

La Rivista per Nintendo 64 che mancava!



N64 MAGAZINE

GAMECUBE... ADVANCE

La Nintendo è già nel
prossimo millennio!



STARCRRAFT 64

Il miglior strategico per
N64 è arrivato!

EXCITEBIKE 64

Moto, fango... e acrobazie
da brivido!

Come se non bastasse...

*Paper Mario, All Star Baseball 2001, NBA
Showtime, San Francisco Rush 2049 e la
strategia completa di Ridge Racer 64*

N64 Magazine - numero 7 **L.9900**

PlayPress
PUBLISHING



FERRARI 355 CHALLENGE
Emozioni a 300 all'ora

VIRTUA TENNIS
Un altro servizio vincente dalla Sega

STRATEGIE ESCLUSIVE

TONY HAWK
La guida a tutti i livelli
e i segreti del gioco
più frenetico
del momento

DEAD OR ALIVE 2
Tutti i trucchi,
le mosse speciali
e le combo



DREAMCAST ARENA 8
DIECISETTEMBREDUEMILA

N 64 Il Magazine N. 7
Mensile Ottobre 2000
Registrazione presso il
Tribunale di Roma con il N.
569/98 del 14/12/98
ISSN 1129-8073

Editore
Play Press Publishing srl
Direttore Responsabile
Alessandro Ferri
Direttore Editoriale
Carlo Chericoni
Direttore di Produzione
Simona Ferri
Ufficio Produzione
Rosanna Di Francesco
Marketing e Ufficio Stampa
Luca Carta
Segreteria
Giuseppina Settembre
Editor
Daniele Cucchiarelli
Redazione
Enrica Corradini,
Emanuela Di Vittorio
Art Director
Giorgio Meo
Ufficio Grafico
Stefano Caldari,
Chiara Carocci,
Valentina Ferrarese

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

Stampa
Valprint Spa, Brugherio (MI)
Distribuzione Parrini & C. srl,
Piazza Colonna, 361, Roma

Play Press Publishing srl:
Presidente Mario Ferri. Sede
legale, Direzione, Redazione e
Amministrazione: Lungotevere dei Mellini,
44, 00193 Roma, tel. 06/3219219,
fax 06/3203232, E-mail:
info@playpress.com, Sito Web:
www.playpress.com

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

IL MONDO NON SARÀ PIÙ LO STESSO!

Ragazzi che estate, davvero indimenticabile! Non sto parlando delle nuove conquiste sotto l'ombrellone o delle romantiche passeggiate in spiaggia sotto la luna! La mia estate e quella di tutta la redazione di N64 Magazine è stata segnata da un solo, unico e incredibile evento... l'arrivo delle nuove console Nintendo! Che momenti... abbiamo dovuto attendere parecchi mesi fatti di supposizioni, speranze e smentite clamorose, ma ormai ci siamo!

Nello scorso numero non abbiamo nascosto la nostra emozione per l'imminente arrivo dello Space World e ora, a distanza di qualche settimana dalla sua fine, non abbiamo parole per descrivere le emozioni che abbiamo provato nel toccare con mano il futuro! Con mostri come il GameCube e il Game Boy Advance, il ritorno della Nintendo in vetta è solo una questione di tempo! I filmati mostrati durante la manifestazione hanno fatto gridare al miracolo, si sono viste scene di delirio e dato che non potevate essere lì con noi, abbiamo realizzato un super speciale che vi farà uscire gli occhi fuori dalle orbite! Ma non finisce qui, nelle prossime pagine vi aspettano le anteprime di *Paper Mario*, *Roswell Conspiracies*, le recensioni di *ExciteBike 64*, *Starcraft 64*, un'altra valanga di codici e la guida completa di *Ridge Racer 64*... cosa si può volere di più? Il ritorno dalle vacanze non poteva essere migliore, mettetevi comodi e buon divertimento!

Daniele Cucchiarelli



LA COPERTINA DI N64 MAGAZINE

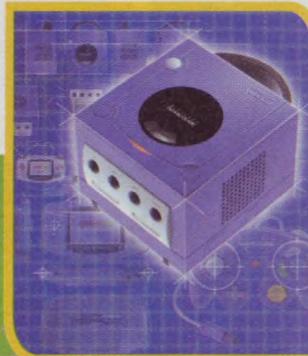
Un evento speciale come quello dell'arrivo delle nuove console Nintendo richiedeva una copertina speciale. Proprio per questo motivo abbiamo pensato di mandare in vacanza per un numero i nostri fantastici disegnatori e di realizzare qualcosa di veramente particolare. I nostri grafici hanno fatto davvero un lavoro incredibile, realizzando un puzzle ipertecnologico che mette in evidenza tutte le fantastiche caratteristiche del GameCube e del Game Boy Advance... ma questo è solo l'inizio! Andate a leggere lo speciale all'interno e rimarrete a bocca aperta.



▲ Il cubo dei desideri, chissà quali sorprese ci riserverà questa piccola scatoletta nei prossimi anni! Non potevamo certo farci scappare l'occasione di dedicargli il palco centrale!



▲ La nuova generazione della leggendaria console Nintendo rivoluzionerà il mondo dei videogiochi portatili e sbaraglierà tutta la concorrenza... Un posto d'onore in copertina non glielo toglie nessuno!



▲ Il puzzle più fantastico che mente umana abbia mai concepito... tutte le console e gli accessori che ci faranno compagnia nel prossimo futuro! Game Boy Advance, GameCube... la Nintendo ha deciso di farci impazzire di gioia!

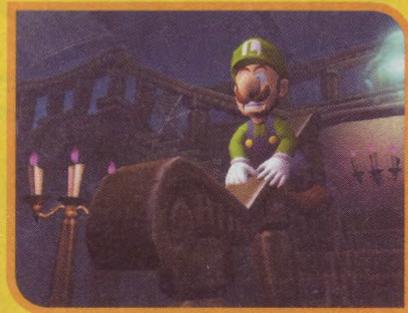
SOMMARIO

GAMECUBE... GAME BOY ADVANCE!

Il futuro della Nintendo non potrebbe essere più roseo! Le console della prossima generazione sono finalmente una realtà e tra poco più di un anno verranno lanciate sul mercato. Da quel momento in poi la lotta sarà durissima, ma la Nintendo ha parecchi assi nella manica... vediamo quali!



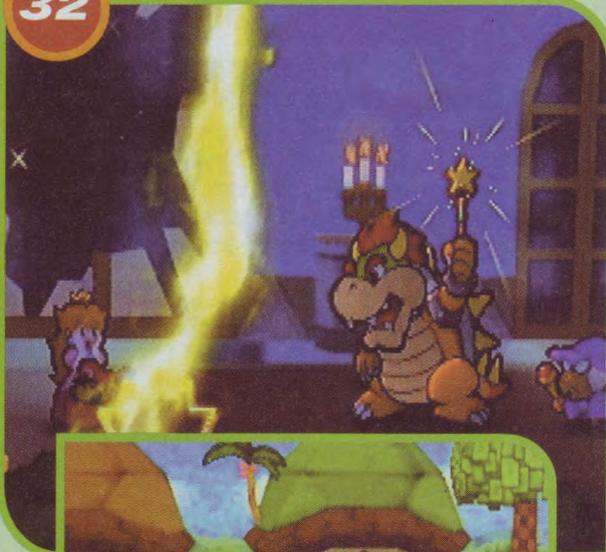
14



PAPER MARIO

Mario lancia la sua sfida a Link in questo nuovo GDR che fa già sognare tutti i fan del simpatico idraulico e della sua banda. La battaglia con Majora's Mask sarà durissima e sarete voi a deciderne il vincitore!

32



EXCITEBIKE 64

Il miglior gioco di corse su due ruote mai uscito su N64. Lo abbiamo provato fino allo sfinimento e ancora non ci siamo stancati di giocarci... Correte a leggere la recensione e fatevi conquistare anche voi.



62

STARCRAFT 64

Uno dei più grandi giochi strategici di tutti i tempi arriva sul 64-bit Nintendo. Se avete sempre sognato di comandare eserciti stellari alla conquista di nuovi pianeti, questo è il gioco che aspettavate da anni.



54

DUCK DODGERS: FOUL PLAY

Ha il becco giallo, le piume nere e si trova perennemente nei pasticci... di chi stiamo parlando? Ma è ovvio, il protagonista del nostro speciale è Daffy Duck, il papero più imbrantato dell'universo!



22

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

San Francisco Rush 2049	28
Conker's Bad Fur Day	31
Paper Mario	32
Cruis'n Exotica	34
Roswell Conspiracies	36
Army Men: Air Combat	38

ROSWELL CONSPIRACIES

La verità è là fuori... molto presto il Nintendo 64 svelerà dei segreti che neanche gli agenti degli X-Files sono riusciti a scoprire! Gli UFO esistono e noi cercheremo di dimostrarvelo!



36



RECENSIONI

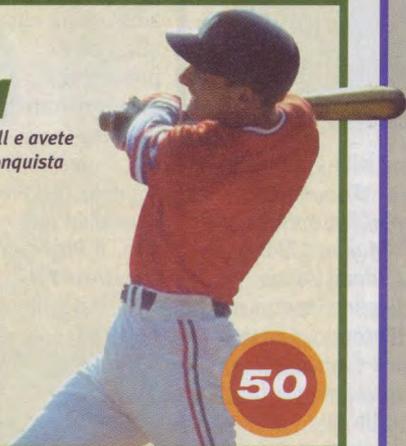
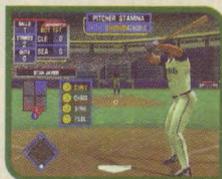
NBA Showtime: NBA On NBC	40
Jeremy McGrath Supercross 2000 .	46
All Star Baseball 2001	50
Starcraft 64	54
Excitebike 64	62

SPACCA CODICI

Cheat Zone	68
Ridge Racer 64	74

ALL STAR BASEBALL 2001

Home run, strike, ball! Se siete appassionati di Baseball e avete sempre sognato di comandare la vostra squadra alla conquista del titolo mondiale, la Acclaim ha una sorpresa per voi.



50

SPECIALI

Il futuro Nintendo	14
Foul Play... Daffy alla riscossa! ...	22

RIDGE RACER 64

La guida definitiva a uno dei più bei giochi di guida mai usciti sulla nostra console preferita. Tutte le piste analizzate al microscopio e tutti i segreti per diventare dominatori dell'asfalto!



74

RUBRICHE

News!6
Gamewatch9
Japan 6410
Index86
N64 Mail92
6 Domande 4 Risposte96
Prossimo Numero98

NEWS

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



2001... IL FUTURO DI ZELDA!

In una recente intervista Shigeru Miyamoto, il leggendario ideatore di *Super Mario*, si è lasciato sfuggire una notizia che ha subito fatto il giro del mondo. A quanto pare non dovremo aspettare molto prima di poter giocare con un nuovo capitolo della serie *Zelda*.

Miyamoto non ha ancora svelato su quale delle due console Nintendo uscirà questo nuovo episodio, ma sembra che i lavori per riportare Link sui nostri schermi siano già

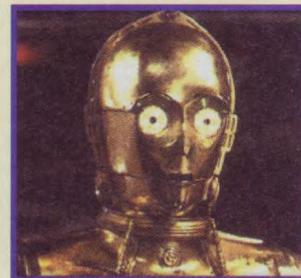


iniziati e procedano alla grande.

Il salto dal 2D al 3D compiuto prima con *Ocarina of Time* e più recentemente con *Majora's Mask*, ha portato questa famosissima saga su un altro livello rispetto ai tempi del Super Nintendo... cosa succederà in futuro? È ancora presto per dirlo, ma terremo sotto stretto controllo la situazione!



La LucasArts ha stretto un accordo con i programmatori della Bioware Corp. (gli stessi di *MDK 2*) per la realizzazione di un nuovo GDR ambientato nell'universo di *Guerre Stellari*. L'annuncio ufficiale parla di un gioco dedicato ai PC e alle "console di nuova generazione"... sentite per caso profumo di Nintendo 128-bit? La data di uscita è purtroppo ancora molto lontana (si parla dell'autunno 2002), ma già cominciano a filtrare le prime informazioni. L'avventura sarà ambientata circa 4000 anni prima degli eventi narrati in *Episode 1* e racconterà un nuovo capitolo dell'eterna lotta tra i cavalieri Jedi e i malvagi Sith. Il Presidente della LucasArts ha dichiarato:

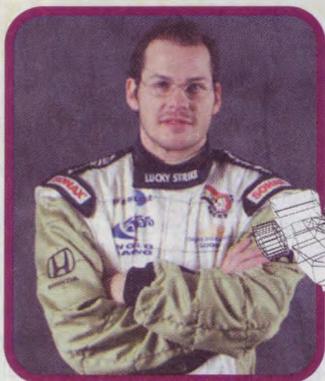


la Bioware rappresenta solo il primo passo verso una nuova dimensione di giochi di ruolo, insieme abbiamo intenzione di creare una pietra miliare nella storia dei videogiochi e di far vivere a tutti gli appassionati nuove ed esaltanti avventure impersonando i personaggi di *Star Wars*". Interrogato sulla possibilità che questo gioco arrivi anche sulla nuova console Nintendo, uno dei boss della LucasArts ha confermato che la nuova piattaforma della grande N è sicuramente nei loro progetti futuri... Non vediamo l'ora di sfoderare la nostra spada laser!

LA FORZA È ANCORA POTENTE...

JACQUES VILLENEUVE CORRE SU DOLPHIN?

L'ex campione del mondo di Formula 1 e attuale pilota della scuderia BAR ha stretto un accordo con la Ubi Soft per la realizzazione di un nuovo gioco di guida. Stranamente però non si parla di una simulazione del campionato automobilistico più famoso del mondo, ma di un gioco ambientato circa 20 anni nel futuro. Secondo le prime notizie trapelate dagli uffici della Ubi Soft, questo misterioso titolo permetterà di gareggiare su piste sparse su cinque continenti, con veicoli dalla forma non ben definita. Normalmente giochi del



genere prevedono l'utilizzo di astronavi o vetture sprovviste

di ruote, ma allora perché chiedere la collaborazione di un vero pilota? È molto probabile che Jacques collabori con i programmatori per la realizzazione dei circuiti e già si parla di un tracciato appositamente creato per sfidare in appassionanti testa a testa il fortissimo pilota canadese. Voci sempre più insistenti parlano inoltre di una modalità per il gioco in Rete, il che fa pensare a un



titolo espressamente realizzato per la prossima console Nintendo piuttosto che per il mitico N64. Cercheremo di scoprire tutto il possibile sguinzagliando i nostri ninja redazionali alla ricerca di succose novità!

ROBOTECH... RITORNO DALL'INFERNO!

C'è un gioco che tutti i possessori di un Nintendo 64 stanno aspettando ormai da secoli! Stiamo parlando di *Robotech: Crystal Dreams*, un titolo di cui purtroppo si erano perse le tracce!

Ultimamente però sembra che qualche cosa si stia muovendo. Il Presidente della Mattel Interactive, Bernie Stolar, ha infatti annunciato di aver acquistato dalla Harmony Gold i diritti di sfruttamento della popolare serie animata. La licenza verrà sfruttata per la realizzazione di giochi per PC e console della prossima generazione come X-Box e Dolphin. Musica per le orecchie di tutti gli



appassionati, che ormai da troppo tempo attendono di rivivere sugli schermi le mitiche battaglie contro i malvagi alieni Zentradi. Per ora le notizie sono piuttosto scarse, ma probabilmente qualcosa di più corposo verrà annunciato entro la fine dell'anno!

LA MASCHERA D'ORO!

State aspettando la nuova avventura di Link con la bava alla bocca e gli occhi fuori dalle orbite? Volete un motivo in più per acquistare la vostra copia di *Majora's Mask*? Bene, forse abbiamo quello che fa per voi... che ne dite di un'edizione speciale completamente dorata che brilli sul vostro glorioso N64? Avete capito bene, quella che vedete nella foto è una versione a tiratura limitata dell'ultima avventura di *Zelda*, che la Nintendo metterà in commercio il prossimo ottobre! Dopo il successo ottenuto dalla stessa iniziativa lanciata per l'uscita di *Ocarina of Time*, la casa di Mario ha deciso di ripetere l'operazione ancora



una volta. Per assicurarsi questa meraviglia (che tra l'altro nasconde sulla parte frontale un'immagine che cambia a seconda dell'angolazione da cui si guarda la cartuccia) bisognerà ordinarla nei negozi che parteciperanno all'iniziativa. La Nintendo ha specificato che l'ordine non è obbligatorio ma come si dice, chi primo arriva... Noi intanto abbiamo già messo in allarme il nostro negozio di fiducia, non si sa mai!

18 BUCHE INSIEME A MARIO

Se vi sentite dei veri campioni a *Mario Golf*, perché non fate conoscere la vostra bravura a tutto il mondo? Grazie a un'iniziativa della Nintendo potrete partecipare a un torneo su scala mondiale che servirà a compilare una speciale classifica dei migliori giocatori del pianeta. Per partecipare avrete bisogno di una particolare password che potete trovare sul sito Internet www.nintendo.com/n64/golf/summerscramble.html. Dopo averla inserita nel



gioco dovrete affrontare un torneo e cercare di terminarlo con il minor numero possibile di colpi. Alla fine otterrete una seconda password che dovrete inserire nello stesso sito per registrare il vostro punteggio (che potrete controllare in qualsiasi momento). Se siete dei maghi del green e pensate che nessuno possa superarvi, dimostratecelo e... che la competizione abbia inizio!

LINK PERDE I PEZZI!

Dopo innumerevoli ritardi e annunci, la Nintendo ha ufficialmente deciso di ridurre da tre a due i capitoli della nuova serie *Zelda* per Game Boy Color. Ok, prima che vi strappiate i capelli per la rabbia c'è qualcosa che dovete

sapere... il taglio si è reso necessario per le difficoltà incontrate dai programmatori nella realizzazione del famoso sistema di connessione tra i vari episodi (che originariamente avevano i titoli *Mystical Seed of Power*, *Mystical Seed of Wisdom* e *Mystical Seed of Courage*). Molto probabilmente parte del materiale tolto dal terzo gioco verrà inserito negli altri due episodi. Fortunatamente le notizie non sono tutte brutte, la riduzione del numero di giochi infatti potrebbe consentire l'uscita di entrambi i capitoli nello stesso periodo. I giocatori giapponesi avranno la possibilità di vivere le nuove avventure di Link a partire dalla fine di quest'anno, mentre noi dovremo aspettare un po' di più... ma ne vale sicuramente la pena!!!



RESIDENT EVIL SI TRASFERISCE?



È forse il gioco horror più famoso al mondo e i vari capitoli della serie hanno terrorizzato milioni di videogiocatori, praticamente tutti stanno aspettando un nuovo episodio di *Resident Evil* per N64! Ok, fino a qui

ci siamo... Queste sono cose che più o meno tutti i fan del gruppo S.T.A.R.S. e della Umbrella sanno, ultimamente però le voci su *Resident Evil* si sono moltiplicate a ritmo frenetico. Secondo fonti abbastanza attendibili il nuovo episodio della famosissima saga Capcom potrebbe essere dirottato sulla nuova console Nintendo e quindi non vedere più la luce sul glorioso N64.

Francamente non sappiamo se essere felici o meno di questa notizia. Il trasferimento del progetto da una piattaforma all'altra allungnerà inevitabilmente i tempi di uscita, ma allo stesso tempo la potenza del nuovo 128-bit potrebbe regalarci il gioco horror definitivo. È stato inoltre annunciato che nel gioco sarà ufficialmente possibile controllare un secondo personaggio, un ex-marine di nome Billy Cohen. Dopo essere sfuggito alla prigione militare nella quale era stato rinchiuso per un'accusa di omicidio, Billy decide (per qualche oscuro motivo) di combattere una nuova orda di zombi e mostri vari al fianco della deliziosa Rebecca Chambers. Il bello è che durante l'avventura sarà possibile passare da un personaggio all'altro in qualsiasi momento... non male, vero?



POKÉMON STADIUM 2 IN ARRIVO!

La Nintendo ha finalmente calato il sipario sul nuovo *Pokémon Stadium* per N64 che verrà lanciato alla fine del 2000 in Giappone. Chi si aspettava un titolo piuttosto banale è rimasto sorpreso nello scoprire che questo secondo capitolo della serie (il terzo per i giocatori giapponesi) si chiamerà *Pokémon Stadium Gold/Silver*. Ovviamente avrete già intuito la compatibilità con tutte le versioni del gioco per Game Boy Color, ma la cosa più interessante è che questo nuovo episodio conterrà tutti i 251 Pokémon esistenti. Per poter giocare con questa nuova meraviglia molto probabilmente dovremo attendere la prossima primavera, ma vi terremo costantemente aggiornati su tutti gli sviluppi futuri. Nel frattempo godetevi queste prime, esaltanti immagini!



GAMEWATCH

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

LE PROSSIME USCITE

CTO

Rhubarb	Avventura	Settembre
Hvs Adventure Racing	Corse	TBA

HALIFAX

ECW - Anarchy Rulz	Wrestling	Settembre
Turok 3: Shadow of Oblivion	Sparatutto	Settembre
ISS 2000	Calcio	Settembre
Battlezone	Azione	TBA
Rally 64	Corse	TBA

INFOGRAMES

Duck Dodgers	Azione	Ottobre
--------------	--------	---------

LEADER

Lego Racers	Corse	Ottobre
-------------	-------	---------

DATE DA CONFERMARE

Banjo Tooie	PAL	Ottobre
Blues Brothers 2000	PAL	Luglio
Conker's Bad Fur Day	PAL	Dicembre
Cruis'n Exotica	PAL	Luglio
Daikatana	PAL	Luglio
Donald Duck	PAL	Dicembre
Duck Dodgers	PAL	Luglio
Eternal Darkness	PAL	Novembre
Excitebike 64	PAL	Settembre
F1 Racing Championship	PAL	Luglio
Hercules: Legendary Journeys	PAL	Luglio
International Track and Field	PAL	Giugno
ISS Millenium	PAL	Agosto
Kirby 64: The Crystal Shards	PAL	Agosto
Mario Party 2	PAL	Settembre
Mickey's Speedway	PAL	Novembre
Perfect Dark	PAL	Giugno
Pokémon Snap	PAL	Settembre
Pokémon Puzzle League	PAL	Novembre
Ready 2 Rumble 2	PAL	Novembre
Riqa	PAL	Dicembre
Rush 2049	PAL	Ottobre

Starcraft 64	PAL	Settembre
Super Mario RPG	PAL	Ottobre
Taz Express	PAL	Giugno
Turok 3: Shadow Of Oblivion	PAL	Settembre
Wacky Racers	PAL	Luglio
Zelda: Majora's Mask	PAL	Novembre

DATE DA CONFERMARE

1080 Snowboarding 2	JAP	2000
3Sixty	USA	2000
4x4 Mud Monsters	USA	2000
Aidyn Chronicles:		
The First Mage	USA	2000
Airport Inc	PAL	2000
All Star Baseball 2001	USA	2000
Alone In The Dark 4	PAL	2000
Animaniacs Ten Pin Alley	USA	2000
Army Men: Air Combat	PAL	2000
Army Men: Sarge's Heroes 2	USA	2000
Bassmasters 2000	PAL	2000
Batman Beyond	PAL	2000
Bomberman 2	JAP	2000
Caesars Palace	USA	2000
Catroops	USA	2000
Senzo's Carnival Adventure	USA	2000
Derby Stallion 64	JAP	2000
DethKarz	PAL	2000
Dinosaur Planet	PAL	2000
Earthbound	PAL	2000
Extreme Sports 64	PAL	2000
FIA Formula 1	PAL	2000
Fighters Destiny 2	PAL	2000
Fire Emblem 64	JAP	2000
Ghoul's & Ghosts	JAP	2000
Harvest Moon	PAL	2000
Hey You! Pikachu!	USA	2000
Indiana Jones: Infernal Machine	PAL	2000
Indy League Racing 2000	USA	2000
Jeff Gordon XS Racing	USA	2000
Jest	PAL	2000
Jungle Emperor Leo	JAP	2000
Kobe Bryant NBA Courtside 2	PAL	2000
Madden 2000	USA	2000
Magic Flute	JAP	2000

Mario Tennis	PAL	2000
Mega Man 64	JAP	2000
Metal Gear	JAP	2000
Mia Hamm Soccer	USA	2000
Mini Racers	PAL	2000
Mother 3	JAP	2000
Namco Museum 64	PAL	2000
NBA Live 2001	USA	2000
NFL Blitz 2001	USA	2000
Ogre Battle 64: Lordly Caliber	USA	2000
Paper Mario	PAL	2000
Polaris Snocross	USA	2000
Power Rangers		
Lightspeed Rescue	USA	2000
Puma Street Soccer	PAL	2000
Quest 2	USA	2000
Rally Masters	PAL	2000
Resident Evil Zero	JAP	2000
Rev Limit	PAL	2000
Robocop	USA	2000
Rollerball	USA	2000
Ronaldo Soccer	PAL	2000
Roswell Conspiracies	USA	2000
Rugrats In Paris	USA	2000
Scooby Doo:		
Classic Creep Capers	PAL	2000
Shadow Man 2	PAL	2000
Sim City 2000	PAL	2000
Snowboard Kids 2	PAL	2000
Space Invaders	PAL	2000
Speed	USA	2000
Spider Man	PAL	2000
Spooky	USA	2000
Spy Hunter	USA	2000
Star Wars: Battle For Naboo	PAL	2000
Sydney Olympics 2000	USA	2000
Tetris Attack	PAL	2000
Thornado	USA	2000
Tom and Jerry	USA	2000
Top Gun	USA	2000
Velocity	USA	2000
Wild Waters	PAL	2000
The World Is Not Enough	PAL	2000
WWF No Mercy	USA	2000



JAPAN 64

Benvenuti in Giappone ragazzi! Beh... non proprio, ma questa nuova rubrica vi permetterà di conoscere tutte le ultime novità sui videogiochi, sugli oggetti e sulle follie che circondano il mondo Nintendo nel paese dei manga e del sushi! Ogni mese cercheremo di stupirvi con le notizie più divertenti e le anteprime più calde, quindi... preparate le valigie!

