'unica rivista per maniaci di Game Boy*

# GAME BOY **COLOR** MANIA

**Speciale**

## TARZAN

**il nuovo capolavoro della Disney**

## Resident Evil

**Le prime immagini esclusive del più bel gioco Horror di tutti i tempi**

## Pokémon

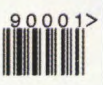
**Anche in Italia il fenomeno di fine millennio**



**Più: Mario Golf, Space Station Silicon Valley, Revelations: the Demon Slayer, Black Bass Lure Fishing, ISS Pro '99, Oddworld Adventure II**

GEN/FEB 2000 ¥ N. 2 **L.5900**

PlayPress  
PUBBLICITÀ



9 771128 679003

90001>

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

**Dal 5 Gennaio in tutte le Edicole**