FURAI NO SHIREN 2

Prodotto: Chun Soft
Sviluppo: Chun Soft
Genere: Azione/GDR
Data di Uscita: 27 Settembre



costruzione. I labirinti sono composti da un numero variabile di piani e vengono creati casualmente dalla CPU ogni volta che si inizia una nuova partita. Non solo, anche la disposizione di mostri e oggetti cambierà a ogni nuova visita... in pratica avrete la possibilità di

La Chun Soft non è una delle software house più conosciute nel nostro paese, ma in Giappone viene considerata alla pari della Square e della Enix nel campo dei GDR. Lo stesso team responsabile della bellissima serie *Torneco Fushigina Dungeon* (che presto si arricchirà di un nuovo capitolo annunciato anche in Europa) ritorna alla grande con il seguito di un leggendario gioco uscito parecchi anni fa su Super Nintendo. Stiamo parlando del mitico *Furai no Shiren*. Il protagonista dell'avventura è un giovane guerriero, al quale vengono affidate le



sorti di un villaggio oppresso dai continui attacchi di perfide tribù di orchi. Il nostro eroe avrà il compito di costruire un enorme castello al fine di proteggere gli abitanti dagli attacchi dei demoni. I materiali per innalzare questa fortezza si trovano sparsi nei numerosi labirinti nascosti nelle zone intorno al villaggio. L'avventura si sviluppa in tre fasi principali: la ricerca di oggetti e materiali all'interno dei dungeon, la visita al villaggio in cima alla montagna per raffinare i materiali che si trovano allo stato grezzo e il ritorno nella cittadina per l'inizio delle operazioni di



vivere storie completamente diverse nelle quali l'imprevisto è sempre dietro



l'angolo! Ovviamente non mancheranno i classici negozi nei quali acquistare oggetti, pozioni, pergamene magiche, armi e corazze. Potrete anche recuperare moltissimi oggetti durante il viaggio, ma dovrete fare attenzione perché alcuni di essi saranno protetti da maledizioni davvero pericolose. In particolari punti della mappa si nascondono delle piccole botteghe nelle quali avrete la possibilità di fondere le armi e le armature per crearne di nuove. Graficamente *Furai no Shiren 2*



si presenta piuttosto bene, con una veste poligonale pulita e dettagliata e forse i più complessi ambienti tridimensionali mai visti su Nintendo 64. Per quanto riguarda giocabilità e longevità, la nuova creazione Chun Soft possiede una caratteristica davvero incredibile. Ogni volta che finirete il gioco potrete infatti assistere a un finale diverso, che dipenderà dalle missioni intraprese e dalle scelte fatte durante l'avventura.



È proprio il caso di dire che ci troviamo di fronte a un'opera immortale, non siete d'accordo con noi?

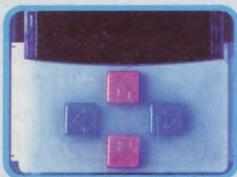


シレンは ヒツジ神官に
29ポイントのダメージを あたえた。



UNA DISCOTECA PORTATILE

Da qualche settimana, i giocatori giapponesi possono divertirsi con la versione portatile del famoso gioco musicale Konami, *Dance Dance Revolution*. Come potete vedere dalle foto, questa speciale versione del gioco sviluppato dalla Bemani include una periferica simile ai tappetini che potete trovare nelle sale giochi. I quattro pulsanti corrispondono ad altrettante direzioni e vanno agganciati al D-Pad del Game Boy. I brani che potrete selezionare sono quelli che abbiamo ascoltato più volte nella versione arcade, naturalmente adattati al chip sonoro della console Nintendo. Sarà possibile collegare il proprio Game Boy con quello di un amico per dare il via a delle sfide di ballo all'ultima nota. Niente male per liberarsi dallo stress di una giornata di studio e lavoro!



CRICETI PORTAFORTUNA



La Nintendo ha da poco lanciato in Giappone un nuovo gioco per Game Boy Color davvero fuori di testa. Il titolo è simile a uno scioglilingua, quindi non spaventatevi... *Tokotto Hamu Taru Tomodachi Daisakusen Dechu* ha per

protagonista un dolcissimo criceto e a dire la verità non si tratta di un gioco vero e proprio. Il simpatico roditore vi chiederà infatti di inserire i vostri dati (nome, data di nascita, segno zodiacale...) e in base a essi cercherà la vostra anima gemella. E non solo. Calcolerà l'affinità di coppia con la vostra fidanzata, vi farà conoscere nuovi amici (veri o virtuali, rimane un mistero) e renderà le vostre giornate molto meno noiose del solito (ma ne siamo proprio sicuri?). Insomma, un prodotto decisamente originale che forse non vedremo mai in Italia, magari però se tenete d'occhio qualche negozio che vende prodotti d'importazione...



GUERRA VIRTUALE

La Media Factory sta dando gli ultimi ritocchi a un gioco di strategia bellica per Nintendo 64. Il titolo è *Gendai Dai Senryaku Ultimate War* e sembra avere tutte le carte in regola per imporsi come nuovo standard del genere. Il gioco vi mette in mezzo a un conflitto immaginario tra America e Unione Sovietica. Impersonando un comandante dell'esercito americano dovrete impedire a ogni costo l'invasione delle truppe russe nel territorio dei vostri alleati giapponesi. Per vincere le battaglie dovrete portare a termine due obiettivi: annientare completamente l'esercito nemico e occupare la base avversaria. Da buon comandante dovrete scegliere i movimenti di ogni singola unità e cercare di adottare sempre la strategia più adatta alla situazione che vi troverete ad



affrontare. Purtroppo le informazioni su questo interessantissimo titolo finiscono qui, ma cercheremo di proporvi altre notizie (e immagini) nei prossimi numeri.

NELLE TOMBE DI RE SALOMONE



Un'altra pietra miliare della storia dei videogiochi sta per tornare in una versione riveduta e corretta sul mitico portatile Nintendo. Questa volta è la Tecmo a riportare in vita il grande classico *Salomon Key* e i suoi intricatissimi labirinti che vi faranno girare la testa. Lo scopo del gioco è di recuperare le tre chiavi che si trovano sparse in ogni livello, per aprire il cancello e passare all'avventura successiva. Dovrete affrontare in tutto la bellezza di settanta piani, carichi di trappole ed enigmi da risolvere, ma avrete anche la possibilità di creare i vostri livelli personalizzati con un completissimo Editor... Ben fatto, Tecmo!





KIRBY IN PERFETTA FORMA!

Avete voglia di giocare a flipper e siete dei fan della buffa pallina Nintendo? Allora cosa c'è di meglio che provare l'ultima avventura del mitico Kirby? In *Coro Coro Kirby* dovrete muovere questa graziosa creatura all'interno di intricati labirinti e farle raggiungere la meta entro un tempo prestabilito. Kirby ha assunto le sembianze di una biglia e non avrà la capacità di muoversi liberamente, sarete voi a farlo spostare inclinando e scuotendo il vostro Game Boy. Insieme alla confezione è inclusa infatti una

periferica sviluppata dalla Analog Devices, dotata di un sensore capace di leggere il grado e la direzione di inclinazione del vostro fido portatile. Oltre all'avventura vera e propria, sono presenti anche cinque sottogiochi che sfruttano in modo alternativo e



intelligente il brillante dispositivo ideato dalla Nintendo. Il costo della



confezione che comprende cartuccia e periferica è di 4500 yen (circa 80.000 lire)... ma ne vale veramente la pena!

UN GRADITO RITORNO...



Avete mai sentito parlare del bellissimo GDR strategico *Tower of Druaga* della Namco? Beh, la casa di *Ridge Racer* ha da poco annunciato un nuovo episodio della serie,



creato appositamente per Game Boy Color. In *Semecom Dungeon Doruruuaga* (ma quand'è che i Giapponesi riusciranno a dare dei nomi più corti ai loro giochi?) dovrete infiltrarvi in un labirinto custodito da mostruosi nemici, per rubare tutti i gioielli al suo interno. Un gioco da ragazzi? Non proprio, visto che oltre ad affrontare le creature nascoste in ogni angolo dovrete anche recuperare tutte le chiavi che aprono le porte di accesso al tesoro. Il gioco tuttavia non consiste solamente nell'attacco della "fortezza" avversaria. Dovrete anche proteggere il vostro labirinto dalle visite del nemico, che cercherà di rubarne tutte le ricchezze. Posizionate i vostri gioielli nei punti più impensabili in modo da non farli sgraffignare facilmente dal boss avversario. Avrete a disposizione un vasto numero di creature che potrete usare per sbarrare la strada al nemico, ma il bello è che in *Druaga* oggetti e mostri sono rappresentati da carte, dotate di determinate caratteristiche. Utilizzare la carta giusta nel momento giusto può essere la chiave per annientare definitivamente gli sgradevoli visitatori che si presenteranno nella vostra reggia. Il titolo Namco non ha ancora una data di uscita ufficiale, ma terremo costantemente d'occhio la situazione!



FOLLIA... MADE IN JAPAN

Ultimamente in Giappone si vedono circolare degli strani autobus, ricoperti di bellissime illustrazioni pubblicitarie dei più popolari personaggi dei videogiochi. Neanche a farlo apposta gli ultimi arrivati sono proprio gli eroi di *Furai no Shiren 2* per Nintendo 64, che questo mese sembra essere protagonista assoluto della nostra rubrica. Gli autobus in questione hanno iniziato a circolare per i quartieri di Tokyo lo scorso mese di agosto e continueranno a farlo per tutto l'anno. Sono soltanto due e non compiono un tragitto fisso, questo vuol dire che sarà molto difficile trovarli... anche se vi trovate nel bel mezzo della capitale giapponese!



I GADGET DEL MESE

Il gioco non è ancora arrivato ufficialmente qui da noi, ma chi non conosce e attende con la bava alla bocca il nuovo episodio della fantastica saga di *Zelda*? Per ingannare l'attesa potete dare un'occhiata a questa fantastica statuette dedicata a *Majora's Mask*, che ritrae il prode Link con la maschera in mano. Appuntamento a presto per la recensione del gioco...



Il secondo gadget che vi presentiamo riguarda uno dei buffi personaggi che potrete incontrare nel gioco *Furai no Shiren 2*. Mamuru (questo è il nome della bestiola) si è trasformato in un simpatico e comodissimo porta telefonino da tavolo. Un oggetto imperdibile per ogni appassionato di giochi Made in Japan... noi ne abbiamo già prenotato uno!



PSM



La strategia completa di *A Sanguis Freddus*

100% *il Mensile per* **PlayStation** indipendente

BENZINA PER LA TUA PLAYSTATION

LA RIVISTA INDIPENDENTE PIÙ VENDUTA IN ITALIA
INDIPENDENTE, IMPARZIALE, SENZA RIVALI

PSM



La strategia completa di *A Sanguis Freddus*

100% *il Mensile per* **PlayStation** indipendente

FINAL FANTASY IX

Il GDR definitivo!
▶ Nuove immagini inedite
▶ Intervista esclusiva ai programmatori Square

TOP 25

I migliori titoli per PlayStation secondo voi lettori

Metal Gear Solid 2

Analizzato in dettaglio il famoso filmato dell'E3



Dal 15 settembre in tutte le edicole

Ottobre 2000 N. 31 **L. 7800** PLAY PRESS PUBLIBURO

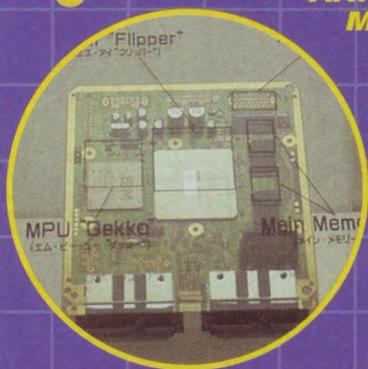
00031 >

9 771126 490006

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

IL FUTURO NINTENDO...

L'ABBIAMO ATTESA CON IMPAZIENZA, IL SUO ARRIVO ERA STATO ANNUNCIATO DALL'ARRIVO DEL DREAMCAST E DELLA PLAYSTATION 2, MA ORA LA VERA RIVOLUZIONE NEL MONDO DEI VIDEOGIOCHI AVRÀ DUE SOLI NOMI... GAMECUBE E GAME BOY ADVANCE! LE NUOVE CONSOLE NINTENDO SONO FINALMENTE UNA REALTÀ! IN QUESTO SPECIALE CERCHEREMO DI ANALIZZARE TUTTE LE LORO CARATTERISTICHE, DAREMO UNA PRIMA OCCHIATA A QUELLO DI CUI SONO CAPACI QUESTI DUE MOSTRI E CERCHEREMO DI NON PERDERE DI VISTA LE INCREDIBILI IMMAGINI DEI FILMATI PRESENTATI DURANTE LO SPACE SHOW. CI APPRESTIAMO A INIZIARE UN VIAGGIO NEL FUTURO... ALLACCIATE BENE LE CINTURE DELLA MACCHINA DEL TEMPO E PREPARATEVI ALL'IMPATTO!



Nome Ufficiale:	Nintendo GameCube
Dimensioni:	150mm (L) x 110mm (A) x 161mm (P)
Alimentazione:	Adattatore AC DC12V x 3,5°
Microprocessore:	IBM Power PC Gekko (Copper Wire NEC o.18 Micron)
Drive:	Sistema CAV (Constant Angular Velocity)
Supporti:	Nintendo GameCube Mini DVD da 8cm con capacità di circa 1.5GB basati sulla Matsushita's Optical Disc Technology Nome in codice "Flipper"
Sistema LSI:	405 MHz
Frequenza di clock:	
Velocità trasferimento dati:	1.6GB/secondo (Massimo)
Frame Buffer:	Circa 2MB
Texture Cache:	1MB con tempo di latenza di circa 5 nanosecondi (1T-SRAM)
Velocità lettura texture:	12.8GB/secondo (Massimo)
Capacità memoria centrale:	3,2GB/secondo (Massimo)
Input/Output:	4 porte per controller, 2 porte per Digicard, 1 presa AV Analogica, 1 presa AV digitale, 2 porte seriali High-Speed, 1 porta parallela High-Speed
Effetti in tempo reale:	Fogging, Subpixel Anti-aliasing, HW Light x8, Alpha Blending, Virtual Texture Design, Multi-texture Mapping/Bump/Environment Mapping, MIPMAP, Bilinear Filtering, Realtime Texture Decompression (S3TC), Realtime Decompression Display List, HW Motion, Compensation Capability
Processore sonoro:	16 bit DSP a 16 bit (incorporato nel sistema LSI)
Memoria principale:	8KB RAM + 8KB ROM
Memoria calcolo:	8KB RAM + 8KB ROM
Memoria dati:	8KB RAM + 4KB ROM
Velocità di clock:	101.25 MHz
Canali sonori riproducibili:	64 canali ADPCM (Massimo)
Capacità disegno grafico:	Da 6 a 12 milioni di poligoni con tutti gli effetti attivati
Memoria di sistema:	24MB
A-Memory:	16MB (100MHz DRAM)
Date di lancio (non ufficiali):	Luglio 2001 (Giappone) - Ottobre 2001 (USA ed Europa)

LA NASCITA DI UN MITO

Prima di assumere la forma definitiva che siamo sicuri avete già ammirato nelle foto, il GameCube si è prestato a tutta una serie di progetti più o meno fantasiosi! In queste immagini potete vederne alcuni...



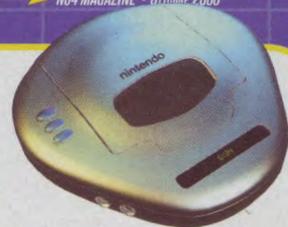
Una console a forma di stella marina... idea decisamente originale, francamente però la scelta dei colori era discutibile!



Anche questa versione con CD in verticale non era male, un look futuristico davvero interessante, ma la verità era ancora lontana...



Ovviamente la possibilità che il nuovo mostro avesse una forma simile al Nintendo 64 è stata presa in considerazione. In fondo bastava cambiare le cartucce con i DVD... beh, più o meno!



Che dire invece di questo prototipo molto simile ai comuni lettori di CD? Molto piacevole da vedere, ma tutti si aspettano qualcosa di più rivoluzionario.

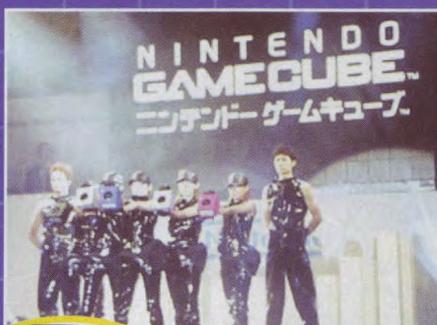
SPECIALE

INIZIA LO SHOW!

Parlando di Nintendo non potevamo che aspettarci una manifestazione in grande stile e le nostre attese non sono state assolutamente deluse! Uno spettacolo di luci e laser ha accolto i partecipanti che attendevano con trepidazione le star dello spettacolo... il GameCube e il Game Boy Advance!

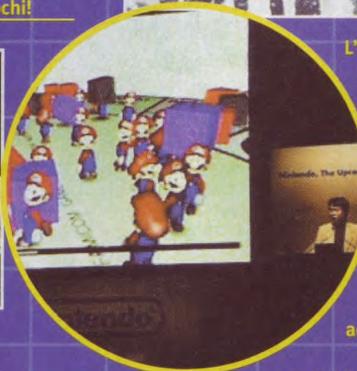


Il momento è di quelli importanti, dei fasci di luce annunciano l'inizio dello spettacolo che rappresenterà una svolta nel mondo dei videogiochi!



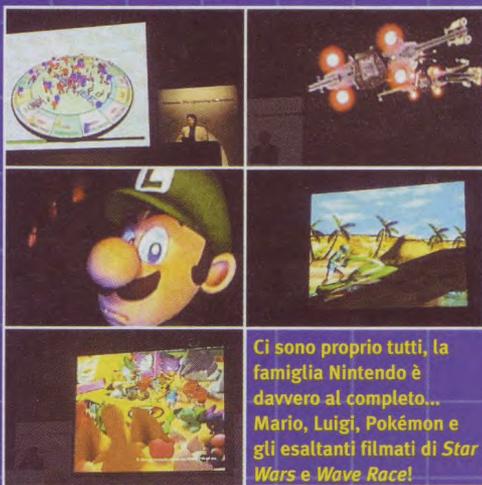
Un gruppo di ballerini fasciati in abiti "stile Perfect Dark" stringono in mano l'oggetto del desiderio di tutti noi... il Game Cube... vogliamo salire sul palcoscenicooooo!

La presentazione ufficiale è iniziata e uno splendido filmato sul megaschermo illustra le caratteristiche del controller della nuova console... il fantasmino non è compreso nel prezzo!



L'eccitazione comincia a salire quando un esercito di Mario 3D invade lo schermo e regala un piccolo assaggio della potenza del GameCube...

Una raffica di immagini presenta tutti gli accessori della console... il mini DVD, la Digicard, il Controller a infrarossi e il Modem.



Ci sono proprio tutti, la famiglia Nintendo è davvero al completo... Mario, Luigi, Pokémon e gli esaltanti filmati di Star Wars e Wave Race!

E finalmente viene presentata anche la nuova console portatile, l'evoluzione della specie Game Boy! Non pensate anche voi che sia fantastica?



I TITOLI CHE VERRANNO

Ora che tutti hanno intuito le vere potenzialità della nuova console Nintendo, la gara per assicurarsi una fetta di

successo si fa sempre più accesa. Le software house stanno facendo di tutto per entrare nel gruppo di sviluppatori Nintendo e il risultato è una lunghissima lista di giochi annunciati più o meno ufficialmente...

1080° 2.....Nintendo	Adventure.....Rareware	R. To El Dorado....Dreamworks
Army Men.....3DO	MLB.....Midway	Robocop.....Titus
Batman.....Ubi Soft	MTV Music.....Codemasters	ShadowMan 2.....Acclaim
Dinosaur.....Ubi Soft	NBA HangtimeMidway	Star Wars.....LucasArts
Donald Duck.....Ubi Soft	NFL Blitz.....Midway	Stunt Driver.....Climax Studios
Donkey Kong.....Rare	Onimusha:	S. Mario GDR.....Nintendo
Evil Twin.....Ubi Soft	Warlords.....Capcom	S. Smash Bros 2..HAL
Harry Potter.....Nintendo	Outcast 2.....Infogrames	Tarzan.....Ubi Soft
HBO Boxing.....Acclaim	Picasso.....Promethean	Thornado.....Factor 5
Int. Track & Field.Konami	Designs.....Play Action	T.Defence Boxing Climax Studios
John Madden.....EA	Football.....Retro Studios	Too Human.....Silicon Knights
Ken Griffey Jr.	Pokémon.....Nintendo	Turok 4.....Acclaim
Baseball.....Left Field	Rayman 3.....Ubi Soft	VIP.....Ubi Soft
Lufia 3.....Natsume	Rainbow 6: Urb.	Xtreme Games.....Midway
Mario.....Nintendo	Operations.....Saffire	Young
Mario Kart.....Nintendo	Ready 2	Olympians.....Saffire
Metroid.....EAD	Rumble 2.....Midway	Zelda.....Nintendo
Mickey Mouse	Ridge Racer.....Namco	



QUESTIONE DI IMMAGINE...

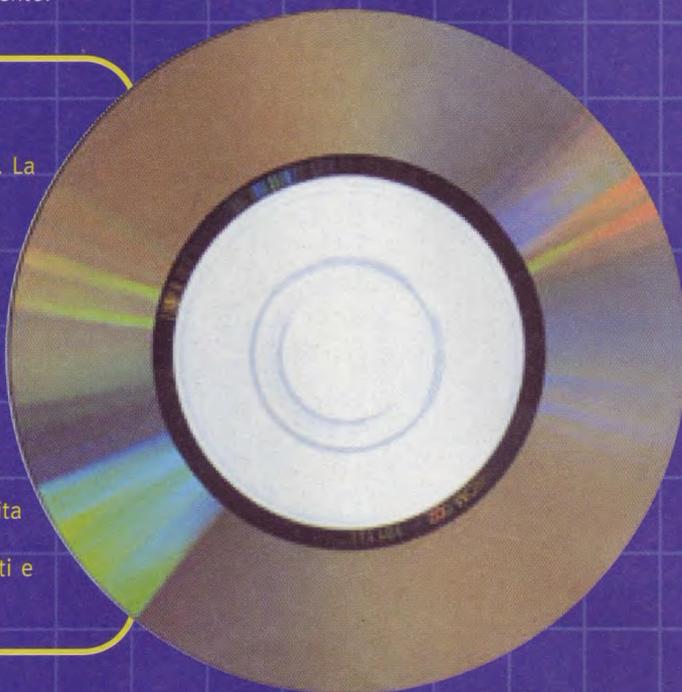
La nuova console tiene fede al proprio nome con dimensioni incredibilmente ridotte (150 mm di larghezza, 110 di altezza e 161 di profondità), che la fanno assomigliare in tutto e per tutto a una scatola dei desideri. Immaginate di avere davanti un cubo grande più o meno come 5 CD messi uno sopra l'altro... l'aspetto è assolutamente innocuo, ma la potenza è davvero inimmaginabile. La console sarà disponibile in vari colori che vanno dal viola, al rosso, al nero fino alle bellissime versioni grigie, oro e argento!



L'UNIVERSO IN 8 CM

Diversamente da quanto si pensava fino a qualche settimana fa, il GameCube non adotterà dei normali DVD come supporto per i giochi. La nuova piattaforma utilizzerà infatti dei mini DVD ideati e progettati dalla Matsushita (ovvero Panasonic), larghi 8 cm e capaci di contenere 1.5 Gigabyte di dati (più o meno la metà di un disco normale, ma circa 190 volte la grandezza della cartuccia di *Zelda: Ocarina of Time*). L'utilizzo di questo supporto dovrebbe risolvere il problema della pirateria, consentendo alla Nintendo di ridurre i costi di produzione e di conseguenza quelli di vendita. La possibilità di leggere film in DVD sembra quindi tramontata, ma l'idea di realizzare una seconda versione del GameCube che preveda questa caratteristica non è stata ancora abbandonata.

I primi giochi pronti per il lancio saranno mostrati durante l'edizione primaverile dell'Electronic Entertainment Expo a maggio, mentre l'uscita della console è prevista (ma non ufficializzata) per luglio 2001 in Giappone (con cinque titoli disponibili) e ottobre 2001 negli Stati Uniti e (speriamo) in Europa.



PERIFERICHE

CAVO VIDEO DIGITALE

Per poter sfruttare al massimo la sua enorme potenza grafica, la Nintendo ha equipaggiato la nuova console con ben due uscite video... una analogica e una digitale.

Mentre l'uscita analogica (praticamente una copia di quella già vista su Super Nintendo e N64) servirà per collegare il GameCube ai normali televisori, quella digitale è compatibile con lo standard D Terminal e consentirà di collegare la console ai televisori digitali ad alta definizione, ottenendo una qualità d'immagine impareggiabile. Il GameCube dovrebbe inoltre essere compatibile con i monitor e i televisori VGA, ma la Nintendo non ha ancora confermato la notizia.



DIGICARD / ADATTATORE SD

Ovviamente una console rivoluzionaria non poteva che avere una Memory Card rivoluzionaria. Anche da questo punto di vista i ragazzi della grande N sembrano aver fatto le cose in grande. Oltre alla normale Memory Card capace di immagazzinare 4 megabit (circa 500 kilobyte) di memoria Flash ad alta velocità, si potranno usare delle speciali card chiamate SD Memory o più comunemente San Disc... dei piccoli mostri-cattoli concettualmente simili ai memory stick della PS2, in grado di contenere ben 64 Megabyte di dati riscrivibili. Queste potranno essere

usate per scaricare dati da Internet o per importare immagini da telecamere e macchine fotografiche digitali e ovviamente per salvare le partite dei nostri giochi preferiti!

UN PICCOLO ASSAGGIO...

Durante la manifestazione sono stati presentati numerosi filmati che mostravano le capacità grafiche della nuova macchina. Protagonisti di queste incredibili sequenze erano le punte di diamante di casa Nintendo e le loro gesta sullo schermo hanno lasciato tutti a bocca aperta.

Il primo a fare la sua apparizione è stato ovviamente Mario, presentato nientemeno che da Shigeru Miyamoto (Presidente della Nintendo). Il filmato inizia con la versione a 8-bit del celebre idraulico italiano, la telecamera si avvicina al blocchettoso personaggio che in pochi istanti si trasforma nella sua versione N64! Ma non finisce qui, dopo pochi secondi un altro Mario appare sullo schermo, poi un altro, un altro e ancora uno... fino a che l'intero schermo non viene riempito da versioni

tridimensionali della mascotte Nintendo, ognuna con le proprie animazioni. Miyamoto ha tenuto a precisare che il filmato non era

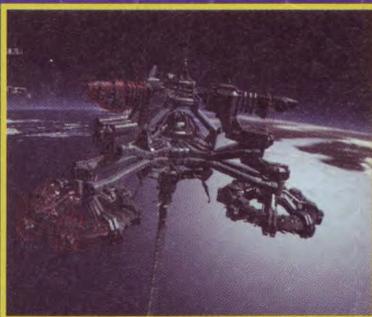
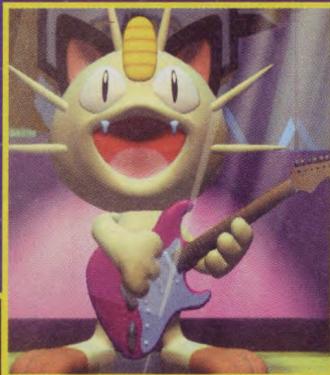
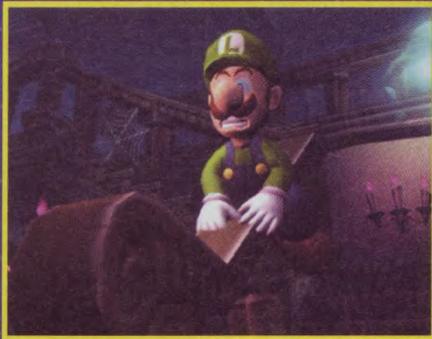
precalcolato, ma realizzato in tempo reale dal processore grafico del GameCube... davvero sconvolgente!

La festa però era solo all'inizio, ben presto lo schermo si è riempito di facce molto familiari che hanno dato il loro contributo nel far piangere di gioia tutti i visitatori. Dopo Mario è stata la volta di Luigi che se ne andava scorrazzando in una casa stregata, inseguito da un'orda di fantasmi. La qualità grafica di questo filmato dimostrativo (anch'esso in tempo reale) è davvero sbalorditiva e le immagini che vedete in queste pagine non rendono assolutamente giustizia a tanta magnificenza.

Lo spettacolo è proseguito con una scena di battaglia che vedeva come protagonisti il mitico Link e il malvagio Ganon, due dei protagonisti della leggendaria saga di *Zelda*. Le espressioni facciali dei personaggi e il realismo dei loro movimenti sullo schermo fanno davvero ben sperare per il prossimo capitolo della serie. Immaginate di poter giocare a *Zelda* con una qualità grafica pari a quella dei filmati in Computer Grafica, non male vero?

Grossa sorpresa hanno suscitato i filmati della nuova versione di *Metroid* (in cui si vedeva il protagonista Samus Aran correre lungo un corridoio con decine di esplosioni intorno e centinaia di insetti meccanici che lo inseguivano) e *Wave*

Races, se ancora state giocando con la versione per N64 aspettate di vedere cosa saranno capaci di fare i programmatori con il



Races, se ancora state giocando con la versione per N64 aspettate di vedere cosa saranno capaci di fare i programmatori con il

GameCube... sbalorditivo!

I fan della saga di *Guerre Stellari* sono stati catturati dai due filmati presentati durante lo show. Nel primo si vedeva un enorme stormo di X-Wing in volo verso la Morte Nera. Poco dopo il loro arrivo uno stormo di caccia dell'Impero si getta all'attacco e un'intrigante scritta sullo schermo recitava "The Saga Continues... (La saga continua...)"

La seconda sequenza mostrava invece una fase di gioco controllata da un responsabile Nintendo, nella quale un caccia X-Wing solcava la superficie della Morte Nera, difendendosi dai Tie Fighter nemici... il filmato sfumava sull'entrata del caccia nel corridoio interno della base, ma tanto è bastato per far gridare al miracolo. Da notare le

incredibili esplosioni delle astronavi, che precipitavano al suolo in fiamme perdendo i pezzi durante la picchiata! In una manifestazione di tale importanza potevano mancare i personaggi più popolari di casa Nintendo, i mitici Pokémon? Ovviamente no e i simpatici mostriciattoli tascabili hanno fatto la loro prima apparizione sulla nuova console in un

filmato chiamato "Meowth's Party". L'enorme potenza di calcolo del GameCube è stata mostrata al pubblico grazie a una sequenza in cui un gruppo di 100 Pokémon completamente tridimensionali riempiva lo schermo. Ognuno poteva vantare un dettaglio grafico notevolmente superiore a quelli visti nel

grandioso *Pokémon Stadium*, ma la cosa più incredibile è stato vedere il rappresentante della Nintendo muovere liberamente la telecamera durante il filmato come se niente fosse. Per finire un titolo ancora misterioso, ma molto promettente. Si chiama *Too Human* e le immagini fanno pensare a un'avventura 3D con grafica mostruosa. Purtroppo le informazioni su questo gioco in via di lavorazione presso gli studi della Silicon Knights finiscono qui, ma cercheremo di scoprire tutto il possibile nei prossimi mesi!

Non c'è che dire, una prova di potenza davvero incredibile e siamo solo all'inizio... cosa ci riserverà il futuro?



CONTROLLER

Anche se a una prima occhiata il controller del GameCube potrebbe sembrare un po' strano (una sorta di incrocio tra il Dual Shock Sony, il controller "tricornio" del Nintendo 64 e un sonaglio per bambini), ci troviamo di fronte a un vero e proprio concentrato di tecnologia avanzatissima. Nella sua parte centrale si nasconde un sistema di force feedback che permetterà di sentire sotto le proprie mani le reazioni dei personaggi sullo schermo. Niente più Rumble Pak quindi, ma una sola unità che permetterà di gestire personaggi, visuali e tutto il resto in maniera comoda e rapida. Le dimensioni sono più o meno simili a quelle del Dual Shock 2 così come il peso. Gli stick analogici sono diventati due, uno per i movimenti del personaggio (leggermente più grande di quello dell'N64) e uno per quelli della telecamera (non per niente si chiama Camera Stick...). La croce direzionale è totalmente analogica, il che significa che il personaggio sullo schermo reagirà in maniera molto più reattiva e realistica. Le innovazioni maggiori riguardano però i pulsanti. Il grosso tasto verde A sarà utilizzato per le funzioni principali del gioco mentre i tasti B (verde a sinistra), X e Y (blu in alto) per quelle secondarie. La disposizione dei pulsanti è stata appositamente studiata per permetterne un utilizzo del tutto naturale... il vecchio tasto Z è ora posto sulla parte superiore vicino al primo tasto R, in questo modo si può controllare il movimento del personaggio, della telecamera e di tutto il resto evitando inutili contorsionismi! Non finisce qui, i due tasti dorsali L e R sono anch'essi analogici ed estremamente comodi da utilizzare. A questo proposito è stata molto divertente la gag di Miyamoto che durante la spiegazione dell'utilizzo dei due tasti dorsali, si è lasciato scappare la battuta: "Sono proprio come quelli del Dreamcast"... per poi sorridere beffardo tra le risate del pubblico!



IL CUBO IN RETE

Dopo aver parlato dei giochi, delle periferiche e di tutte le caratteristiche del "cubo magico" Nintendo, siamo arrivati al capitolo del gioco in Rete. Sia il Dreamcast Sega che la PS2 Sony prevedono la possibilità di giocare on-line, collegando la console alla rete Internet tramite modem esterno o interno. Naturalmente Nintendo non poteva rimanere indietro e ha ideato due appositi adattatori che vanno inseriti sotto la console e che permettono di collegarsi sia tramite un modem standard adatto a qualsiasi tipo di connessione telefonica, sia con uno speciale modem che sfrutta al meglio le connessioni ad alta velocità (ISDN, ADSL e così via...). In che modo questi accessori verranno inseriti nelle vendite della nuova console non è ancora chiaro. La Nintendo potrebbe venderli separatamente o decidere di inserire nella confezione il modem standard per poi lanciare nei negozi il modello Broadband in un secondo tempo.



CONTROLLER WAVEBIRD

Un secondo modello di controller senza fili è stato presentato durante lo Space World, il suo nome è WaveBird. A differenza di tutti gli altri modelli realizzati in passato, il WaveBird non utilizza i raggi infrarossi ma le onde radio. I rappresentanti della Nintendo hanno affermato che la portata di questo controller è di circa 10 metri e lo hanno dimostrato utilizzandolo durante i filmati dimostrativi...

davvero impressionante se si pensa che i normali joypad a infrarossi hanno un raggio d'azione di circa 5 metri!

ADATTATORE GAME BOY ADVANCE

L'ormai famosa possibilità di connessione tra Game Boy Advance e GameCube è stata finalmente svelata durante la presentazione ufficiale. Utilizzando un particolare cavetto sarà possibile usare il nuovo portatile Nintendo come un normale controller per la console maggiore. Come sottolineato da Miyamoto durante la conferenza stampa, l'utilizzo del GBA come joypad consentirà al giocatore di avere informazioni in tempo reale sullo schermo a colori e di utilizzare apposite opzioni di gioco (mappe per le avventure, formazioni per i giochi sportivi e così via...), senza che l'avversario possa sbirciare. Un'idea che porta su un altro pianeta il concetto introdotto dalla Sega con la super Memory Card VMU. Non è ancora stato reso noto come il sistema a quattro pulsanti dell'Advance possa sostituire il normale controller del GameCube, ma questo è solo un dettaglio che probabilmente verrà reso noto nei prossimi mesi.



PER CONCLUDERE...

Nonostante il suo successo in Italia sia stato in parte oscurato dalla PlayStation (solo i veri fan Nintendo come noi hanno resistito al canto delle sirene Sony), l'N64 è stata indubbiamente una delle console più innovative degli ultimi anni. La sua reputazione di "macchina difficile da programmare" ha reso però difficile la vita ai programmatori, che nella maggior parte dei casi sono stati costretti ad alzare i costi di produzione e (ovviamente) quelli di vendita. Consapevoli delle difficoltà incontrate in passato, i boss della Nintendo hanno spremuto al massimo le loro menti per creare una nuova console estremamente potente ma al tempo stesso facile da programmare. Il risultato è ora sotto i nostri occhi! "Il GameCube diventerà presto il sistema di intrattenimento definitivo... la Nintendo ha gettato uno sguardo verso il futuro e ha creato un mondo in cui il videogiocatore può immergersi liberamente senza avere l'impressione di trovarsi di fronte a un prodotto artificiale... la nuova generazione del divertimento elettronico inizia proprio oggi, nel 21° secolo!", queste sono state le parole dei responsabili Nintendo in una recente intervista e da quello che abbiamo potuto vedere non possiamo che dargli ragione!

UN MOSTRO TASCABILE



Nome ufficiale: Game Boy Advance
Dimensioni: 82mm (L) x 144.5mm (A) x 24.5mm (P)
Peso: 140 grammi
Alimentazione: 2 batterie AA alcaline (circa 20 ore di gioco)
Battery Pack: (circa 10 ore di gioco)
Schermo: Reflective TFT Color LCD (32.000 colori)
Dimensioni schermo: 40.8mm x 61.2mm
Risoluzione massima: 240 x 160 (circa metà di quella del Super Nintendo)
CPU: 32 bit RISC-CPU + 8 bit CISC-CPU
Memoria: 32 Kbyte WRAM + 96 Kbyte VRAM (interna alla CPU)
Supporti: 256 Kbyte WRAM (esterna alla CPU)
 Cartucce GB Advance da 256 Mbits, compatibilità con i giochi per Game Boy e Game Boy Color

Grandezza massima cartucce: 512Mbit
Input/Output: 1 cassa acustica integrata nella console, 1 presa per cuffie esterne, 1 porta di comunicazione per collegare da 2 a 4 console, 1 porta a infrarossi, 1 interfaccia di comunicazione con GameCube, D-Pad direzionale e quattro tasti (A, B, L, R)
Effetti in tempo reale: Hardware sprite scaling, rotazione, distorsione, scorrimento XY, rotazione, multi livelli di parallasse, 4096 sprites su schermo con un massimo di 256 sprites su una singola linea, accelerazione 3D non dedicata

Prezzo di vendita (non ufficiale): 9800 yen (circa 190.000 lire)
Date di lancio (non ufficiali): 21 marzo 2001 (Giappone)-Luglio 2001 (USA e Europa)

PERIFERICHE

BATTERY CHARGER

Vi siete stufati di occupare un intero cassetto con le batterie per il vostro Game Boy? Problema risolto, perché il Game Boy Advance potrà contare su un Battery Pack (che verrà lanciato in contemporanea con la console) che vi permetterà di ricaricare delle speciali batterie incluse nella confezione e di poter contare su ben dieci ore filate di gioco con una sola carica di due ore!

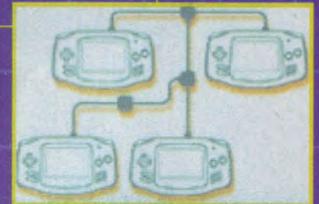


Dopo aver dominato il mercato delle console portatili e aver venduto oltre 100 milioni di Game Boy in tutto il mondo, la Nintendo si appresta a iniziare un nuovo decennio di successi con l'attesissima evoluzione del suo popolare handheld (come viene chiamato da chi conosce l'inglese...). Il Game Boy Advance è finalmente atterrato sul nostro pianeta insieme al suo compagno a forma di cubo e noi di N64 Magazine non abbiamo perso l'occasione di metterci le mani sopra! Prime impressioni? Assolutamente fantastico!



COMMUNICATION CABLE

Il vecchio concetto di "cavo di collegamento" è ormai superato. Il nuovo portatile Nintendo infatti permetterà di collegare fino a quattro console. Come? Molto semplice, al centro del nuovo cavetto è stato inserito un terzo connettore che permette di collegare un altro link cable e di conseguenza altre due console. La velocità di gioco non subisce alcun rallentamento quindi provate solo a immaginare come sarà giocare a Mario Kart con altri tre amici ognuno con il proprio Advance! Noi lo abbiamo provato durante lo Space World e da allora non siamo ancora riusciti a chiudere occhio!



POTENZA OLTRE I LIMITI

Immaginate di trovarvi di fronte a un Super Nintendo poco più grande di una custodia per CD. Immaginate un potentissimo processore a 32-bit e uno schermo in grado di visualizzare in maniera ultra nitida e dettagliata un incredibile numero di colori, personaggi e ambienti 2D e addirittura... dei poligoni! Ci siete... bene, allora avete iniziato a farvi un'idea delle capacità del Game Boy Advance!

Ragazzi, le potenzialità di questa macchina sono davvero mozzafiato, abbiamo avuto l'opportunità di giocare con una versione dimostrativa di Super Mario Kart e ne siamo rimasti sbalorditi. La qualità grafica resa dal monitor TFT dell'Advance va oltre qualsiasi previsione. Non avevamo mai visto una cosa del genere in una console portatile.



ADATTATORE A RAGGI INFRAROSSI

Se invece non sopportate la presenza di fili di plastica e cavetti veri, ma volete comunque giocare in multiplayer, con il GB Advance potrete farlo grazie a un apposito adattatore. Questo accessorio infatti consente lo scambio di informazioni tra più console tramite i raggi infrarossi!

LA LISTA DEI DESIDERI

L'unico titolo per Advance presentato in forma giocabile allo Space World era Super Mario Kart, ma le previsioni per il futuro parlano di moltissimi giochi che copriranno un vastissimo catalogo di generi. Andiamo a vedere quali sono...

AVVENTURA



Bomberman Story



Castlevania - Circle of the Moon



Dokapon



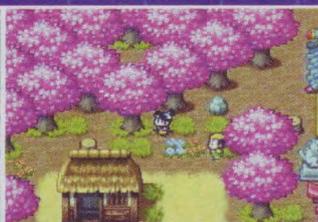
Doraemon



Fire Emblem



Megaman Exe



Momotarou Festival



Pinobee no Daibouken

AZIONE/GDR



Tweety and the Magic Jewel



Monster Breed



Mougén Kikou Zero



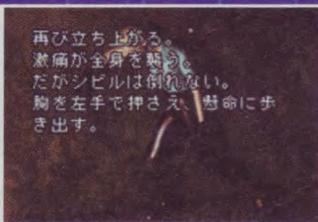
Napoleon



Golden Sun



Sansara Naga



Silent Hill



Tactics Ogre

CORSE



Mario Kart



Wai Wai Racing



F-Zero



Pocket GT

SPORT



Golf Master



Horseracing Creating Derby



Super Black Bass 4



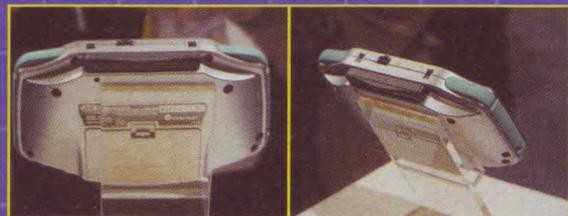
Winning Post



Questi sono solo due dei colori disponibili, ma siamo sicuri che ognuno troverà un modello di suo gradimento.

LOOK DA SBALLO

La forma finale dell'Advance ha forse lasciato deluso chi si aspettava forme rivoluzionarie e chissà quali diavolerie, ma tutti sono stati costretti ad ammettere che la nuova console è una delle cose più belle che siano mai state create. Compatta, resistente, comodo da utilizzare, piena di novità che a un occhio poco attento potrebbero anche sfuggire! Ai normali tasti A e B sono stati aggiunti due pulsanti dorsali che potranno essere sfruttati per giochi di guida, sparattutto, ecc... La console verrà commercializzata in diversi colori: arancione, blu e verde acqua... ovviamente non mancheranno le versioni trasparenti! Serve altro? Ovviamente una tonnellata di giochi che ci facciano passare notti insonni, ma questo è un altro discorso a cui abbiamo dedicato uno spazio speciale!



In questa immagine si possono notare la presa di collegamento con il GameCube, i due tasti dorsali e l'alloggiamento delle cartucce.

CONCENTRATO DI TECNOLOGIA

Ma cosa si nasconde nel cuore del nuovo nato in casa Nintendo? A dispetto del ridicolo peso di 140 grammi, il Game Boy Advance racchiude in sé il meglio che si possa trovare attualmente sul mercato. La velocità del suo microprocessore RISC è in grado di sprigionare una potenza superiore a quella del chip FX montato sul Super Nintendo. Il processore sonoro MusiX ideato dai ragazzi della Factor 5 è il più potente che sia mai stato montato su una console portatile. Ma la cosa più impressionante è che tutte queste meraviglie non hanno intaccato minimamente il consumo energetico. Il Game Boy Advance infatti verrà alimentato da due normali pile "stilo" alcaline che assicurano oltre 15 ore di gioco... davvero incredibile!



NINTENDO PARTY

Le precedenti generazioni del Game Boy hanno permesso appassionanti sfide "uno contro uno" e limitati scambi di dati con i giochi per le console maggiori. Con l'arrivo dell'Advance si potranno collegare fino a quattro console con un apposito cavetto in modo da formare squadre di due giocatori, ognuno con il proprio schermo... riuscite a immaginare tutto questo applicato a un gioco di corse, a un simulatore di calcio o a un GDR? Il Game Boy Advance potrà essere collegato al



Con numeri come questi non c'è dubbio che la Nintendo dominerà il mercato dei portatili per moltissimo tempo e noi giocatori non possiamo che esserne felici. Continuate a seguire le pagine di N64 Magazine, nei prossimi mesi le novità si susseguiranno a ritmo frenetico e noi saremo in prima linea per proporvele nel più breve tempo possibile!

GameCube ed essere usato come controller, ma le sorprese non finiscono qui! Le cartucce dei giochi potranno avere una dimensione massima di 512 Mbit e la nuova console sarà perfettamente compatibile con tutti i titoli usciti su Game Boy e Game Boy Color... incredibile!

VARIE



Digi Communication



Hello Kitty Miracle Collection



Kuru Kuru Kururin

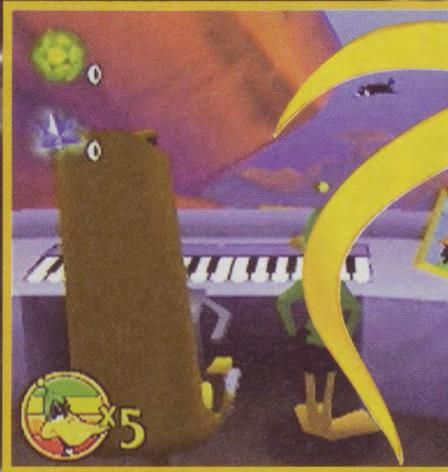


Star Communication

DAFFY TRA LE STELLE

**DUCK
DODGERS FA
ROTTA
VERSO LA
TERRA!**

▼ Il pannello di controllo dell'astronave di Daffy è uguale alla tastiera di un pianoforte, speriamo solo che le lezioni di musica siano servite!





A meno che non abbiate vissuto gli ultimi vent'anni in un monastero tibetano, conoscerete sicuramente *Daffy Duck*. Pochi di voi invece sapranno che il simpatico papero della Warner Bros ha un'identità spaziale segreta, ovvero (squillo di trombe)... *Duck Dodgers!* In realtà è da più di vent'anni che Daffy indossa l'elmetto spaziale, dato che il personaggio di *Duck Dodgers* è stato creato dal mitico Chuck Jones nel 1953. Per chi non lo conoscesse, Chuck Jones

è una vera e propria leggenda dei cartoni animati, avendo creato (tanto per contare i più famosi) personaggi come Daffy, Willie E. Coyote e Bugs Bunny. Da allora sono passati un bel po' di anni, ma finalmente il papero più imbranato del mondo è pronto per vivere le sue avventure spaziali sulla nostra console preferita!

In *Duck Dodgers* vi troverete nei panni del supereroe pennuto e avrete il compito di salvare la terra dal malvagio arcinemico Marvin il Marziano. Il piccolo ma



▲ Queste minuscole ma insidiosissime sonde sorvegliano i corridoi alla ricerca di Daffy... In questo caso hanno trovato il loro bersaglio e lo spettacolo non è dei migliori.

DAFFY A CANESTRO!

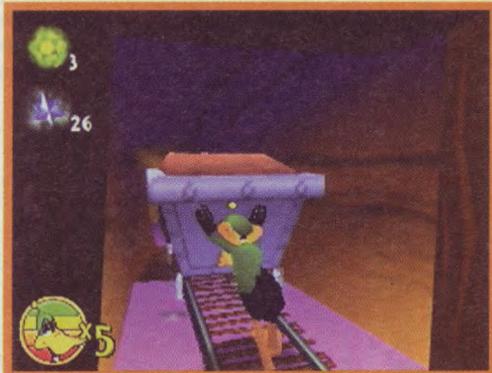
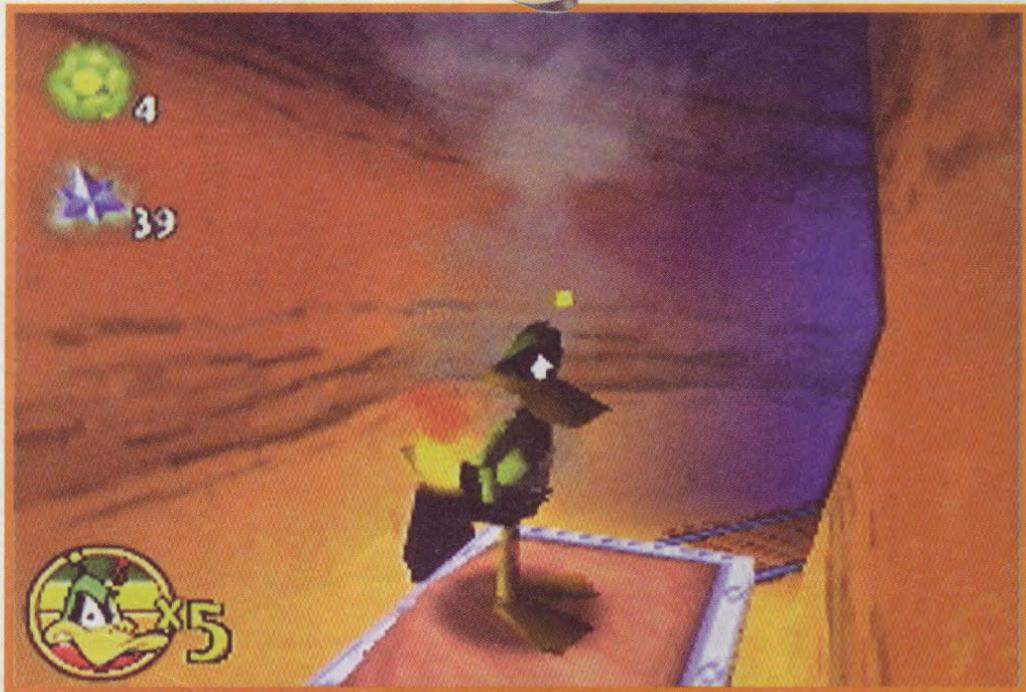
Tra i numerosi mini giochi presenti in *Duck Dodgers* c'è anche una simulazione di basket nella quale dovrete fare dieci canestri in novanta secondi per vincere un atomo d'energia. Non è un'impresa facilissima ma dopo aver fatto un po' di pratica sarete in grado di diventare dei veri campioni di pallacanestro.

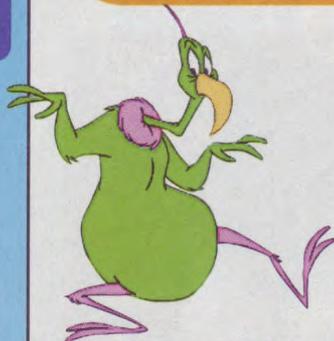


In questa strana versione del basket non importa da quale punto tiriate, otterrete sempre e solo un punto per ogni canestro!



Michael Jordan, muori d'invidia! Se riuscite a saltare fino al canestro, potrete effettuare una schiacciata perfetta!





cattivissimo alieno ha costruito un immenso cannone laser con cui ha intenzione di polverizzare la terra. Ovviamente un'arma così potente ha bisogno di un'enorme carica energetica e fortunatamente Marvin non dispone di tutti gli atomi necessari per farla funzionare.

Indovinate chi dovrà condurre

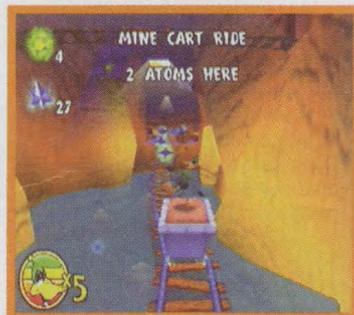
Duck Dodgers alla ricerca degli atomi d'energia che gli permetteranno di salvare la situazione? Avete indovinato, sarete proprio voi a dover superare cinque pianeti divisi in ben trenta livelli di puro divertimento. La struttura di gioco è stata studiata in modo da rendere *Duck Dodgers* adatto a un pubblico piuttosto giovane, ma anche i giocatori più esperti avranno di che divertirsi... specialmente se vorranno raccogliere tutti gli atomi che permetteranno di sbloccare nuovi livelli. Alle normali sezioni platform i programmatori hanno affiancato una buona dose di enigmi e divertenti mini giochi, che rappresentano un ottimo diversivo all'avventura principale. Durante il gioco, controllerete *Duck Dodgers* durante la discesa di una cascata, in una corsa con i topi, in un incontro di boxe, giocherete a Pong e farete qualche tiro a basket! Le azioni che il nostro eroe può compiere sono quelle classiche,

aspettatevi quindi di poter saltare, calciare e correre in lungo e in largo per evitare gli

CHICKEN HERDERS
1 ATOM HERE



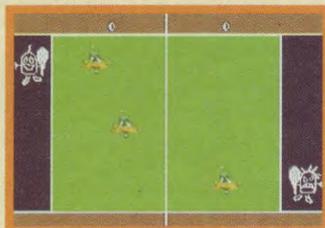
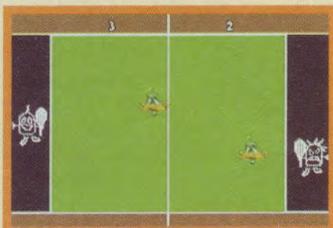
▲ Premendo il tasto C-Su attiverete la modalità di visuale libera e potrete ammirare il fantastico panorama che vi circonda in ogni livello.



▲ Un platform senza una folle corsa sui vagoni di una miniera è come un papero senza penne. Anche in *Duck Dodgers* infatti troverete un mini gioco in stile *Indiana Jones*.

CACCIATORI DI TESTE!

L'interno della sala giochi nel livello Downtown nasconde una versione in stile Daffy del mitico *Pong*! Le normali palline sono rimpiazzate dalle teste del povero *Duck Dodgers*, ma il bello è che dovrete giocare tre alla volta! Battendo il computer potrete accedere a questo gioco in modalità "uno contro uno" dal menu principale.



ANATRA ALL'ARANCIA

Giocando a *Duck Dodgers* vi sembrerà di trovarvi di fronte a un cartone animato. Volete un esempio? Date un'occhiata alle animazioni di Daffy quando sta per perdere una vita... c'è da morire dal ridere! Non vi preoccupate troppo però, il nostro amico è più duro di quanto sembri.



Lo sanno tutti che prima di mangiare un'anatra bisogna spennarla. Ogni volta che verrete colpiti, le penne di Duck Dodgers voleranno da tutte le parti.



Ogni livello è pieno di mostri sputafuoco e ostacoli incendiari e questa è la fine che farete se non riuscirete a evitarli... anatra arrosto!



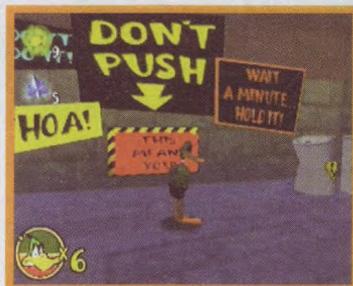
Fate attenzione ai veicoli mentre attraversate una strada o il nostro eroe finirà schiacciato come una frittata. Ouch, che male!



Ehm, qualcosa ci dice che Daffy ha sbagliato un salto e che sotto di lui c'è un profondissimo baratro che lo aspetta. Qualcuno ha ordinato frullato di papero?



▲ Quando troverete uno degli oggetti speciali sparsi nei livelli, Duck Dodgers brillerà di una strana luce gialla e inizierà a ballare!



▲ Mmmh... sembra che quel pulsante nasconda un pericolosissimo trabocchetto, ma è solo un trucco di Marvin perché schiacciandolo finirete il livello.

GIÙ LA TESTA!

Il boss che incontrerete alla fine del secondo mondo è armato di una grossa spada. Ok, è molto simpatico e colorato, ma come si può battere un mostro del genere avendo a disposizione solo dei piedi palmati? Per prima cosa fareste meglio a restare lontani dal suo micidiale vapore... a meno che non vi piaccia l'anatra lessa!

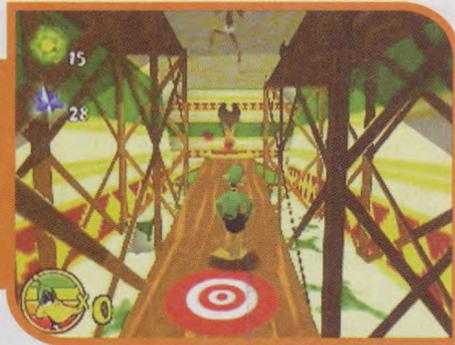
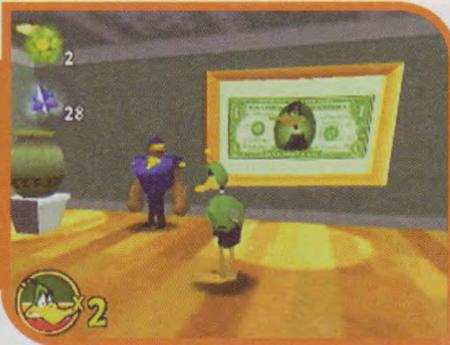


▼ Sembra che qualcuno abbia passato la cera di recente! I nemici di questo livello passano tutto il tempo a pulire il pavimento con i loro minacciosi aspirapolvere!



▼ E poi dicono che i paperi non sono vanitosi, Duck Dodgers ha tappezzato tutte le pareti della sua astronave con sue fotografie!





ostacoli. A tutto questo si aggiunge la possibilità di usare dei colpi di coda per eliminare gli avversari e di camminare in punta dei piedi per

affrontare i passaggi più pericolosi e delicati. Non dovrete slogarvi i pollici per effettuare combinazioni di tasti del tipo "premi-tutti-i-pulsanti-mentre-spingi-in-avanti-e-fai-la-verticale-sulla-testa"! Potrete muovervi, fare fuoco e raccogliere oggetti in maniera molto semplice e immediata senza ovviamente perdere di vista l'ingrediente principale del gioco... l'umorismo!

Utilizzare dei personaggi da cartone animato in un videogioco è sempre stata la migliore ricetta per strappare un sorriso e *Duck Dodgers* vi farà letteralmente piegare in due dalle risate. Sarà come avere una mini serie di *Duck Dodgers* sulla vostra console preferita! Daffy e gli altri personaggi del gioco (tipi loschi come Marvin, Porky Pig e Yosemite Sam) parleranno con la loro voce e sottolineeranno ogni fase di gioco con

battute spiritose ed espressioni facciali estremamente buffe. I programmatori della Infogrames hanno passato diversi mesi registrando centinaia di frasi e suoni differenti, che sostituiranno i normali sottotitoli. La sensazione di vivere in un vero cartone animato è ulteriormente accentuata dalle numerose animazioni dei personaggi. Piume che volano da tutte le parti, crateri profondissimi ed enormi massi in equilibrio che aspettano solamente qualcuno che ci passi sotto, sono solo un assaggio di quello che vi aspetta in questo gioco... e ovviamente non mancheranno i folli oggetti prodotti dalla leggendaria ditta ACME! A livello grafico *Duck Dodgers* promette davvero bene, con livelli completamente tridimensionali privi di qualsiasi imperfezione o nebbia "strategica" (utilizzata il più delle volte per nascondere eventuali problemi grafici).

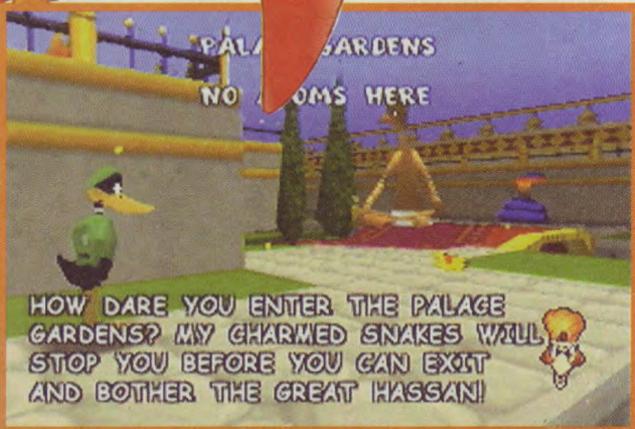
Fermandosi a guardare il panorama dal picco di una montagna del primo livello, potrete godere di una splendida panoramica del canyon e della cascata sotto di voi. Effetti di riflessione come quelli presenti nel palazzo del Sultano arricchiscono ancora di più un gioco che sembra sfruttare al meglio la potenza del Nintendo 64. Nonostante non sia ancora

completo al 100%, *Duck Dodgers* possiede già le potenzialità per diventare un grande successo e scontrarsi ad armi pari con il promettente *Donald Duck* della Ubi Soft. Lo scontro tra paperi sarà accisissimo e noi vi terremo costantemente informati su tutte le prossime novità.

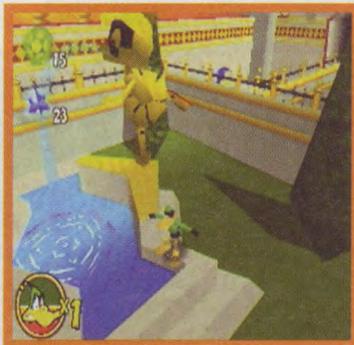
CORRI DAFFY... CORRI!

Quando vi troverete nel livello delle fogne, dovrete calarvi in un tubo ma verrete inseguiti da un gigantesco ratto meccanico mangia-paperi!

Come se non bastasse, la via di fuga sarà piena di trappole e ostacoli. Se sarete troppo lenti, il topone vi catturerà e... certe scene è meglio non raccontarle!



HOW DARE YOU ENTER THE PALACE GARDENS? MY CHARMED SNAKES WILL STOP YOU BEFORE YOU CAN EXIT AND BOTHER THE GREAT HASSANI!



▲ In alcuni livelli, se l'acqua è abbastanza profonda, *Duck Dodgers* potrà tuffarsi e nuotare.

PLAY X

LA PRIMA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI, MANGA E ANIME HENTAI

超PLAY X

PC PLAYSTATION SEGA



**LA PRIMA
RIVISTA
ITALIANA
DEDICATA
ALL'HENTAI!**



Kogals:
Bunko Kanazawa

Dojinshi:
Sailormoon
nuda per voi!

Speciale:
Come disegnare
in stile Hentai!

**Come rimorchiare
una giapponese!**

Agosto - Settimanale n. 81 4.900



9 771127 636006

Viato ai minori anni 18

In edicola dal 20 agosto

**Nel cd-rom allegato:
filmati, colonne sonore,
reportage...**

...e tanto altro ancora!



トヨ リアス エンタテインメント

HENTAI PROGRAM:
PLAY X FACTOR



SAN FRANCISCO RUSH 2049

IL GIOCO DI CORSE DEL FUTURO?

Quando abbiamo ricevuto la prima versione incompleta di *San Francisco Rush 2049* dalla Midway non siamo rimasti particolarmente impressionati. Il gioco era piuttosto buono, ma alcuni problemi ne pregiudicavano pesantemente la giocabilità. Il problema maggiore era rappresentato dalla velocità di gioco piuttosto bassa e da una qualità grafica non proprio esaltante (le esplosioni in particolare erano davvero pessime). In ogni caso, la Midway ci aveva assicurato che queste imperfezioni erano già in fase di "correzione", quindi abbiamo deciso di attendere una versione più vicina a quella definitiva per dare un giudizio completo. Da quel giorno abbiamo controllato



▲ Per aiutarvi a controllare la macchina durante il volo, avrete a disposizione delle ali estensibili dotate di piccoli reattori. Imparare a usarle potrebbe significare la differenza tra vittoria e sconfitta!



▲ Non c'è niente di meglio di un bel missile esplosivo per mettere fine a una discussione! Bel lavoro!

costantemente la cassetta della posta per vedere se le promesse sarebbero state mantenute, beh... i programmatori non ci hanno deluso una seconda volta. Attualmente il gioco è completo all'85% (purtroppo non è stata ancora ultimata la modalità Championship), ma non è difficile prevedere un grande successo!

Per prima cosa sono state aggiunte numerose vetture ed è ora possibile scegliere tra due



AUTO IN PASSERELLA!

I titoli della serie Rush sono sempre stati basati sulla velocità e sulle emozioni forti, ma non sarebbero divertenti senza delle auto all'altezza della situazione. Ogni vettura presente in questo gioco potrà essere interamente personalizzata in mille modi, che andranno dalla semplice scelta dei cerchi in lega e del colore di paraurti, carrozzeria e finiture... fino alla meccanica che includerà sospensioni, aerodinamica e assetto di guida. Questi sono solo alcuni dei bolidi che potrete pilotare, lustratevi gli occhi...



SAN FRANCISCO RUSH 2049
 Prodotto: Midway
 Data di Uscita PAL: Ottobre



▲ Quest'arena in stile preistorico sembra fatta apposta per le acrobazie. In questo caso purtroppo siamo rimasti impantanati nelle acque della cascata.





diverse modalità grafiche: "normale" o in "alta risoluzione" (per la quale sarà necessario l'Expansion Pak). I tracciati spogli e anonimi che ricordavamo sono stati completamente rivoluzionati e le ambientazioni futuristiche forniscono un'atmosfera degna del grandioso *Wipeout 64*. Ogni pista può contare ora su numerose animazioni ed effetti di luce, che faranno da sfondo alle gare e l'Intelligenza Artificiale degli avversari è stata notevolmente migliorata. Spingere al massimo sull'acceleratore non sarà l'unica cosa che dovrete fare per vincere, dovrete anche preoccuparvi di evitare tutti gli ostacoli sparsi sulla pista e sfruttare al meglio rampe e scorciatoie. Ovviamente potrete anche seguire il percorso principale come in una normale gara, ma in questo modo perdereste il meglio che



◀ Per ottenere un punteggio maggiore è possibile eseguire le varie evoluzioni senza l'aiuto delle ali... fate attenzione però perché se non sarete prudenti farete questa fine!



▲ Yeeeeehaaaaw! I salti lunghi sono una parte fondamentale del gioco... per fortuna le auto hanno le ali!

◀ Diversamente da molti altri giochi di corse, non sarete costretti a seguire il tracciato per vincere. L'importante sarà andare al massimo e rimanere interi.

FUOCHI D'ARTIFICIO

Dimenticatevi delle rozze esplosioni dei due precedenti capitoli. Ogni boato in questo nuovo episodio sarà accompagnato da effetti di luce davvero incredibili, come potete intuire da queste immagini. Dovreste vederli in movimento... credateci, ne rimarrete sbalorditi!



◀ Ok, è arrivato il momento di prendere una scorciatoia! Se siete rimasti indietro, potete recuperare secondi, ma attenti all'albero!

◀ Questa mostruosa acrobazia ci frutterà un punteggio altissimo... ora non ci resta che sperare di atterrare tutti d'un pezzo.



▲ Come potete vedere abbiamo provato a ottenere un bonus senza l'uso delle ali e il risultato non è dei migliori...



▲ Alcuni tracciati hanno delle sezioni piuttosto strane, nelle quali è difficile capire dove si trova il sotto e il sopra. Eccone un esempio!



▲ Questa vettura è un vero fulmine, ma dovrete comunque utilizzare le sue ali se volete sperare di vincere e sopravvivere.



▲ Beh, non capita tutti i giorni di schiantarsi contro un treno durante la guida! Fate in modo di non trovarvi sulle rotaie o verrete spazzati via.

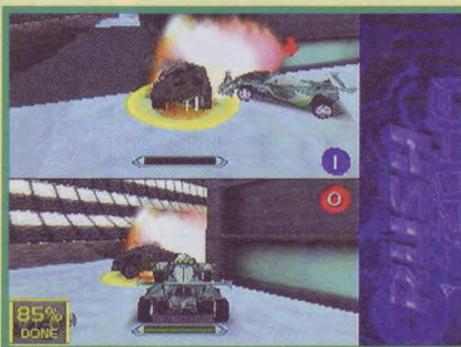
San Francisco Rush 2049 può offrire! Esplorare queste strade "alternative" è forse la cosa più divertente del gioco e vi permetterà di risparmiare secondi preziosi. Non sappiamo ancora se, come nei precedenti capitoli, verranno inseriti oggetti e bonus nascosti nelle piste. Lungo i tracciati abbiamo notato la presenza di strani oggetti verdi che molto probabilmente consentiranno di

sbloccare macchine nascoste o piste aggiuntive. Una cosa è certa però, dopo aver provato per ore la versione incompleta del gioco non ci siamo ancora stancati... immaginate cosa succederà quando arriverà la versione definitiva! Presto sulle pagine di *N64 Magazine* troverete la recensione di quello che si prospetta come uno dei giochi di corse più divertenti di sempre.



MODALITÀ BATTLE

La modalità Battle è forse la più appassionante di tutte, potrete combattere a bordo della vostra macchina utilizzando un'infinità di armi. Far saltare le vetture del computer con un missile è davvero uno spasso, ma il bello è che dopo aver finito il gioco, potrete provare quest'emozione anche contro i vostri amici... un divertimento praticamente infinito! Non sarà mostruosa come la modalità Multiplayer di *Perfect Dark*, ma è davvero coinvolgente!



PIÙ ACROBAZIE DI QUANTE POSSIATE IMMAGINARE!

Il primo *San Francisco Rush* è rimasto nella storia per l'enorme quantità di salti e acrobazie che si potevano effettuare. Il secondo capitolo ha fatto ancora meglio permettendo ai giocatori di gareggiare in un'apposita arena, con lo scopo di sopravvivere e accumulare punti eseguendo folli manovre. *San Francisco Rush 2049* è andato ben oltre... non più un solo campo di combattimento, ma ben tre arene ognuna con particolari ostacoli e difficoltà. Anche il sistema di punti è stato ulteriormente migliorato. Invece di limitarvi a rimanere interi per tutta la gara, dovrete infatti cercare di vincere particolari medaglie che i giudici assegneranno alle migliori evoluzioni e alle manovre più pericolose.



La prima pista è abbastanza semplice, niente più di un parco per skate pieno di rampe, sarebbe perfetta per Tony Hawk!



La seconda arena cambia radicalmente paesaggio. Gli ostacoli e le rampe sono rappresentati da rocce naturali molto insidiose.



La terza è sicuramente quella più vicina all'atmosfera futuristica del gioco, con pavimenti di metallo luccicanti e luci al neon.



CONKER'S BAD FUR DAY

LO SCOIATTOLO
PIÙ CATTIVO
DELL'UNIVERSO



Ormai da tempo eravamo a conoscenza del fatto che la Rare avrebbe trasformato il tenero e peloso protagonista di *Bad Fur Day* in una vera e propria macchina da guerra, ma non ci aspettavamo sicuramente un risultato del genere. Abbiamo avuto occasione di provare la versione incompleta della nuova avventura di Conker e credeteci... non è sicuramente un titolo adatto a chi vuole atmosfere rilassanti e fumettose. Immaginate che il mondo di *Quake* venga improvvisamente invaso da scoiattoli, foche, api e decine di altri animali... ci siete? Ora aggiungete un pizzico di violenza e alcune decine di litri di sangue e inizierete a capire cosa vi aspetta in *Conker's Bad Fur Day*, un titolo dall'aspetto innocuo ma sicuramente poco adatto a un

 CONKER'S BAD FUR DAY	
Prodotto:	Nintendo
Data di Uscita PAL:	Dicembre

pubblico di bambini. Pensate che in uno dei livelli in stile *Jurassic Park*, un piccolo e tenero personaggio viene fatto letteralmente a pezzi da un dinosauro con tanto di abbondanti schizzi di sangue! Il protagonista assoluto della scena è un piccolo animaletto psicopatico che si ritrova letteralmente scaraventato all'interno di una colossale avventura. Dopo una notte passata a far baldoria e un forte mal di testa, Conker viene proiettato di fronte alle linee nemiche in un misterioso mondo pieno di creature ostili. All'interno del gioco vi capiterà addirittura di incontrare la morte, uno dei nemici stranamente meno

insidiosi che il nostro eroe dovrà affrontare! Com'è ormai tradizione per tutti i giochi sviluppati dalla Rare, la grafica sembra davvero sbalorditiva e le animazioni non saranno da meno.

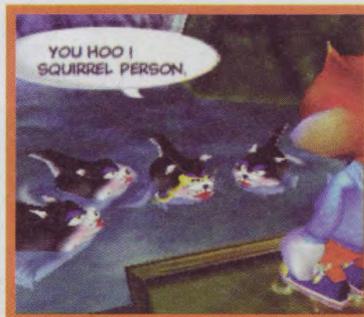
Dopo *Perfect Dark* e il promettente *Dinosaur Planet* che vi abbiamo presentato nello scorso numero, la Rare è pronta ancora una volta a lasciarci a bocca aperta. Tenete gli occhi ben aperti, il perfido Conker arriverà sulle nostre console poco prima di Natale!



▲ Conker scatena la sua ira contro un tenero orsetto... chi ha detto che l'N64 è abitato solo da simpatici idraulici italiani e tenere palline rosa?



▲ Una delle prove più difficili del gioco consiste nel rubare un alveare pieno di miele... peccato che le api non siano del tutto d'accordo!



▲ Il nostro eroe deve aver mangiato pesante ieri sera e anche noi... ci sembra di sentir parlare un gruppo di foche.

CATTIVO FINO IN FONDO

Pieno di doppi sensi, battute taglienti e un pizzico di violenza, questo gioco in America si è meritato il marchio "M" che sta a significare: adatto a un pubblico adulto. Avreste mai pensato di vedere uno scoiattolo "vietato ai minori"? Speriamo che la censura non crei problemi anche in Italia!





PAPER MARIO

MARIO È PRONTO PER UNA NUOVA SFIDA!

Preparatevi all'impatto, tra non molto potrete rivivere le folli avventure di Mario come non avete mai fatto prima. Mostrato per la prima volta allo SpaceWorld di due anni fa, questo attesissimo titolo era stato presentato come *Super Mario Adventure*. Più tardi il suo nome fu cambiato in *Paper Mario*, ma c'è chi dice che la versione definitiva sarà intitolata *Super Mario GDR 2*, ovvero il seguito ufficiale della splendida avventura uscita ormai qualche anno fa su Super Nintendo. Qualunque sia il nome che i programmatori sceglieranno per questo gioco una cosa è certa... sarà un successo. *Paper Mario* (noi per ora continueremo a chiamarlo così) abbandona lo stile dei giochi dedicati alla mascotte Nintendo per offrire un'esperienza completamente

nuova. Graficamente ci troviamo di fronte a qualcosa di decisamente insolito, gli scenari di gioco infatti saranno completamente tridimensionali mentre i personaggi in 2D saranno piatti come la carta della rivista che state leggendo! Questa scelta può sembrare strana, ma l'effetto finale è molto piacevole e dà al gioco uno stile simile a quello dei libri d'avventura. Mario insomma ha perso qualche chilo, ma sicuramente ha mantenuto intatta tutta la sua simpatia! Pur trattandosi di un titolo in stile GDR dovreste ancora compiere le azioni tipiche dei giochi precedenti come colpire le casse con le monete e ritrovare oggetti. La differenza però risiede nella possibilità di interagire con tutti i personaggi della storia, una fase fondamentale del gioco senza la quale sarà praticamente impossibile

andare avanti. Dovrete imparare a fare amicizia con gli altri protagonisti del gioco poiché solo così potranno aiutarvi nelle vostre fatiche. Se ad esempio la strada è bloccata da un masso, avrete bisogno di un Bobomb che vi liberi il cammino. Ovviamente non tutti i personaggi saranno amichevoli, anzi... a pensarci bene la maggior parte delle creature che incontrerete farà di tutto per fare a pezzi il povero Mario.

PAPER MARIO

Prodotto: Nintendo
Data di Uscita PAL: Ottobre



FIGHT CLUB

Quando dovrete affrontare un combattimento, vedrete apparire una schermata in puro stile GDR a turni. In questo caso purtroppo è impossibile capire cosa sta succedendo e chi sta vincendo... è tutto in giapponese!



In un GDR che si rispetti non possono però mancare le battaglie e anche sotto questo punto di vista Paper Mario non dovrebbe deludere. Gli scontri si svolgeranno con un classico sistema a turni, nel quale dovrete decidere quale azione far compiere ai vostri eroi... saltare, attaccare, usare un oggetto e così via! Ma non finisce qui, alcune delle armi che potrete usare in battaglia

dovranno essere controllate con la leva analogica per poter colpire il bersaglio... vi assicuriamo che guidare un guscio di tartaruga non è la cosa più facile del mondo! Insomma, avrete capito che stiamo aspettando questo gioco con grande ansia, Paper Mario porterà l'universo di Mario verso nuovi orizzonti. Un potenziale davvero enorme per un altro grande successo annunciato della grande N.



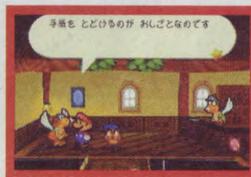
ANTEPRIME

そういえば 部屋のごくかに ひみつのめけ道が あるってことを いぜん だいにんが 話していたわ



大魔王クッパが あられたのです

どんな おがいざとでも かなえてしまう すごいパワーが つがハイのものになった



▼ Questo salto è uno scherzo per il nostro eroe... a meno che una folata di vento non lo spazzi via!



CRUIS'N EXOTICA

LA MIDWAY CI RIPROVA!

Dopo avervi presentato il promettente *San Francisco Rush 2049*, eccoci a parlare di un nuovo gioco di corse realizzato dalla Midway, decisamente più tradizionale ma altrettanto interessante. *Cruis'n Exotica* rappresenta l'ultimo tentativo di riportare questa famosa serie di giochi al successo del passato... beh, sapete una cosa? Ci sono riusciti! Con 14 tracciati totalmente nuovi situati in luoghi esotici come India, Amazonia, Hong Kong e Alaska (per non parlare delle piste ambientate su Marte o nella Città Perduta di Atlantide!), questo gioco si propone come



▲ Le cose si mettono male, quella dannata macchina della polizia ci sbarra la strada... sarà meglio tamponarla finché possiamo!



▲ Oltre alle targhe potrete anche personalizzare i vostri personaggi, che però saranno visibili solamente nelle macchine decappottabili!

agguerrito candidato al titolo di miglior gioco di corse per N64. Sembra che i programmatori abbiano fatto davvero le cose in grande, viaggiando per mezzo mondo allo scopo di ricreare delle piste con la giusta atmosfera... sistema solare a parte, s'intende!

Se avete avuto occasione di giocare con la versione da sala giochi di *Cruis'n Exotica*, saprete già che non stiamo parlando di una vera e propria simulazione di guida, ma di un gioco arcade in stile *Ridge Racer*.

La Midway non si è però limitata a realizzare una copia del gioco originale, ma ha aggiunto numerosi bonus come macchine

inedite, nuove scorciatoie, rampe su cui effettuare acrobazie da brivido e un'interessante modalità Challenge. Potrete personalizzare le vetture inserendo il vostro nome sulla targa e cambiando il colore della vernice. Certo, questo non cambierà la sostanza del gioco, ma fa capire quanta cura i programmatori stiano mettendo nella realizzazione di *Cruis'n Exotica*. Le piste sembrano davvero superbe, il livello di dettaglio è molto alto e durante le gare potrete notare gli oggetti e gli animali in movimento. Nella prova che abbiamo effettuato non abbiamo notato alcun tipo di rallentamento o imperfezione





▲ La modalità a quattro giocatori sembra davvero esaltante, ma i programmatori dovranno darsi da fare se vorranno mantenere alta la velocità di gioco.



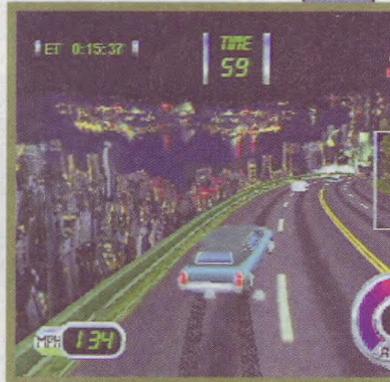
▲ Speriamo che quell'orca riesca a saltare oltre la strada o la nostra macchina verrà ridotta a un rottame fumante!



▲ Wow! Quanto basta per far impazzire qualsiasi pilota, un gigantesco camion che corre sulle piste d'atterraggio di un aeroporto...



▲ Gli effetti di luce del livello ambientato ad Hong Kong sono stupendi, sembra di essere davvero lì!



ANTEPRIME

grafica, anche nelle situazioni più caotiche... e stiamo parlando di una versione non ancora completa! L'autunno del Nintendo 64 si presenta più interessante che mai e questo gioco potrebbe essere uno dei gioielli più splendidi della prossima stagione... restate sintonizzati perché nei prossimi numeri cercheremo di scoprire altre informazioni sull'ultimo nato in casa Midway.



▲ Ogni circuito del gioco è pieno di scorciatoie e strade differenti, ma per sfruttarle al meglio dovrete conoscere ogni centimetro della pista.

MACCHINE DA GUERRA!

Tra le normali vetture disponibili in *Cruis'n Exotic* si celano alcune macchine decisamente bizzarre. Se non volete le solite macchine da corsa, sportive e camion, potreste decidere di guidare bestioni corazzati come questo! Non sarà sicuramente il mezzo più veloce del gioco, ma questo ha poca importanza quando si ha la possibilità di salire sopra gli avversari e trasformarli in una pizza!



ROSWELL CONSPIRACIES: ALIENS, MYTHS & LEGENDS

GLI ALIENI SI PREPARANO A INVADERE IL NINTENDO 64... ECCO LE PROVE!

Tratto da una serie molto popolare negli Stati Uniti, *Roswell Conspiracies* è un'avventura 3D in terza persona realizzata dai ragazzi della Climax (*BattleZone: Rise of the Black Dogs*), che potrebbe rivelarsi come una delle più gradite sorprese della prossima stagione. Nel gioco potrete vestire i panni

di due personaggi differenti (Nick e Sh'Lainn), che lavorano per un'organizzazione segreta chiamata semplicemente Alliance. Il loro obiettivo (e quello di tutti i loro compagni d'avventura) consiste nel prevenire e sgominare qualsiasi invasione da parte di esseri alieni. Vi sembra di aver già sentito una storia simile? Non avete tutti i torti...

**ROSWELL CONSPIRACIES:
ALIENS, MYTHS & LEGENDS**
Prodotto: Red Storm Enter.
Data di Uscita PAL: Dicembre

L'idea della polizia anti-extraterrestri è già stata sfruttata da serie come *X-Files* e film alla *Men in Black* (fra l'altro si vocifera che alcuni loro protagonisti potrebbero fare veloci apparizioni nel gioco... ma è una notizia non

IL MISTERO È IL NOSTRO MESTIERE...



Nick Logan

**AGENTE REPARTO
DETECTION**

Un cacciatore di taglie dell'era moderna, Logan è uno dei nuovi membri della divisione Detection dell'Alliance. Nonostante la sua giovane età (25 anni) Nick ha già una notevole esperienza nel campo. Molto serio e taciturno, è

un ottimo osservatore e raramente si fa prendere dall'istinto. Una volta fiutata la sua preda però, difficilmente se la lascia scappare.



Sh'Lainn Blaze

**AGENTE REPARTO
DETECTION**

Blaze è una Banshee, ovvero ciò che la mitologia celtica definisce come "fata del malaugurio". In verità questo personaggio non è altro che un essere umano dotato di particolari poteri, che le consentono di predire la morte

delle persone che le sono vicine e di circondarsi di una particolare aura elettrica con cui può spostarsi rimanendo sollevata da terra. Nonostante il suo aspetto giovanile, Sh'Lainn ha 80 anni...



Simon "Fitz" Fitzpatrick

**AGENTE REPARTO
DETECTION**

Dopo essere uscito dalla CIA, Simon è diventato un agente dell'Alliance. Da allora il suo unico scopo è difendere tutti i cittadini dalle razze aliene che tentano di dominare la Terra. Il suo reparto è preposto al compito di ripulire

qualsiasi attività pericolosa. Ovviamente però, quando si tratta di combattere con tutti i mezzi terrificanti esseri venuti da altri mondi, le procedure non contano molto e Fitzpatrick sembra saperlo meglio di chiunque altro.



Jefferson Trueblood

**CAPO SEZIONE
S.T.A.R. CHIEF**

Un uomo dalle chiare origini Indio. Molto coraggioso e spericolato, prende il suo lavoro sul serio e la sua non più giovane età (si aggira sulla cinquantina...) lo rende uno dei più esperti del gruppo. Suo padre è stato uno dei fondatori

dell'Alliance insieme a Rinaker e gli ha trasmesso il suo forte senso del dovere. Affronta ogni missione come se dovesse difendere a tutti i costi il nome del genitore ed è abilissimo con qualsiasi arma da fuoco.



Keung Ling

AGENTE S.T.A.R.

Questo ragazzo di 32 anni è entrato a far parte della S.T.A.R. dopo aver prestato servizio nei reparti speciali della polizia di Hong Kong. Il suo carattere un po' arrogante e sfrontato non lo rende simpatico a tutti, ma lui

non se ne dispiace più di tanto. Quando si tratta di fare bene il suo lavoro invece, Keung Ling ha davvero pochi rivali.



Dorian Wyrick

AGENTE S.T.A.R.

Dorian è stato espulso dal reparto speciale della Marina Navy SEALs. A 36 anni può vantare un'esperienza nelle missioni operative davvero incredibile, ma anche una notevole propensione a non

prendersi troppo sul serio. Anche durante le missioni più pericolose, Wyrick riesce a trovare il tempo per divertirsi e rappresenta un ottimo punto di riferimento per i suoi compagni.



Ti-Yet

AGENTE S.T.A.R.

L'arma segreta del reparto S.T.A.R. è un alieno chiamato Ti-Yet! Questa specie di palazzo peloso è stato prelevato dalle montagne del Nepal, ha circa 200 anni e si è ormai integrato perfettamente nel mondo umano. È entrato nell'Alliance per proteggere il pianeta dalle invasioni aliene a Yeti. Al di là del suo aspetto

piuttosto minaccioso, Ti-Yet è dotato di un forte senso del dovere e di un ottimo carattere. Ovviamente è consigliabile non farlo arrabbiare.



James Rinaker

**UFFICIALE ALLIANCE
EXECUTIVE OFFICER**

Rinaker ha dedicato tutta la sua vita alla causa dell'Alliance e ne è stato uno dei padri fondatori. Nella vita privata è una persona gioviale e spensierata, ma quando si trova al comando dei

suoi uomini diventa un capo protettivo, esigente e molto, molto scrupoloso... insomma, un vero leader!





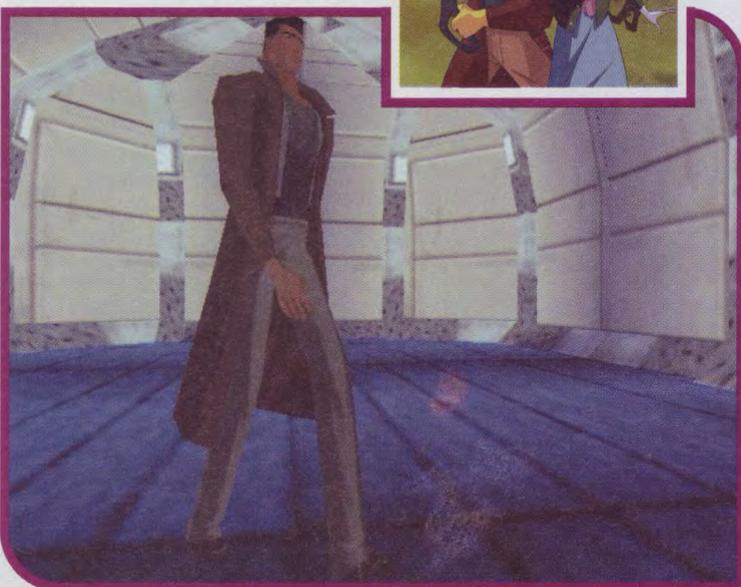
▲ Ehm, questi due tipi non sembrano molto amichevoli. Per fortuna pare che stiano dormendo... meglio non disturbare il loro riposino pomeridiano!



▲ Accidenti, vi avevamo detto di non fare rumore. Uno di quei dannati bestioni si è svegliato e sembra proprio che ce l'abbia con la nostra macchina.

confermata!), ma *Roswell Conspiracies* tenterà in qualche modo di proporre qualcosa di nuovo. Come ormai tradizione in qualsiasi avventura che si rispetti, i protagonisti possiedono abilità differenti, ma entrambi possono utilizzare una serie di sfiziosi gadget e armi ipertecnologiche per farsi largo tra le carcasse aliene. Ovviamente da bravi agenti segreti, i nostri eroi dovranno fare di tutto per portare a termine le loro missioni senza destare sospetti nella popolazione civile. Girovagando tra i numerosissimi livelli di cui è composto il gioco, Nick e Sh'Lainn dovranno risolvere numerosi enigmi che gli consentiranno di scoprire preziose informazioni sui loro avversari (si sa, la tecnologia aliena è quasi sempre più avanzata di quella terrestre). I nostri agenti speciali potranno correre, saltare e aggrapparsi agli scenari di gioco per seguire le puzzolenti tracce

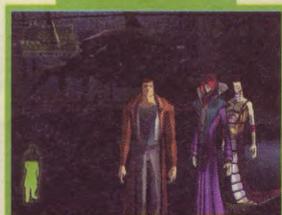
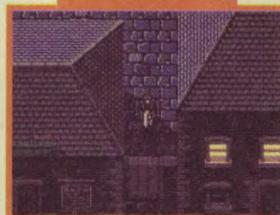
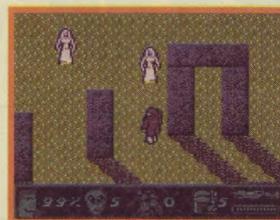
degli orridi invasori. Ogni missione sarà piena di filmati in stile cinematografico che ne sottolineeranno le fasi più calde. Insomma, un bel po' di carne al fuoco che ci fa ben sperare di poter vedere entro la fine dell'anno un ottimo gioco d'azione. Cercheremo di avere ulteriori informazioni su questo interessantissimo titolo al più presto, nel frattempo tenete gli occhi aperti... "loro" camminano tra noi!



▲ È lui, Nick, l'eroe che ci salverà dall'invasione e riporterà la pace sulla terra. Ma perché quasi tutti gli eroi devono portare l'impermeabile? Fortunatamente Sh'Lainn indossa la gonna!

ALTRI UNIVERSI

Roswell Conspiracies per N64 non sarà l'unica versione del gioco ad arrivare nei negozi, per la fine dell'anno infatti sono previste anche delle edizioni per Game Boy, PlayStation e Dreamcast. Al di là delle differenze grafiche (ovviamente a favore della console Sega), la storia sarà praticamente identica. Diamo un'occhiata alle prime immagini...



Army Men: Air Combat

**I SOLDATINI
PRENDONO
IL VOLO!**

Come avrete già capito dal titolo, questo nuovo capitolo della serie *Army Men* verrà combattuto nei cieli. Quello che non sapete invece è che questa volta vestirete i panni del coraggioso Capitano William Blade e il vostro mezzo di trasporto sarà un potentissimo elicottero. La missione sarà forse la più difficile che abbiate mai affrontato, il malvagio Generale Plastro ha deciso di dominare il mondo (e come poteva essere diversamente...) e voi dovrete fermarlo in una delle più cruente battaglie che dei soldatini di plastica abbiano mai affrontato. Sfortunatamente Plastro non sarà l'unico problema di cui dovrete preoccuparvi. Viste

le dimensioni ridotte dei protagonisti del gioco avrete a che fare con api giganti, formiche titaniche e così via... insomma, un vero inferno! Non prendete tutto troppo sul serio però, stiamo sempre parlando di una guerra finta e comunque piena di trovate umoristiche. Con un vostro gancio potrete infatti lanciare lattine di bibite nei carri armati nemici o sganciare un fiore sul campo nemico per attirare uno sciame di api infuriate. Come nel precedente

Sarge's Heroes, il campo di battaglia sarà ambientato tra il mondo reale (dove le vostre truppe sono grandi come dei fiammiferi) e il mondo dei giocattoli



(dove tutto ritorna alle dimensioni normali). Ovviamente tutto quello che accadrà nel mondo reale influenzerà anche quello dei giocattoli e viceversa. In una delle missioni ad esempio, dovrete salvare un orso di peluche che sta per essere messo in lavatrice. Se riuscirete a salvarlo, l'orso ritornerà in uno dei livelli ambientati nel mondo dei giocattoli e vi ripagherà del favore utilizzando i suoi poderosi occhi laser contro le truppe avversarie! Se a tutto questo aggiungete la possibilità di giocare in due come alleati durante le battaglie o addirittura in quattro l'uno contro l'altro, capirete di trovarvi di fronte a un titolo dalle enormi potenzialità. Se i programmatori riusciranno a migliorare il reparto grafico e soprattutto se decideranno di portare *Army Men: Air Combat* anche dalle nostre parti, potremo trovarci di fronte a uno dei giochi più divertenti di sempre. A presto per ulteriori novità!

**Army Men:
Air Combat**

Prodotto: 3DO
Data di Uscita PAL: TBA



▲ Stanno arrivando! Due postazioni missilistiche hanno appena lanciato dei missili contro il vostro elicottero... è il momento di fuggire!

▼ Non lasciatevi ingannare dalla dimensione dei soldati, avrete bisogno di tutta la vostra abilità per uscire vivi da questa durissima guerra.



LE RECENSIONI DI QUESTO NUMERO

NBA SHOWTIME:
NBA ON NBC pag. 40
JEREMY McGRATH
SUPERCROSS 2000 pag. 46

ALL STAR BASEBALL 2001 pag. 50
STARCRAFT 64 pag. 54
EXCITEBIKE 64 pag. 62



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

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

9,5 - 10



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

9 - 9,5



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

7,5 - 9



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

5 - 7,5



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

3 - 5



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

0 - 3



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

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

NBA SHOWTIME: NBA ON NBC

**SIGNORE E SIGNORI...
INIZIA LO SPETTACOLO!**

Sì, sappiamo cosa state pensando: "Ancora un'altra simulazione di basket... non se ne può più!". Beh, non è proprio esatto, quindi vi invitiamo a leggere le prossime quattro pagine per capire se è il caso di acquistare la nuova fatica di casa Midway.

Basato sull'omonima versione da sala giochi, *NBA ShowTime: NBA On NBC* non è una vera e propria simulazione, ma si avvicina più a titoli arcade sullo stile di *NBA Jam*. In ogni partita troverete due squadre composte solamente da due atleti, il che riduce al minimo la componente tattica e al massimo l'immediatezza di gioco. Nessuno schema predefinito o strategia particolare, l'unica cosa di cui dovrete preoccuparvi sarà di arrivare sotto canestro e far divertire il pubblico!



OPZIONI

MNEMONICHE

MEMORIA INTERNA

Non utilizzata

CONTROLLER PAK

Salvataggio giocatori personalizzati

INFO

GIOCATORI



EXPANSION PAK

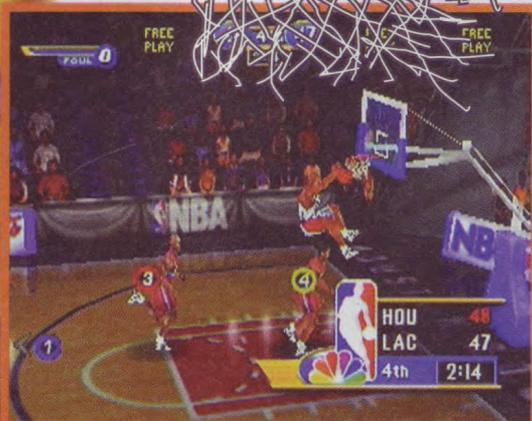
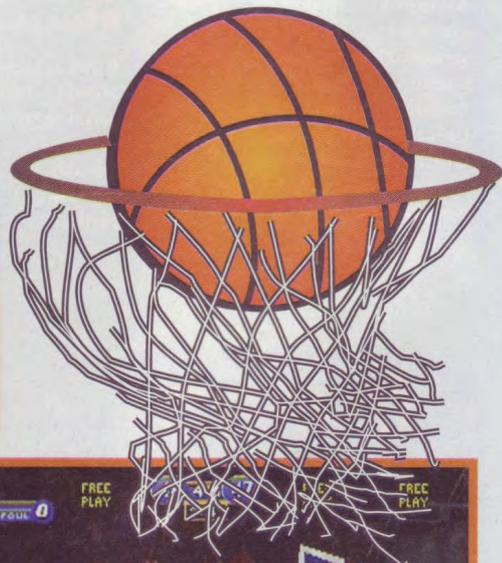


RUMBLE PAK



Prodotto Midway
Sviluppo Eurocom
Genere Sport (Basket)
Data di Uscita Già in vendita

60		FINAL STATS				59	
OLAJUWON	BARKLEY	ODOM	NEWMAN				
83.3% 5/6	FG% 4/7 57.1%	75.0% 3/4	FG% 8/8 100%				
50.0% 3/6	3PTS 0/7 0%	57.1% 4/7	3PTS 0/2 0%				
37	POINTS 20	34	POINTS 28				
100% 9/9	DUNKS 6/10 59.3%	79.3% 8/10	DUNKS 6/8 75.0%				
9	ASSISTS 10	10	ASSISTS 12				
4	STEALS 0	0	STEALS 0				
3	BLOCKS 4	0	BLOCKS 2				
0	REBNDG 0	8	REBNDG 5				
0	INJURED 0	1	INJURED 0				
0	TANOVV 0	4	TANOVV 0				





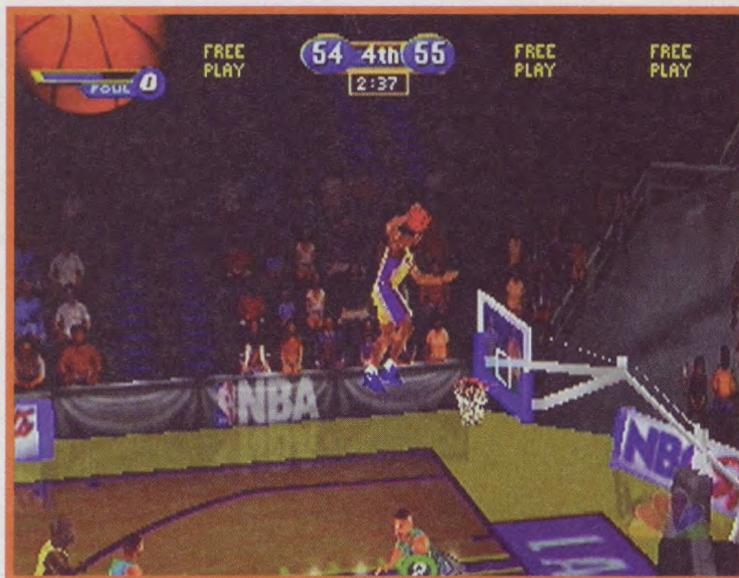
▲ Un asteroide è appena passato vicino alla terra e la gravità del campo è cambiata improvvisamente... questa foto ne mostra gli effetti sui giocatori in campo!

PASSAGGI VELOCI

La formula già sperimentata nella serie Jam è stata ulteriormente potenziata con delle piccole ma utili aggiunte che rendono *NBA ShowTime: NBA On NBC* nettamente superiore. Per prima cosa i programmatori hanno aggiunto delle piccole frecce a bordo schermo che permettono di mantenere sempre sotto controllo tutti i giocatori. In effetti una delle cose più irritanti nelle partite "due contro due" di Jam, consisteva nel vedersi intercettare un passaggio da un giocatore di cui non si sospettava nemmeno l'esistenza!

L'Intelligenza Artificiale degli atleti controllati dal computer è

▼ Mettersi sotto canestro aspettando che arrivi la palla è il modo migliore per far segnare... la squadra avversaria.



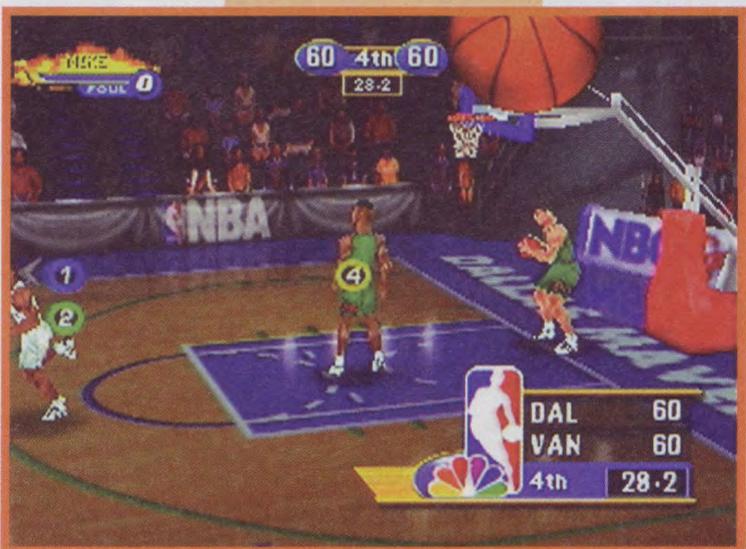
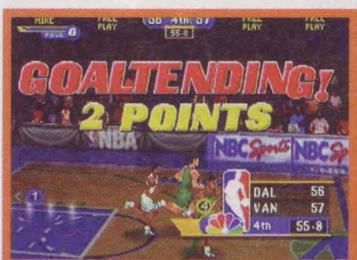
▲ Una schiacciata del genere fa veramente male! Speriamo solo che il giocatore riesca ad atterrare.

stata migliorata pur non raggiungendo vette particolarmente alte. In alcuni casi gli altri giocatori sembrano completamente ignorarvi, mentre in altri ve li troverete addosso come dei veri mastini. Il sistema di controllo è stato creato apposta per rendere immediate le partite anche ai giocatori meno esperti. Il tutto si riduce a tre soli tasti, uno per lanciare o bloccare, un altro per passare o per la marcatura e un terzo per il turbo. Non pensate però di trovarvi di fronte a un gioco per

bambini, le diverse combinazioni infatti rendono questo titolo piuttosto profondo e la possibilità di concentrarsi unicamente sulla partita senza doversi slogare i pollici vi permetterà di mettere a segno giocate da campione.

CAMPI INFUOCATI

Grazie alla sua impostazione arcade, questo gioco vi permetterà di realizzare delle azioni praticamente



IN CAMPO TRA I MIGLIORI!

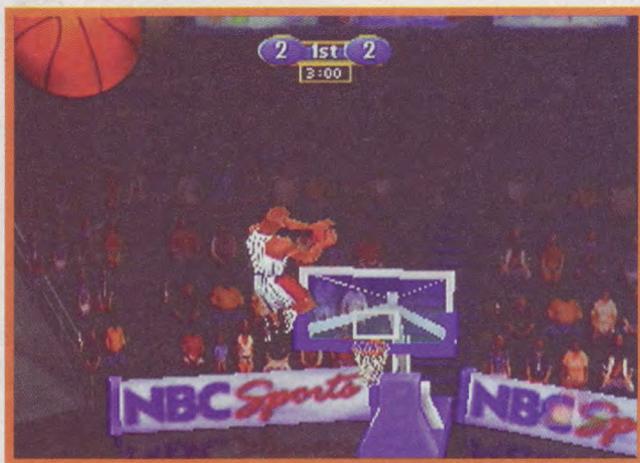
Se avete sempre sognato di diventare un giocatore professionista di basket, *NBA ShowTime* ve ne darà la possibilità. Potrete infatti creare un giocatore personalizzato e modificarne tutte le caratteristiche (comprese quelle fisiche) partita dopo partita.



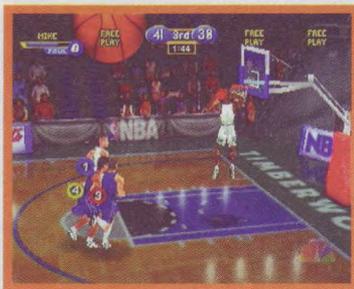
All'inizio avete solo pochi punti per migliorare il vostro atleta, ma andando avanti potrete far diventare il vostro giocatore un mago delle schiacciate e farlo muovere sul campo come un fulmine!

Oltre alle normali abilità fisiche, potrete ottenere dei potenziamenti come il turbo o scegliere di rendere il vostro giocatore imbattibile in una particolare zona del campo. In effetti non è il massimo del realismo, ma è sicuramente divertente!





▲ È bello vedere che la nostra tattica funziona... in questo caso il nostro giocatore ha tutto il tempo e lo spazio per segnare.

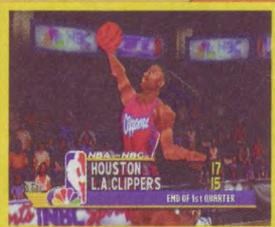


► Qualcuno lo aiuti, presto! Qualche teppista si è intrufolato sul campo di gioco e ha riempito di super colla il bordo del canestro.



DOV'È LO SHOW?

Purtroppo in questo gioco non troverete replay particolarmente spettacolari, ma potrete consolarvi con splendidi fermi immagine in stile Matrix! Alla fine d'ogni quarto di partita la telecamera bloccherà le fasi più spettacolari e girerà intorno alla scena. Francamente non abbiamo capito l'utilità di tutto questo poiché non si può interagire in nessun modo e la qualità grafica delle sequenze non è nemmeno elevatissima... misteri del basket americano!



▲ Shuttle a base... stiamo decollando! Questo giocatore deve avere un paio d'ali nascoste da qualche parte.



▲ La spettacolarità di alcune schiacciate va contro tutte le leggi fisiche... in alcuni casi sono addirittura esagerate!

impossibili nella realtà.

Scatti velocissimi, salti mostruosi e schiacciate oltre ogni limite... o meglio, oltre ogni immaginazione! Alcuni giocatori salteranno due metri e mezzo verso il tabellone per mandare la palla infuocata nel cerchio, come se avessero dei reattori nucleari sotto le suole. Se riuscite a eseguire tre canestri lunghi di seguito (cosa piuttosto facile), la palla prenderà fuoco prima di entrare nel canestro. Troverete inoltre moltissimi potenziamenti che renderanno i vostri giocatori simili a dei supereroi. Tra questi siamo rimasti particolarmente impressionati dal cosiddetto "punto critico". Tentiamo di spiegarci meglio... Ogni giocatore ha un "punto" del campo in



CANESTRO MANCATO

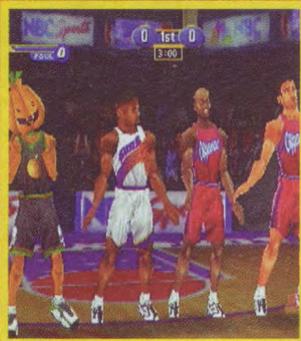
Un altro grosso limite del titolo Midway è rappresentato dallo scarso numero di modalità per il singolo giocatore. La possibilità di creare il proprio giocatore personalizzato e la squadra dei sogni è sicuramente gradita, ma perché non si può affrontare il Campionato o la Lega senza dover uscire ogni volta nella schermata principale e salvando ogni due partite? Come se non bastasse, la versione per N64 è graficamente inferiore a quella arcade anche se nettamente più veloce. Se state cercando un gioco di basket frenetico che metta alla prova la vostra abilità con il joystick, allora avete trovato quello che fa per voi. La totale mancanza di replay al rallentatore però ci ha estremamente deluso, ma cosa ancora più grave... non si può modificare l'angolo di visuale. Che



▲ Shaquille O'Neal è lo sponsor ufficiale del gioco, ma anche uno degli atleti più forti... non deve nemmeno saltare per segnare!

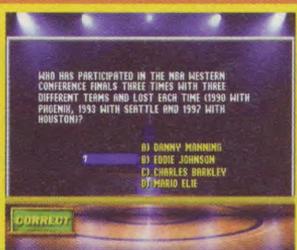
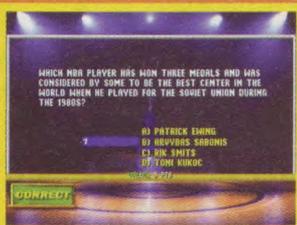
PERSONAGGI SEGRETI

Ok, provate a indovinare quale atleta non c'entra niente con gli altri! All'interno del gioco sono nascosti un'infinità di atleti dall'aspetto piuttosto strambo. Se volete sapere come sbloccarli andatevi a leggere la rubrica Cheat Zone di questo numero e... buon divertimento!

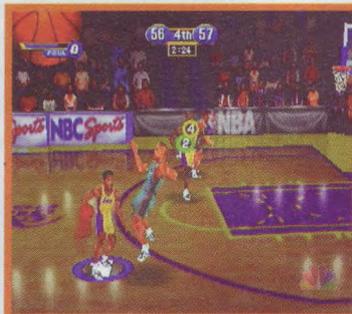


ENCICLOPEDIA DEL BASKET

Tra una partita e l'altra vi verranno proposti dei quiz riguardanti la storia dell'NBA e dei suoi campioni. Anche se non siete degli esperti, provate lo stesso a rispondere correttamente e potrete guadagnare preziosi punti da spendere per migliorare il vostro giocatore.



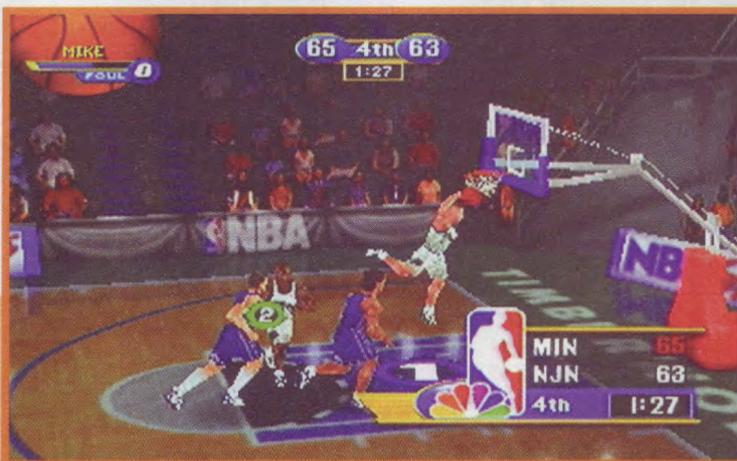
▲ L'arbitro fa spesso finta di non vedere falli del genere... Beh, è uno sport duro dopo tutto e qualcuno deve pure farsi male!



▲ Il modo migliore per farsi spazio è spingere l'avversario, ma attenti a non esagerare!



▲ Il gioco è vertiginosamente veloce, in alcuni momenti come questo i punteggi saranno così vicini che avrete in mente solo il canestro.



SFILATA DI CAMPIONI

Prima che inizi l'incontro, i quattro cestisti si mostrano in tutta la loro bellezza e potenza... beh, più o meno. Sfortunatamente la riproduzione digitale dei veri atleti è piuttosto mediocre, con braccia e gambe troppo piccole o corte! Non ci siamo proprio... e questi sarebbero i mostri dell'NBA?



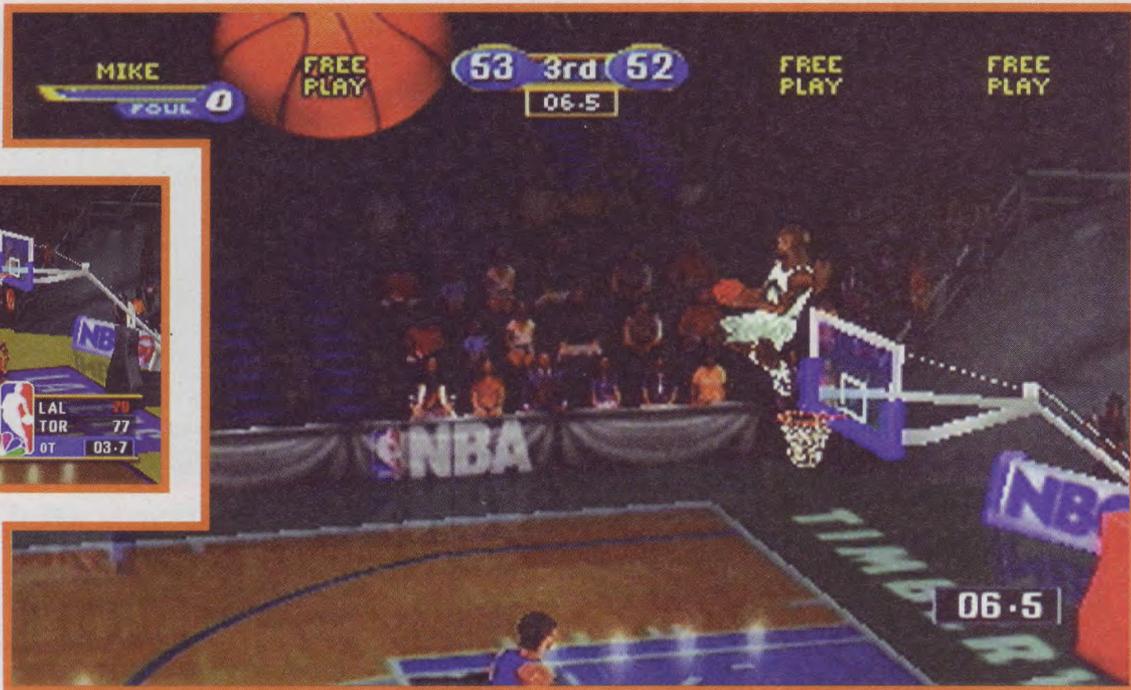
Qualcuno tenga in piedi il numero quattro, sembra che ieri sera abbia bevuto un po' troppo.



▲ Le gambe nell'angolo in alto a destra dello schermo sono del vostro compagno di squadra che aspetta un vostro passaggio per eseguire una schiacciata!



▲ Ogni partita sarà tirata fino all'ultimo secondo, solo allora si conoscerà il nome del vincitore.

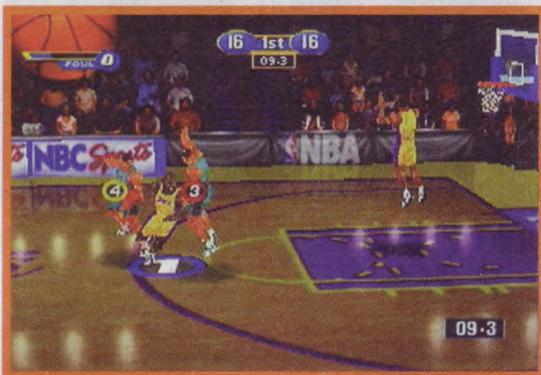


▲ Un riposino durante la partita ci sta proprio bene! Chissà perché ha scelto di sedersi sul canestro.

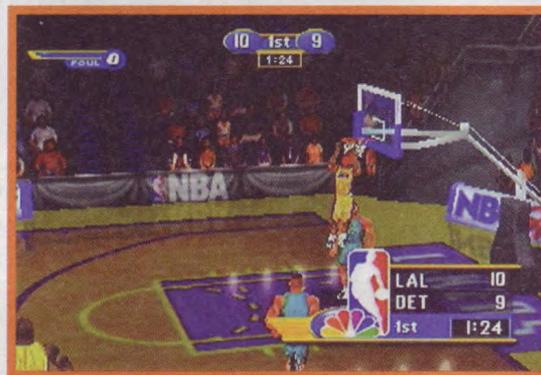


POLLICI DOLORANTI!

Il lancio d'inizio partita è uno dei momenti più importanti del gioco. Se riuscirete ad agguantare per primi la palla, potrete segnare due o tre punti prima che gli avversari possano riprendersi dallo shock! Diversamente dagli altri giochi di basket dove il tempismo contava più di tutto, in *NBA ShowTime* dovete premere i tasti A e B come dei forsennati! Se quando l'arbitro lancia la palla l'indicatore sarà al massimo, avrete il possesso di palla e potrete dare il via a un'altra vittoria!



▲ Shaq dà una spallata a un altro giocatore per avere spazio ed lanciare, stavolta però manca il bersaglio!



▲ Se tenete premuto il tasto del turbo mentre andate sotto canestro, il giocatore eseguirà alcune spettacolari piroette a mezz'aria.

fine hanno fatto le inquadrature dinamiche tipiche di questo sport?

UN TEAM POCO AFFIATATO!

Come in molti altri giochi sportivi arcade, il commento alle varie fasi di gioco è piuttosto scarso. La varietà di frasi inserite dai programmatori è abbastanza elevata, ma alla lunga può diventare abbastanza noiosa e poco divertente! Il fatto che ogni giocatore viene chiamato solamente con il nome della propria squadra è totalmente inaccettabile, specialmente in un gioco che possiede la licenza ufficiale NBA ed è sponsorizzato da un campione come Shaquille O'Neill. Insomma, la sensazione che

si prova giocando con *NBA ShowTime: NBA On NBC* è quella



trovarsi di fronte a un titolo dalle enormi potenzialità, realizzato però con troppa fretta. Se avete molti amici con cui giocare vi divertirte a lungo, ma se volete divertirvi da soli vi consigliamo di acquistare il vecchio ma ancora valido *NBA Jam*.

I COMANDI DEL PAD



+ PREGI & DIFETTI -

- + Giocabilità altissima e velocissima
- + Schiacciate fuori di testa
- + Ottimo sistema di controllo
- Graficamente non è il massimo
- Poche modalità di gioco
- Nessun replay o visuali alternative
- Commento scarso

UN GIOCO DI BASKET DIVERTENTE, MA LONTANO DALLA PERFEZIONE!

GRAFICA	██████████	6
SONORO	██████████	6,5
LONGEVITÀ	██████████	6
GIOCABILITÀ	██████████	8

TOTALE 7

JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000

**LA STAGIONE
DEL SUPER-
CROSS
È ARRIVATA!**

Questo mese vi proponiamo una sfida molto interessante che vedrà due contendenti agguerriti darsi battaglia per il titolo di "miglior gioco di motocross per N64". Il primo dei due si chiama *Jeremy McGrath Supercross 2000* ed è prodotto dalla Acclaim, mentre lo sfidante si chiama *ExciteBike 64* di cui troverete la recensione poche pagine più avanti. Basterà la

presenza di uno dei più grossi campioni che questo eccitante sport ha mai avuto per far trionfare *Jeremy McGrath* contro la corazzata Nintendo? È quello che cercheremo di scoprire nelle prossime pagine, nel frattempo mettetevi comodi sulla vostra poltrona preferita e preparatevi a una buona dose di emozioni forti... la stagione del motocross è iniziata!



**OPZIONI
MNEMONICHE**

- MEMORIA INTERNA
Non utilizzata
- CONTROLLER PAK
Salva il gioco e le piste

INFO

GIOCATORI



EXPANSION PAK



RUMBLE PAK



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





RUOTE INFANGATE

Cominciamo con la cosa forse più importante di tutte, la giocabilità. Dobbiamo ammettere di essere rimasti impressionati dal realismo con cui moto e piloti si muovono in questo gioco. Nonostante l'impostazione generale sia molto più arcade rispetto a titoli come *Supercross 2000*, la fedeltà con cui i modelli poligonali rispondono ai comandi è davvero notevole. Mentre nel gioco Electronic Arts si aveva l'impressione di correre su piste cosparse di colla, qui avrete la sensazione di scivolare sulle piste come se vi trovaste su uno specchio d'acqua. Purtroppo nessuno è perfetto e anche *Jeremy McGrath 2000* soffre di alcuni piccoli difetti che rovinano in parte l'esperienza di gioco. Per prima cosa il sistema di controllo è fin troppo sensibile, è quasi impossibile effettuare piccole variazioni di traiettoria senza stravolgerla completamente.

Giocare con la telecamera fissa da dietro la moto è un'impresa veramente titanica, che rischia di rendere isterici anche i giocatori più pazienti. L'inquadratura molto bassa e molto (ma molto...) rigida finisce per disorientare e in più di un'occasione contribuirà a sbattervi sulle barriere protettive ai lati della pista! Fortunatamente i programmatori hanno inserito un'inquadratura dall'alto che risolve il problema in maniera piuttosto efficace, altrimenti ci saremmo trovati di fronte a un titolo praticamente ingiocabile. Con questo tipo di visuale potrete vedere una buona porzione di tracciato, sufficiente per affrontare le curve nel migliore dei modi e per non finire nel fango ogni tre minuti.

Purtroppo questo espediente rende le gare fin troppo facili, specialmente per chi è abituato a questo tipo di giochi. Dopo un'ora di gioco utile per prendere confidenza con i comandi, potrete tranquillamente passare al livello di difficoltà più alto e dare del filo da torcere agli altri corridori!

▼ Questo tizio chiamato "Buttons" cerca di attaccare la vostra sudata prima posizione. Se fossimo in *Road Rash* avremmo potuto aggiustarlo con qualche catenata!



MONTATE IN SELLA

I problemi di visuale già descritti hanno anche il fastidioso problema di non far notare al giocatore la splendida grafica di cui questo titolo è dotato. La totale mancanza di effetto nebbia o distorsioni grafiche rende piena giustizia alla potenza del Nintendo 64 e alla bravura dei programmatori. Alle volte è possibile notare qualche elemento del fondale

▲ Effettuare delle derivate nelle curve più strette è l'unico modo per vincere. Più la vostra faccia sarà vicina al fango, più basso sarà il vostro tempo finale!



TI SFIDO...

Se non siete soddisfatti dei corridori presenti nel gioco, potrete sempre crearvene uno. Oltre a scegliere il colore della tuta, potrete anche deciderne il nome e il numero di partenza! Ovviamente tutti i dati potranno essere salvati su Controller Pak, in modo che possiate parlarli in giro per sfidare i vostri amici.





▲ Abituatevi a tutti questi alberi, tutte le piste all'aperto hanno più o meno lo stesso paesaggio come sfondo... dev'essere una foresta davvero enorme!



▲ Tutti i corridori sono pronti a dare il massimo. Non appena la sbarra che tiene bloccati i loro bolidi si abbasserà, si scaterà un inferno di metallo e fango.



▲ La situazione si è fatta un po' affollata! Riuscire a passare indenni in queste mischie è una vera impresa, fatevi valere.

che spunta fuori all'improvviso, ma vi assicuriamo che quando sarete impegnati in gara non lo noterete nemmeno. Peccato solo che alcuni circuiti non siano all'altezza di tale meraviglia grafica. Intendiamoci, il loro numero è

coperto. Peccato che a differenza del titolo Nintendo, i percorsi ambientati all'esterno sembrano tutti identici! Dimenticatevi strade rocciose, verdeggianti foreste e lingue d'asfalto, tutto quello che vedrete sarà sempre il solito noioso sfondo con qualche macchina parcheggiata di tanto in tanto a bordo pista.

Fortunatamente la possibilità di spiccare numerosi salti da brivido (cosa molto più rara nelle piste indoor) aumenta notevolmente il divertimento che altrimenti sarebbe sceso ai minimi livelli.



davvero notevole e come in Excitebike 64 comprende piste sia all'aperto che al

SCALDATE I MOTORI...

Se siete dei fan del Supercross e non perdetevi una gara in

PUNTI DI VISTA!

La visuale dall'alto non è molto spettacolare, ma vi consentirà di sfrecciare illesi lungo i vari circuiti! Con questa inquadratura potrete infatti vedere in anticipo le curve e impostare la giusta traiettoria evitando di accartocciarvi contro le barriere protettive. Purtroppo però avrete la sensazione di guidare delle moto telecomandate...



E ORA... SPETTACOLO!

Come molti altri giochi di motocross in circolazione, anche *Jeremy McGrath* contiene uno Stunt Mode nel quale potrete sfogare tutto il vostro esibizionismo. Ci sono diverse arene nelle quali dare spettacolo, ovviamente disseminate di una gran quantità di ostacoli. Ma la vera novità è una sorta di "pista lunare" con gravità ridotta, che potrete sbloccare vincendo le gare nel gioco principale. Ovviamente l'allenamento vi servirà anche come riscaldamento per le gare di campionato, in fondo che gusto c'è a eseguire un'acrobazia da oscar se poi non ci sono avversari da far impallidire?



Un'evoluzione piuttosto complicata, ma di certo non è la più impressionante. Con un minimo di pratica riuscirete a eseguirla ad occhi chiusi e con un braccio dietro la schiena.



Ora ci siamo! Bisogna essere davvero temerari per sporgere dalla moto metà del corpo in questa maniera, l'importante è che non riesca a tornare in sella prima di atterrare.



Se volete veramente dare spettacolo, allora dovrete fare cose come questa. Fate molta attenzione però, basterà un piccolo errore per rompersi l'osso del collo... virtualmente, si capisce!



▲ Affrontare bene questi dossi sarà vitale per la vittoria finale. Date piena potenza in salita e durante l'atterraggio cercate di mantenere il controllo o la vostra corsa finirà in pochi secondi!



▲ Siamo in ultima posizione, ma la gara è ancora tutta da giocare! Fortunatamente è solo il primo giro e con un po' di impegno dovremmo riuscire a portare a casa una vittoria.



▲ Questi lunghissimi salti sono la vera base del gioco. Se vi sentite abbastanza sicuri potrete anche eseguire qualche acrobazia, tanto per far impazzire un po' il pubblico!



▲ Date un'occhiata alla splendida visuale di questo circuito. Dalla cima di questa collina potrete vedere ogni singola curva!

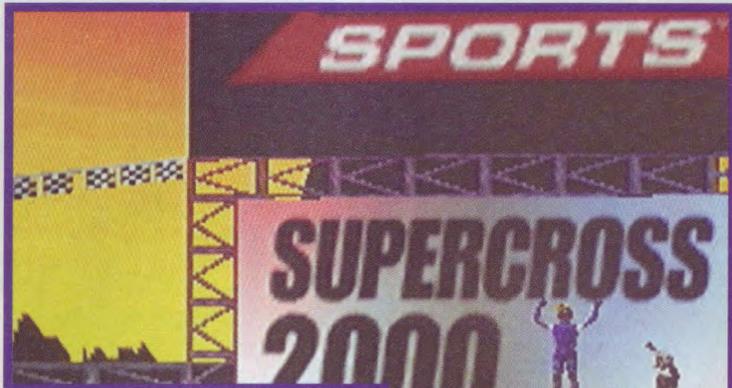
televisione, sarete contenti di sapere che tutti i circuiti al coperto sono fedeli riproduzioni di quelli reali.

Anche questi sono tutti abbastanza simili tra di loro, ma vi daranno comunque la sensazione di correre su di un circuito vero! I piloti tra cui potrete scegliere comprendono (ovviamente) Jeremy McGrath, ma anche campioni del calibro di Kevin Windham e Jimmy Button. Come da tradizione ognuno di essi può vantare caratteristiche diverse, punti deboli e differenti livelli di velocità e accelerazione.

La possibilità di giocare in quattro contemporaneamente aumenta a dismisura la longevità di *Jeremy McGrath 2000*, che tra l'altro può vantare anche un editor di percorsi con il quale potrete realizzare le vostre piste personalizzate. Purtroppo i ragazzi Acclaim non sembrano essersi spremuti più di tanto per questa opzione, avrete infatti la possibilità di creare solamente circuiti al coperto e non potrete nemmeno inserire i famosi salti. Insomma, vi ritroverete semplicemente a piazzare qua e là una serie limitata di pezzi, che tra l'altro si possono ruotare solo di 90 gradi! Con limitazioni di questo genere anche i giocatori più fantasiosi finiranno per creare delle piste scialbe e ripetitive.

ALLACCIATE IL CASCO...

Una delle cose migliori di *Jeremy McGrath Supercross 2000* è la fantastica colonna sonora! Tra le band che hanno contribuito alla realizzazione della colonna sonora ce ne sono alcune compresi anche gruppi poco famosi dalle nostre parti come i Counterpoint, che addirittura hanno dovuto partecipare a un apposito concorso per poter includere le



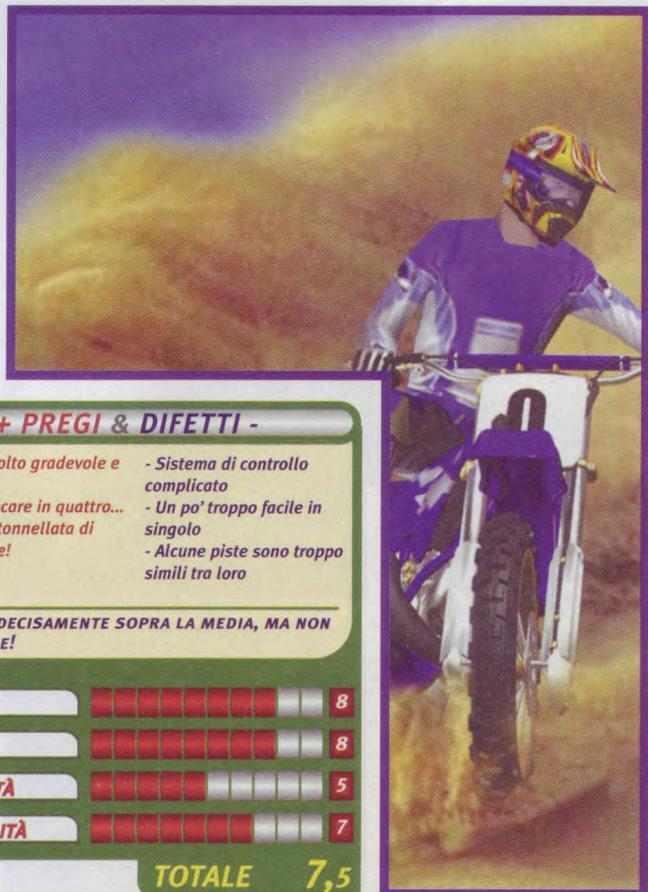
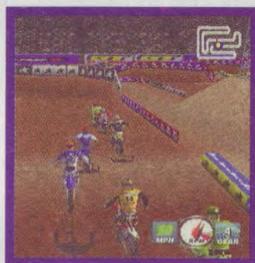
loro canzoni nel gioco.

Nonostante ciò il risultato finale è davvero esaltante e contribuirà a distrarvi dagli anonimi effetti sonori delle moto e dal pessimo commento vocale. Il ritmo che vi accompagnerà durante ogni gara farà salire l'adrenalina ai massimi livelli, gasandovi al massimo per polverizzare gli avversari. Vale dunque la pena assicurarsi una copia del titolo Acclaim?

Sì e no... ci troviamo di fronte a un gioco discreto, che però non raggiunge vette particolarmente elevate. Se siete appassionati del genere dategli un'occhiata, ma prima vi consigliamo di leggere la recensione di *Excitebike 64*... solo allora potrete decidere quale sarà il vostro prossimo acquisto!



▲ Questi piccoli salti vi rallenteranno notevolmente e metteranno a dura prova il vostro assetto di gara. Cercate sempre di affrontarli alla massima velocità.



I COMANDI DEL PAD



+ PREGI & DIFETTI -

- + Grafica molto gradevole e dettagliata
- + Si può giocare in quattro... + ... su una tonnellata di piste diverse!
- Sistema di controllo complicato
- Un po' troppo facile in singolo
- Alcune piste sono troppo simili tra loro

UN GIOCO DECISAMENTE SOPRA LA MEDIA, MA NON IL MIGLIORE!

GRAFICA	██████████	8
SONORO	██████████	8
LONGEVITÀ	██████████	5
GIOCABILITÀ	██████████	7

TOTALE 7,5

ALL STAR BASEBALL 2001



OPZIONI MNEMONICHE

- MEMORIA INTERNA
Non utilizzata
- CONTROLLER PAK
Salvataggio partite e statistiche

PREPARATEVI A CONQUISTARE QUALCHE BASE...

INFO

GIOCATORI



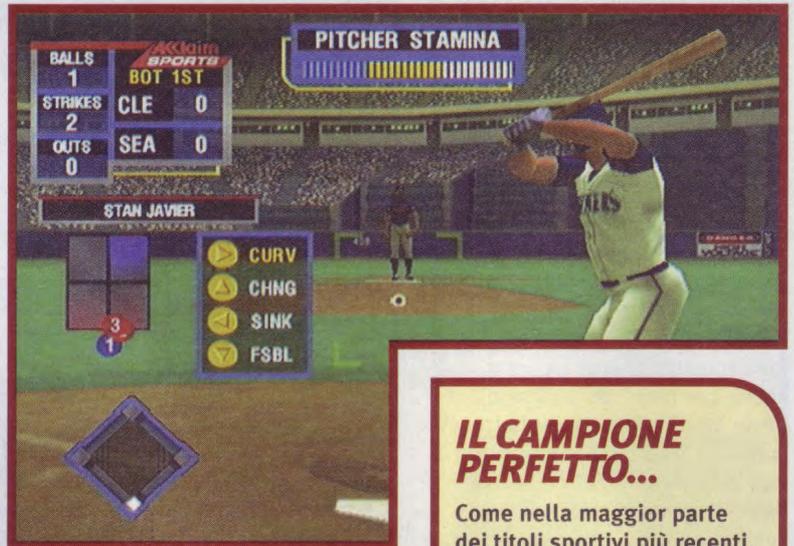
EXPANSION PAK



RUMBLE PAK



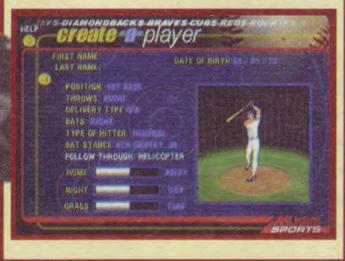
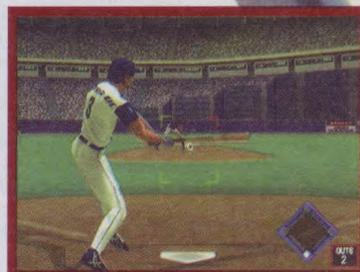
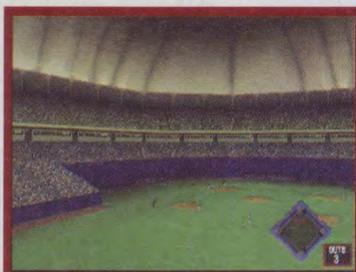
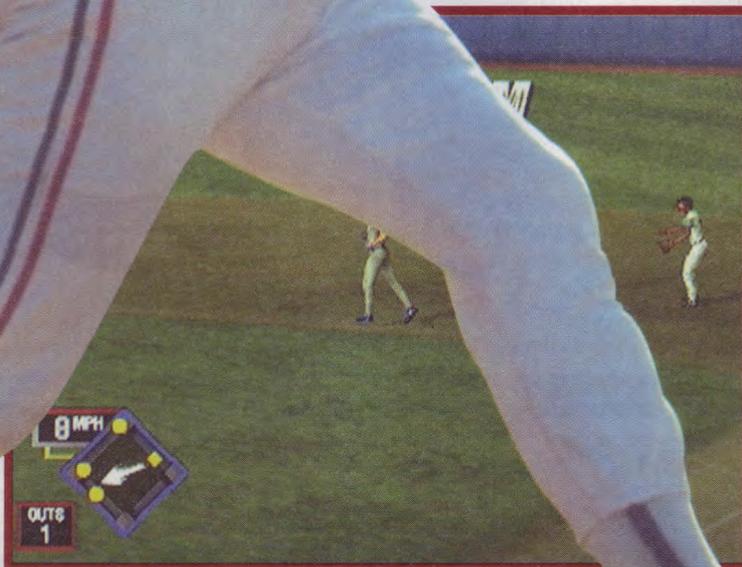
Prodotto Acclaim
Sviluppo Acclaim
Genere Sport (Baseball)
Data di Uscita Già in vendita



▲ Guardate quante informazioni hanno a disposizione i vostri lanciatori prima di tirare la palla! I tre strike di fila non ce li toglie nessuno!

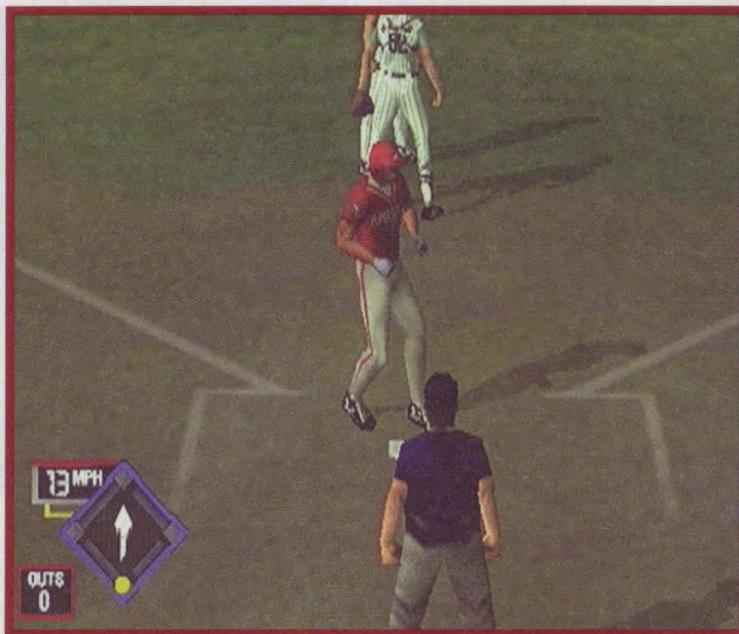
IL CAMPIONE PERFETTO...

Come nella maggior parte dei titoli sportivi più recenti, anche *All Star Baseball 2001* vi permetterà di creare il vostro giocatore personalizzato scegliendo tra un'infinità di dati e di caratteristiche diverse. Potrete persino mettere insieme la vostra squadra personale e gettarla nella mischia con le altre! Noi abbiamo creato il nostro giocatore puntando tutto sulla brutalità, nella speranza di spaventare i giocatori avversari e farci regalare la partita a tavolino!



Il mondo del Baseball professionistico è forse uno dei più seguiti dagli sportivi americani, alla pari di quello del Basket e del Football Americano. In Italia purtroppo questo sport non è tra i più popolari, ma nonostante tutto i giochi ad esso dedicati possono contare su un buon numero di appassionati. Tutti quelli che amano questa disciplina possono ora gioire perché la Acclaim ha messo insieme la migliore simulazione di baseball che il mitico N64 abbia mai visto. Immaginate degli enormi stadi, perfette riproduzioni delle versioni originali che ogni anno accolgono il campionato Major League.

Pensate ora a due squadre di atleti che si muovono sul campo con estremo realismo e riproducono in maniera inimitabile lo spirito di questo sport. In effetti la prima cosa che salta agli occhi di questo *All Star Baseball 2001* è l'ottima qualità grafica che i programmatori sono riusciti a ottenere. L'utilizzo dell'Expansion Pak non è obbligatorio, ma se volete godere al meglio questo titolo vi consigliamo di procurarvene uno... riuscirete addirittura a vedere i volti dei giocatori. Se poi siete dei veri appassionati di baseball non fatterete più di tanto a riconoscere i campioni americani più famosi. Le caratteristiche di tutte le squadre sono ovviamente aggiornate all'ultima stagione in modo da aumentare ancora di più il livello di coinvolgimento, ma non finisce qui...

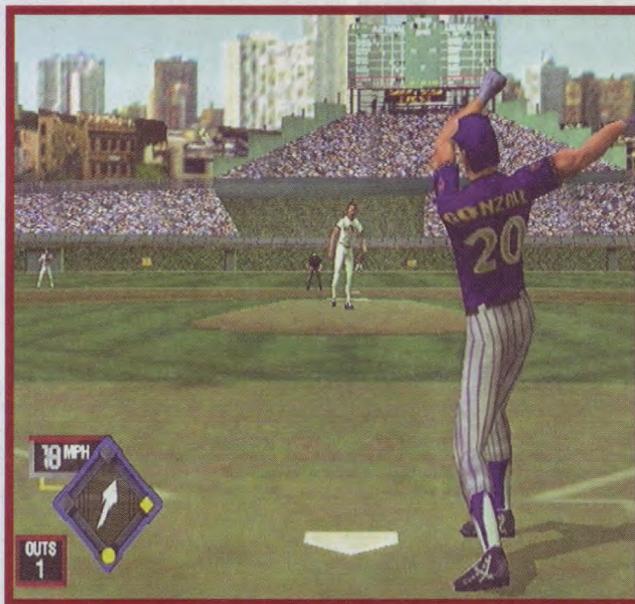


▲ Se sarete abbastanza veloci nel correre da una base all'altra, i vostri giocatori si fermeranno su ognuna e faranno un piccolo balletto per prendere in giro gli avversari.

TRA I PROFESSIONISTI...

Oltre a un ottimo reparto grafico, *All Star Baseball 2001* può vantare fantastiche animazioni dei giocatori e non stiamo parlando solo dei lanci e delle battute. Dopo aver subito tre strike, vedrete il giocatore eliminato allontanarsi dal campo con la testa bassa o arrabbiarsi lanciando via la mazza in preda a un vero e proprio attacco d'ira.

Questo fa capire quanto gli Americani tengano a questo sport e quanto i ragazzi della Acclaim abbiano lavorato per realizzare un gioco perfetto. Beh, perfetto non del tutto visto che dopo un buon periodo di allenamento potrebbe rivelarsi

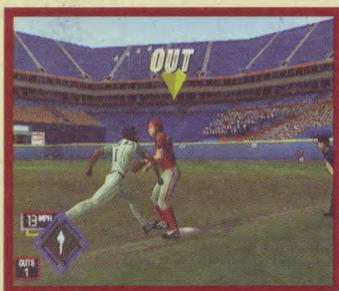


CORSA PER LA VITTORIA!

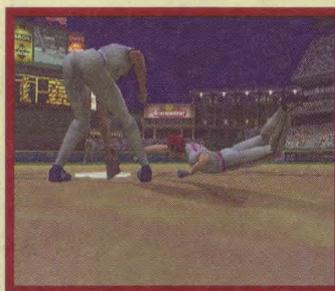
Se riuscirete a far arrivare abbastanza rapidamente la palla alla base potrete eliminare un giocatore avversario.



Sfortunatamente non siamo stati abbastanza veloci e gli avversari hanno portato un uomo in prima base.



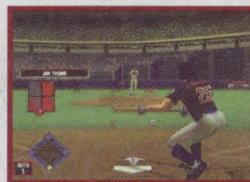
Accidenti, per un pelo è fuori! Solo un altro passo e questo giocatore avrebbe raggiunto la base!



Ecco uno dei momenti più esaltanti del baseball! Quando saranno abbastanza vicini alla base, i giocatori si tufferanno nel tentativo di raggiungerla prima dell'avversario!

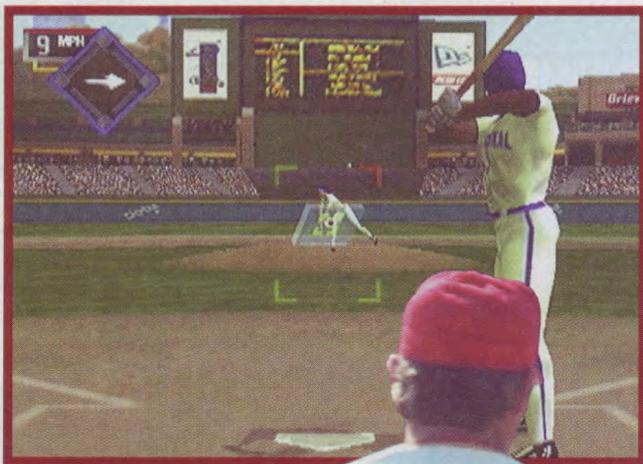


▲ Prima di ogni incontro i giocatori si metteranno in fila in religioso silenzio per onorare il loro inno nazionale.

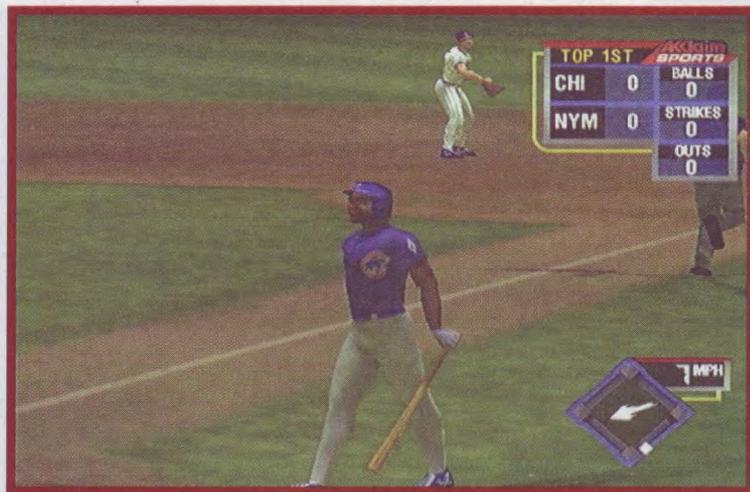


▼ Posizionate il vostro ricevitore sul cerchio arancione in terra e lo vedrete agguantare automaticamente la palla, semplice vero?





▲ Durante la battuta potrete spostare il quadrato blu nella direzione in cui volete spedire la palla, mirate in alto per un home-run!



QUESTIONE DI TECNICA

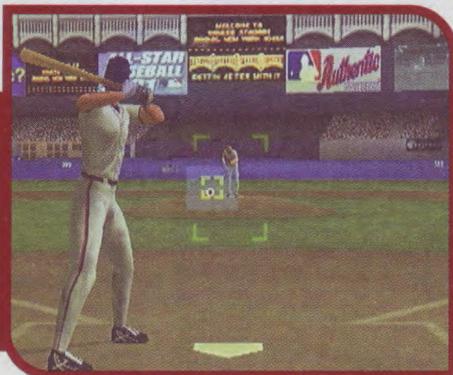
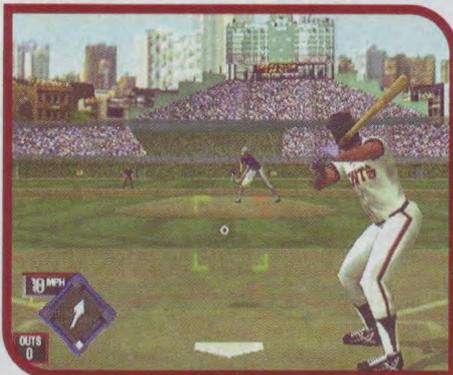
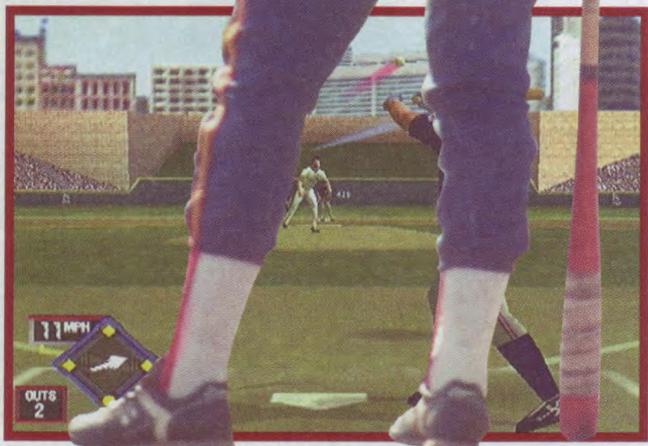
I piccoli difetti che abbiamo elencato sono sicuramente marginali e non pregiudicano più di tanto un gioco che in tutti gli altri reparti risulta solido, divertente ed estremamente coinvolgente. La sensazione che si prova dopo aver eliminato tre battitori è davvero indescrivibile, per non parlare delle emozioni

un po' troppo facile e ripetitivo, ma prima di stancarvi e di riporre la cartuccia sullo scaffale polveroso della vostra camera vi divertirete per un bel po' di tempo.

In un gioco del genere il sistema di controllo dei personaggi è una delle cose più importanti e quello di *All Star Baseball 2001* sembra fatto apposta per rendere la vita facile anche a chi non ha mai visto una partita di baseball... forse anche troppo! Il rischio di non rendere giustizia alla bravura del giocatore è piuttosto alto, visto che in molte occasioni gli aiuti da parte del computer sono davvero eccessivi. Un esempio... il battitore avversario ha appena scagliato la palla nel campo e voi dovete prenderla? Basterà piazzarvi all'interno del segno arancione per terra per riceverla automaticamente ed eliminare il battitore. Stessa cosa per quanto riguarda i lanci, sui quali avrete pieno controllo tranne che per la velocità della palla. Ciò significa che per ogni tipo di tiro otterrete sempre la velocità massima. Fortunatamente questo tipo di opzioni può essere disattivato in modo da rendere più realistico un match.

BASEBALL DA SPIAGGIA

Inserite le lettere **BCHBLKTPTY** come password nella schermata dei trucchi e al posto delle normali palle da baseball vi ritroverete a giocare con degli enormi palloni da beach volley... davvero fuori di testa!

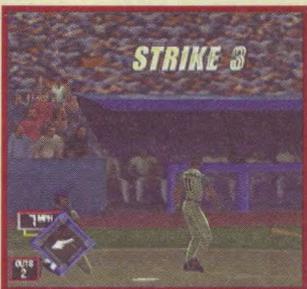


FUORI UN ALTRO!

Mancando tre palle consecutive subirete tre strike e il vostro giocatore dovrà lasciare sconsolato il campo di gioco.



La classica espressione di chi ha fallito... e l'allenatore non sarà certo tenero con lui, non c'è posto per i dilettanti!



Questo giocatore manca il colpo e sembra quasi dare la colpa alla sua mazza da baseball, scagliandola via con tutta la rabbia!



Una reazione piuttosto violenta... ma come dargli torto? Con il suo errore ha appena lasciato la sua squadra in un mare di guai!

uniche che solo un home-run (ovvero una battuta spedita sulle gradinate degli spettatori) sa regalare. La possibilità di scegliere tra decine di lanci diversi per direzione ed effetto (comprese le classiche palle veloci e curve) aggiunge un ulteriore aspetto tattico alle partite. Tattica che viene ulteriormente approfondita dalle schede di tutti gli avversari che dovrete affrontare, nelle quali vi verranno rivelati i loro punti deboli!

IL DIAMANTE VI ATTENDE...

Ovviamente la possibilità di scegliere la direzione esatta verso cui sparare la palla, o l'effetto che il lanciatore dovrà dare al suo tiro, è solo una parte del gioco. Quando scenderete in campo dovrete cercare di sfruttare al meglio le caratteristiche di ogni singolo giocatore. Oltre al lanciatore e agli uomini cosiddetti "di campo" dovrete concentrarvi anche sul vostro battitore, poiché solo così riuscirete a portare a casa dei punti. La battuta è infatti uno dei momenti più difficili del gioco. Dovrete essere molto precisi nel colpire la palla, che viaggerà verso di voi a più di centoventi chilometri l'ora! In modalità Arcade non dovrete preoccuparvi più di tanto, visto che basterà un buon tempismo per colpire... ma una volta arrivati al campionato la musica sarà totalmente diversa.

L'impatto della palla contro il legno della mazza da baseball vi regalerà una fantastica scossa di adrenalina, praticamente vi ritroverete a schiacciare il tasto con una violenza inaudita... anche se sapete benissimo che

la forza con cui premete il pulsante non modifica in alcun modo il colpo! Ma è proprio questo il bello, la sensazione di trovarsi lì e di voler polverizzare i vostri avversari con un solo colpo.

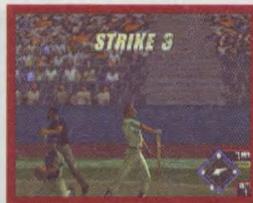
Se avete avuto una giornata pesante, vi basterà accendere il vostro N64 per scaricare tutto lo stress.

CAMPIONI DEL MONDO!

Ok, finora abbiamo parlato del sistema di gioco, delle sensazioni che si provano scendendo in campo, ma come la mettiamo con le opzioni di gioco? Ottime notizie ragazzi... oltre alla consueta sezione di allenamento e alla modalità Arcade, potrete affrontare un intero campionato di lega, i playoff, un'opzione manageriale e un divertente mini gioco "home-run". Ops, quasi dimenticavamo... potrete addirittura giocare in quattro!

Avete capito bene, se riuscirete a convincere tre amici, potrete dar vita a delle sfide veramente indimenticabili. Non male vero, la ripetitività di gioco che si può provare giocando da soli sparisce letteralmente nelle partite multiplayer che aumentano notevolmente la longevità di *All Star Baseball 2001*.

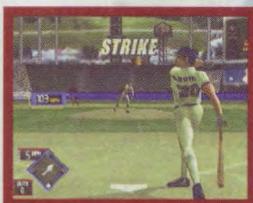
Se siete già in possesso della versione 2000 e non vi interessano molto le statistiche aggiornate, prestate anche fare a meno di acquistarlo (anche perché difficilmente ne vedremo una versione europea). Se invece siete degli appassionati di baseball e non possedete nessun gioco del genere per il vostro N64, andate sul sicuro e... buon divertimento!



▲ Questo principiante non andrà molto lontano se continuerà a impugnarla la mazza in questo modo. Non ci stupisce che sia stato eliminato così facilmente.



▲ Sembra quasi che il ricevitore non si sia accorto del giocatore sulla base. Durante le fasi cruciali della partita la concentrazione è tutto, ma forse qui stiamo esagerando!



▲ Questo sì che è un lancio veloce! In condizioni normali potrete raggiungere i 150 chilometri orari, ma con il vento a favore potrete arrivare anche a 170!



▲ Se volete schiacciare i vostri avversari, la cosa migliore è battere fuori dall'area dei ricevitori o magari fuori dallo stadio. Un home-run è proprio quello che ci vuole!



I COMANDI DEL PAD



+ PREGI & DIFETTI -

- + Grafica nitida e gradevole - ...forse un po' ripetitivo!
- + Un sacco di cose da fare
- + Ottimo il sistema di controllo
- + Molto divertente da giocare, ma...

IL MIGLIOR GIOCO DI BASEBALL CHE POSSIATE TROVARE SU N64!

GRAFICA	██████████	8
SONORO	██████████	8
LONGEVITÀ	██████████	7,5
GIOCABILITÀ	██████████	9,5

TOTALE 8,5

Spazio... ultima frontiera... i viaggi interstellari di N64

Magazine continuano senza sosta. La nostra missione: esplorare nuovi e fantastici videogiochi per arrivare dove nessuno è mai arrivato prima.

Ehm, forse ci siamo fatti prendere un po' la mano dall'atmosfera fantascientifica, ma quando anche voi inizierete una partita a *Starcraft 64* sarà difficile che non vi facciate sopraffare dall'esaltazione. Il nuovo nato in casa Nintendo è forse uno dei giochi che ha richiesto più tempo per essere realizzato. Il rischio di trovarsi di fronte a una delusione galattica è stato però scongiurato dall'ottimo lavoro fatto dai programmatori Mass Media, che sono riusciti a inserire in una sola cartuccia il capolavoro che tutti i possessori di PC apprezzano ormai da tempo.

Purtroppo il gioco è attualmente disponibile solo in versione americana, ma ragazzi, ci troviamo di fronte a una conversione praticamente

INFO

GIOCATORI



EXPANSION PAK



RUMBLE PAK



Prodotto Nintendo
 Sviluppo Mass Media
 Genere Strategico
 Data di Uscita Già in vendita

STARCRAFT 64

I GIOCHI DI STRATEGIA NON SARANNO PIÙ GLI STESSI!



OPZIONI MNEMONICHE

MEMORIA INTERNA

Salva il progresso del gioco

CONTROLLER PAK

Non utilizzato





▲ Un'astronave dei Terran distrutta giace in mezzo al territorio Zerg. Dovrete aprirvi la strada con gli Shuttle di salvataggio e recuperare l'equipaggio, ma... non avete nemmeno uno Shuttle!

perfetta che tutti dovrebbero provare almeno una volta.

ALIENS...

A prima vista, *Starcraft 64* somiglia molto a un'altra pietra miliare di questo genere di giochi, ovviamente stiamo parlando di *Commander & Conquer*. Andando avanti però si cominciano subito a intravedere le prime differenze che vanno ben al di là delle semplici diversità di ambientazione. Ok... sono entrambi giochi strategici in tempo reale in cui bisogna creare e organizzare degli eserciti per poi guidarli su una mappa inquadrata dall'alto, ma credeteci, il confronto è davvero improponibile! Immaginate una gara automobilistica tra una Ferrari (*Starcraft 64*) e una



utilitaria (C. & C.) e riuscirete a farvi un'idea di quanto l'ultimo nato in casa Nintendo sia superiore. Per prima cosa *Starcraft 64* vi permetterà di

controllare bene tre diverse razze aliene: i Terran, gli Zerg e i Protoss. I Terran sono fondamentalmente molto simili ai terrestri, la loro tecnologia è nettamente più avanzata ma per le battaglie utilizzano proiettili, squadre di fanteria spaziale e Marines. Gli Zerg appartengono a una razza modificata geneticamente, sono molto ben organizzati e

vivono in alveari molto simili a quelli delle creature viste in *Alien*. Non costruiscono niente, ma si fondono con dei droni da lavoro che poi diventano le loro armature da guerrieri. I Protoss



sono la razza con la tecnologia più avanzata (superiore anche a quella degli Zerg), le loro truppe possono utilizzare scudi d'energia, dispositivi per il teletrasporto e molti altri congegni... ah, sono anche terribilmente cattivi! Spetterà a voi capire i punti deboli di ogni avversario e fare di tutto per sfruttarli a vostro vantaggio durante i combattimenti.

GALACTICA...

All'inizio del gioco potrete decidere se affrontare una singola battaglia o se gettarvi direttamente nella mischia,

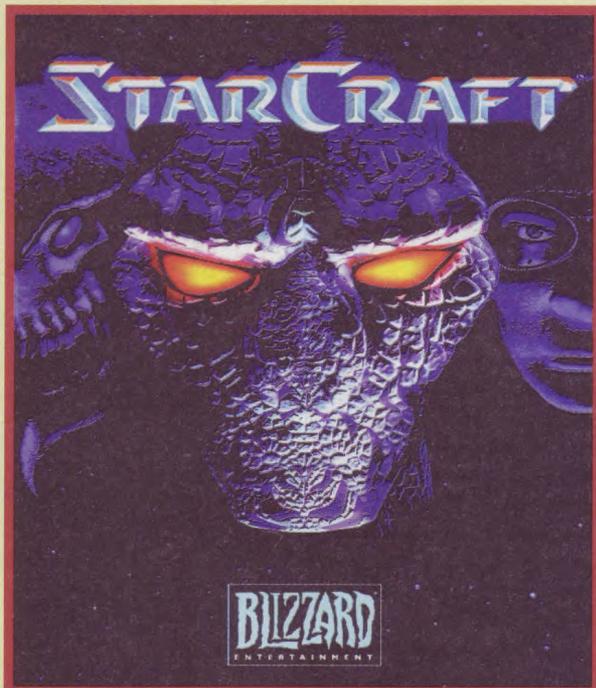




affrontando una serie di campagne belliche estremamente violente e articolate. Potrete scegliere uno dei livelli a disposizione, ma il modo migliore è iniziare dai primi due che serviranno anche come

CONQUISTATE L'UNIVERSO

Le versioni Mac e PC di *Starcraft* sono uscite già da un po' di tempo, ma per la maggior parte degli appassionati di strategia sono ancora tra le migliori in commercio. La possibilità di giocare via rete locale (Local Arena Network) e ovviamente in Internet grazie ai numerosi siti dedicati a *Starcraft*, ha ampliato a dismisura le possibilità di coinvolgimento permettendo addirittura di intraprendere battaglie con avversari distanti migliaia di chilometri. Tanto per fare una prova, abbiamo sfidato un giocatore americano che evidentemente passava la vita davanti allo schermo, risultato? La nostra guerra è durata poco più di due minuti... alcuni giocatori prendono le battaglie di *Starcraft* troppo seriamente!



allenamento. Inizierete all'esterno del campo addestramento Terrano, questo ovviamente se selezionerete la prima "campagna" disponibile, altrimenti lo scenario cambierà completamente. Durante il gioco appariranno dei messaggi di un misterioso "consigliere" che vi aiuteranno a imparare le diverse funzioni delle installazioni militari da costruire, delle unità da muovere e vi offriranno preziosi suggerimenti (dove e come costruire, come accumulare più energia, le conseguenze di un attacco e cose del genere). Dopo le prime missioni, il consigliere smetterà di aiutarvi e prenderà il suo vero "ruolo", ovvero quello di Ufficiale delle Comunicazioni.

Da quel momento sentirete la sua voce solo se le vostre unità fuori dallo schermo saranno attaccate, quando dovrete comunicare con le altre unità e, più in generale, ogni volta che verranno svelati nuovi elementi della trama. D'ora in poi il tempo dei giochi è finito... si inizia a fare sul serio!

INDIPENDENCE DAY...

Le missioni che dovrete affrontare sono estremamente varie. Potreste iniziare il gioco con una sola base, pochi

rifornimenti e l'unico obiettivo di costruire delle difese per sopravvivere. In altre occasioni vi ritroverete con un solo pugno di uomini e veicoli che dovrete sfruttare al meglio in una missione di salvataggio. Che ne dite invece di una bella missione in cui dovrete infiltrarvi in una base nemica e assassinare l'ufficiale... non male, vero? Man mano che il gioco procede, inizierete a intuire il filo che collega tutte le missioni e l'appassionante trama del gioco si svelerà sotto i vostri occhi. Se volete qualcosa di diverso dalla modalità Campaign avrete molte altre opzioni tra cui scegliere. Per prima cosa selezionate la razza con cui volete giocare (Terran, Zerg o Protoss) e poi avrete accesso a dei menu che vi apriranno altre porte. Potrete selezionare il livello di difficoltà per fare pratica su mappe semplici e con pochi nemici o magari potrete imbarcarvi subito in sfide "uno contro uno" nelle quali sfidare un vostro amico per vedere chi è il miglior stratega di guerra.

Potrete inoltre scegliere il tipo di scenario tra i numerosi disponibili: libero, squadra, contro la CPU e così via.

STARGATE...

Il segreto per vincere in *Starcraft 64* consiste soprattutto nell'imparare le abilità, i pregi e le debolezze di ogni razza. Ognuna ha diverse capacità nel costruire unità aeree e di terra, strutture militari e impianti di difesa. Oltre a questo, dovrete abituarvi al fatto che ogni cosa nel gioco è organizzata in modo gerarchico. Ci spieghiamo





▲ I Terran FireBats fanno strage in una base dei Protoss. Di solito non succede mai, visto che i Protoss sono molto più duri... ma noi siamo MOLTO più furbi!



▲ Ghost Kerrigan deve infiltrarsi in una base Terrana e far fuori qualche generale nemico. Il suo dispositivo di camuffamento è davvero utile!



meglio... immaginate di voler creare una squadra di Marines Terran, non potrete farlo finché non avrete costruito degli alloggi dove collocare le squadre di soldati. Un altro esempio, se volete ottenere dei Terran FireBats (la versione più cattiva dei Marines, hanno dei lanciafiamme e armature decisamente più resistenti), dovrete prima costruire un'Accademia dove poterli addestrare. In *Starcraft 64* serve molta strategia per riuscire a

organizzare tutto e anche una certa capacità di gestione delle risorse. Qualsiasi struttura abbiate intenzione di costruire richiede energia e nell'universo di *Starcraft 64* esistono due diverse fonti energetiche: depositi minerali di cristalli blu e gas Vespene. I minerali vi permetteranno di costruire e creare la maggior parte delle strutture e truppe di base, mentre il gas Vespene è essenziale per i progetti più avanzati. I Protoss Zealot

(l'equivalente Protoss di un Marine Terran) possono essere creati con pochi minerali, ma se volete avere nel vostro esercito dei Dragoons (lo stadio avanzato delle truppe terrestri Protoss) dovrete raccogliere una notevole quantità di gas Vespene, gas che tra l'altro potrà essere utilizzato anche nelle ricerche per creare nuove tecnologie e forme di vita. All'inizio tutto questo potrà sembrarvi molto complicato, ma vi assicuriamo che quando sarete entrati nello spirito del gioco

FATEVI SOTTO!

Le installazioni Terran hanno una **singolare caratteristica, possono alzarsi in volo e raggiungere in pochi secondi altri avamposti alleati. Una caratteristica molto utile se avete bisogno di spostarvi per prestare appoggio militare durante un attacco nemico o per ricostruire una base distrutta...**



Questo centro di comando Terran si trova improvvisamente sotto l'attacco di un intero squadrone di truppe Protoss.



Senza soldati alleati che ci proteggano non abbiamo altra scelta che alzarci in volo e darcela a gambe... a volte la fuga è una soluzione onorevole!



È importante tenere il centro di comando lontano dai nemici, se gli avversari dovessero distruggerlo le conseguenze sarebbero catastrofiche.

NELLO SPAZIO PROFONDO...

Per immergervi nell'atmosfera giusta, il gioco si apre con una breve ma coinvolgente sequenza in Computer Grafica. Lontana dal proprio mondo, una squadra di sopravvivenza Terran sta ispezionando un nuovo pianeta. Improvvisamente e senza alcun avvertimento, una grossa astronave appare dal nulla e polverizza i poveretti... la guerra è iniziata!





▲ I Protoss Dragoon attaccano un'installazione Zerg per spazzarla via dal pianeta... fra poco ci sarà un bel po' di confusione!



non ve ne staccherete più.

STAR TREK...

Molte delle unità che userete nel corso del gioco hanno a disposizione delle abilità speciali. Fra queste abbiamo armi e armature potenziate per le truppe di basso livello, attacchi più potenti, capacità di mimetizzazione, missili nucleari e la

possibilità di mutare la forma delle vostre truppe. In molti casi, queste abilità devono essere ricercate e richiedono (oltre all'ormai noto gas Vespene) delle strutture particolari. Tanto per fare un esempio, le armature Terran vengono modificate in una struttura chiamata "Forge", quindi dovrete prima costruire questo edificio e poi potrete iniziare la produzione. Questo elemento di ricerca aumenta a dismisura la longevità del gioco. All'inizio potrete limitarvi a poche mosse sulla mappa e alla creazione di truppe abbastanza semplici, ma se vorrete vincere le battaglie più avanzate dovrete darvi da fare per migliorare lo stato di salute, forza e potenza dei vostri uomini

e mezzi. I nemici della CPU non sono stupidi e se non sarete più che pronti a gestire le vostre abilità e risorse vi ritroverete con la scritta "Game Over" pochi secondi dopo l'inizio. In effetti la difficoltà di gioco un po' troppo elevata è un difetto abbastanza fastidioso, ma questo vale solo per i giocatori meno esperti. Niente di grave quindi, se non riuscite subito a farvi onore significa che avete solo bisogno di più allenamento... non vorrete mica farvi spazzare via dalla galassia così facilmente?



GIOCHI STELLARI...

Il modo migliore per giocare è selezionare una sola razza. Imparate tutto quello che c'è da sapere su di essa, sulle sue

▼ Non potete pensare di vincere una campagna bellica senza l'aiuto delle forze aeree. Prima di costruire le vostre truppe aeree dovrete costruire uno Spaziporto e non sarebbe una cattiva idea posizionare qualche torre di controllo.



IN DUE SI LITIGA, IN TRE È GUERRA TOTALE!

Starcraft comprende tre diverse razze aliene e le loro differenze sono piuttosto marcate.



TERRAN

I Terran sono una razza equilibrata e abbastanza valida in tutti i campi. Le loro armi e i macchinari non sono resistenti come quelli dei Protoss e non possono essere generati velocemente come quelli degli Zerg. I Terran possono però riparare il

loro equipaggiamento e il personale, aumentando notevolmente la loro forza nelle battaglie particolarmente lunghe e se qualcosa va storto, possono muovere le proprie installazioni lungo la mappa di gioco!



ZERG

Gli Zerg sono orribili mutanti che si rigenerano come conigli, possono riempire una mappa ancora prima di aver costruito una sola base d'appoggio. La loro debolezza maggiore risiede nel fatto che possono costruire delle strutture solo su

un composto organico chiamato "Creep". Le insolite caratteristiche di cui sono dotati li rendono la razza più difficile da gestire. Ma se ci riuscite...



PROTOSS

La razza Protoss è la più resistente di tutte, ma impiega molto più tempo a costruire le proprie basi rispetto alle altre due. Ha il vantaggio di poter inviare le proprie installazioni direttamente dal pianeta madre, senza doverle costruire sul

campo di battaglia. In questo modo può impegnare le proprie sonde da lavoro Protoss in altri compiti più importanti.

specifiche e su tutte le risorse che potrete sfruttare una volta scesi in campo. Abituatevi a organizzare secondo schemi precisi i vostri guerrieri e a coordinarli in attacchi pianificati, non potete mandare le vostre squadre allo sbaraglio! Non importa quanto forti e armate siano le vostre truppe, senza una buona pianificazione tattica sarete battuti facilmente.

Costruite una squadriglia aerea e potrete prendere un bel vantaggio sulle truppe di terra avversarie, ma fate attenzione a non scoprirvi troppo perché i nemici potrebbero costruire postazioni terra-aria e far fuori i vostri piloti in meno di un minuto. La mossa migliore in questo caso è quella di inviare la fanteria per distruggere il sistema di difesa aerea e poi procedere con un attacco dall'alto... ma anche qui dovrete tener d'occhio le vostre installazioni per evitare visite indesiderate. Dovrete vedervela con truppe volanti, artiglieria, linee di rifornimento e dovrete essere fulminei nel costruire



▲ In alcune missioni dovrete far infiltrare una delle vostre squadre all'interno delle installazioni avversarie e ovviamente farla tornare sana e salva!



▲ Le trincee Terrane offrono un'ottima protezione per i Marines. I soldati non verrebbero danneggiati nemmeno se il bunker dovesse incendiarsi.



▲ Questa installazione Zerg è nei guai! Il suo comandante non è ancora riuscito a costruire abbastanza unità da combattimento e la base è stata invasa da una squadra di Protoss.



▼ I cerchi blu rappresentano l'area d'azione delle colonne Protoss. Potete costruire qualsiasi cosa al loro interno.



▲ Una delle migliori tattiche per vincere a *Starcraft 64* consiste nel costruire le vostre difese, conservare le risorse minerarie e aspettare che il nemico avanzi... ma a volte è molto più divertente attaccare!



nuove e sempre più sofisticate difese, ritirare le truppe verso la base e a volte combattere anche su dieci fronti! Insomma, le possibilità sono davvero infinite e le cose saranno sempre più complicate quando le mappe di gioco diventano più articolate e i nemici più furbi e insidiosi.

Quando poi sarete riusciti a scoprire ogni segreto di una razza e a diventare praticamente imbattibili, potrete ricominciare da capo con le altre due!

GUERRE STELLARI

Tutte le caratteristiche presenti nella versione PC (tranne,

ovviamente, l'opzione per giocare via rete) sono state incluse anche in quella per N64, anzi sono stati apportati ulteriori miglioramenti alla struttura di gioco! Per prima cosa i compiti assegnati alle varie unità verranno eseguiti ora in tempo reale. Le squadre di lavoratori che creerete, ad esempio, inizieranno ad estrarre cristalli e gas dalle miniere non appena le metterete sul posto di lavoro.

Può sembrare poco importante, ma questa caratteristica si rivela molto utile quando vi trovate nel bel mezzo di una battaglia con l'assoluta necessità di materie prime e poco tempo a disposizione per impartire l'ordine "raccogli"! C'è poi il menu "Master Build" che vi toglierà la seccatura di dover selezionare una struttura o un lavoratore per poi scegliere cosa costruire. Usando il menu Master Build sarà il gioco stesso a scegliere la via più breve... comodo vero? Questo menu mostra inoltre quali unità

possono essere create e quali è più conveniente costruire prima, ovviamente non sarete costretti a seguire le sue istruzioni che però a volte si riveleranno davvero utili! Il sonoro è impressionante, forse uno dei migliori che l'N64 abbia mai avuto. La musica è piena d'atmosfera e ogni unità che entrerà in gioco avrà un diverso tipo di parlato per rispondere ai vostri

PRONTI AL TRASPORTO!

Mentre le altre razze devono costruire e sviluppare le loro strutture, i Protoss hanno semplificato tutto: hanno qualcuno che costruisce i pezzi sul pianeta madre e li trasporta direttamente sul campo di battaglia pronti per l'uso!





◀ Dopo aver costruito la vostra base, dovrete concentrarvi nella raccolta delle materie prime.



▼ Il giocatore in alto sembra avere qualche problema, il suo comando centrale è stato annientato dalle unità Protoss nemiche!

comandi... moltiplicate il tutto per oltre 40 unità e veicoli diversi e capirete la mole di frasi compresa in *Starcraft 64*. Non vogliamo neanche parlare della modalità a due giocatori, dalla quale non riusciamo più a staccarci da settimane.

Nonostante il numero di oggetti raddoppi con lo schermo diviso, non abbiamo notato il minimo rallentamento e il dettaglio grafico è rimasto praticamente identico. C'è così tanto da dire su *Starcraft 64* che otto pagine sono appena sufficienti per descriverne gli aspetti positivi, scoprire tutto il resto spetterà a voi.

mappa, l'enorme quantità di cose da fare e la notevole Intelligenza Artificiale della CPU non vi farà mai giocare due volte allo stesso modo. Ma, un momento... forse fate parte della categoria di giocatori che odia con tutto il cuore i giochi di strategia! Beh, se è così date un'occhiata a questo e potreste cambiare idea.

Prima che ve ne accorgiate, la vostra vita sociale andrà alla deriva e il vostro scopo sarà quello di conquistare l'universo, non importa se come Terran, Zerg o Protoss. Le battaglie intergalattiche non sono mai state così appassionanti!



STARSHIP TROOPERS!

Buone notizie ragazzi, *Starcraft 64* non vi obbligherà ad acquistare un Expansion Pak. Ovviamente però se vorrete giocare ai massimi livelli questo splendido titolo vi consigliamo di acquistarne uno, ne vale davvero la pena. Il primo *Starcraft* uscito su PC può vantare un set di espansione chiamato *Starcraft: Broodwar* con mappe aggressive e alcune nuove e misteriose unità per tutte le razze. Bene, comprare l'Expansion Pak Nintendo equivale all'acquisto dell'espansione, il che significa "campagne" nuove di zecca, mappe inedite e tutte le unità aggiuntive di *Broodwar*. Sarà insomma come avere due giochi in uno... due giochi estremamente spettacolari, coinvolgenti e vari. Anche se giocate sempre nella stessa



I COMANDI DEL PAD



+ PREGI & DIFETTI -

- + Grafica al livello della versione PC
- + Missioni varie e appassionanti
- + Moltissime modalità in singolo...
- + ...e una fantastica opzione Multiplayer!
- + Tre differenti razze aliene da comandare
- + Splendida colonna sonora
- Non si può giocare via Internet (ovviamente)
- Avversari un po' troppo forti per i principianti!

STARCRAFT 64 FA SEMBRARE COMMAND & CONQUER UNO SCHERZO!

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

TOTALE 9,5



EXCITEBIKE 64

**ADRENALINA
A FIUMI...
SOLLEVIAMO
UN PO'
DI FANGO!**



**OPZIONI
MNEMONICHE**

MEMORIA INTERNA
Sì

CONTROLLER PAK
Non utilizzato

INFO

GIOCATORI



EXPANSION PAK



RUMBLE PAK



Prodotto Nintendo
Sviluppo Left Field
Genere Corse
Data di Uscita Già in vendita

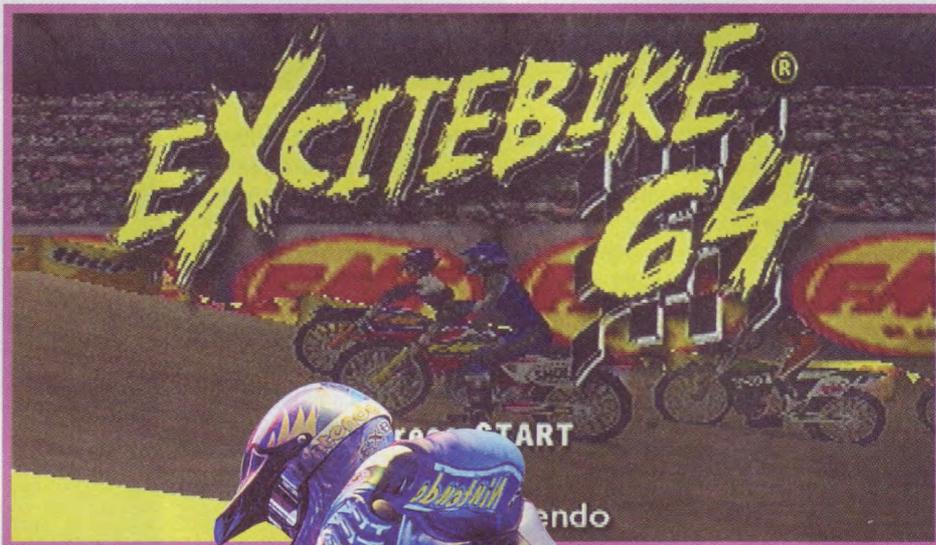
Diversi anni fa la Nintendo realizzò un gioco di moto per la sua leggendaria console a 8-bit, ormai riconosciuto come uno dei grandi classici del passato. *Excitebike* era un gioco di corse in 2D a scorrimento orizzontale nel quale a bordo di moto da cross, bisognava effettuare dei salti ed evitare una serie di ostacoli al fine di vincere delle gare. Nonostante i limiti tecnici dovuti alla scarsa potenza della macchina Nintendo, l'enorme giocabilità di questo titolo lo rese famosissimo tra i videogiocatori del tempo. A distanza di parecchi anni *Excitebike* è tornato e i ragazzi della Left Field Studios

hanno fatto un ottimo lavoro nell'adattare il gioco ai gusti dei giocatori moderni.

Il motore grafico che muove questo *Excitebike 64* è uno dei più impressionanti che abbiamo avuto modo di vedere e riesce a garantire una velocità di gioco davvero



incredibile nonostante l'elevato numero di poligoni sullo schermo. Nonostante il passaggio alla terza dimensione, lo spirito di gioco è rimasto fedele a quello del gioco originale. Lo scorrimento non è più orizzontale e l'azione viene ripresa da dietro il giocatore, ma





dovrete comunque imparare a dosare la velocità per affrontare al meglio gli spaventosi salti e ostacoli che vi attendono dietro ogni curva. Basterà commettere un piccolo errore di controllo per trovarsi a risalire un pendio con la stessa velocità di una lumaca, mentre tutti i vostri avversari vi sfrecciano accanto.

GRIGLIA DI PARTENZA

Il sistema di controllo è piuttosto complesso, ma con l'aiuto dell'immane modalità Training imparerete presto a ottenere il meglio dalla vostra moto. Piccoli trucchi come lo schiacciare velocemente due volte il turbo al culmine di un salto per atterrare più lontano o usare il tasto R per derapare nelle curve più strette, fanno parte del bagaglio d'esperienza necessaria per vincere i tornei e sbloccare i livelli segreti. Alla fine d'ogni sessione d'allenamento dovrete affrontare un piccolo test per mettere alla prova la vostra abilità. Portando a termine questi piccoli esami, potrete sbloccare la versione originale del gioco... dobbiamo proprio ammettere che nonostante gli anni, questo vecchio titolo ha ancora un fascino intramontabile!

Completando tutto il gioco potrete inoltre sbloccare una



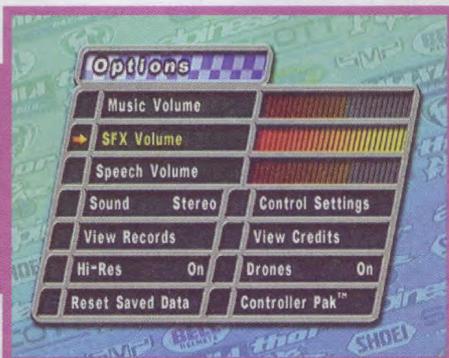
nuova versione 3D completamente rinnovata di *Excitebike*, con dei bonus davvero inaspettati, che forniscono un motivo in più per impegnarsi al massimo. La

VOLAREEE...

In un gioco del genere era logico aspettarsi la solita vagonata di evoluzioni e acrobazie varie, beh... preparatevi a una vera e propria indigestione. Schiacciando il tasto C Giù e muovendo lo stick analogico, il vostro pilota potrà effettuare una lunga serie di figure acrobatiche tutte meritevoli di essere ammirate in un replay. Inoltre ogni motociclista ha la sua "mossa" speciale, molto difficile da eseguire ma in grado di farvi guadagnare moltissimi punti!



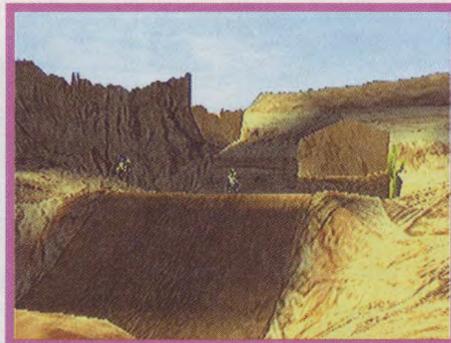
▲ L'impostazione del sistema di controllo prima delle gare è essenziale se volete dare il massimo in pista. Potrete utilizzare la modalità di allenamento per capire quali regolazioni si adattano meglio al vostro stile.



▲ Nel gioco troverete una tonnellata di opzioni che vi consentiranno di personalizzare il sonoro, il livello di difficoltà e la risoluzione grafica. Praticamente ogni aspetto del gioco può essere variato!



▲ La modalità Multiplayer è veloce e frenetica, ma la velocità di gioco non subisce alcun rallentamento nemmeno nelle fasi più caotiche della gara. Andate a chiamare i vostri amici!



▲ Dovrete usare il turbo per raggiungere la cima di queste rampe, ma usatelo con molta cautela o rischierete di surriscaldare il motore!

CALCIO, CHE PASSIONE!

Vincendo determinate corse del torneo potrete sbloccare una versione speciale dello sport più amato del mondo. L'idea è molto simile a quella già vista in *Buck Bumble*, solo che questa volta dovrete usare la vostra moto per spingere il pallone nella porta avversaria. Peccato che si possa giocare solo in multiplayer, ma il divertimento è garantito!

presenza di questi giochi "vecchio stile" dona un fascino particolare a *Excitebike 64* e farà ricordare ai giocatori più "anziani" i cosiddetti... bei tempi! Ovviamente però il vero cuore è la versione a 64-bit del gioco, di cui ora andremo a osservare pregi (molti) e difetti (molto pochi).

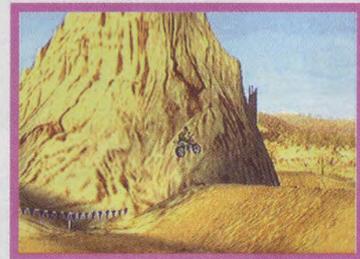
FANGO E DUNE

Tutte le piste del gioco sono incredibilmente dettagliate e con più di venti differenti percorsi da affrontare. *Excitebike 64* vi terrà inchiodati allo schermo per



▲ Impostando una giusta traiettoria e dando alla vostra moto la giusta spinta potrete spiccare dei salti veramente impressionanti!

un bel pezzo. I salti e i dossi sono molto frequenti e vi consentiranno di effettuare tutte le acrobazie che desiderate. Le corse poi sono rese ancor più interessanti da un gran numero di curve all'ultimo sangue, nelle quali dovrete vedervela con avversari disposti a tutto pur di vincere. Alcune delle piste più difficili sono disseminate di curve a U, scoriatoie e salti



ACROBAZIE DEL PASSATO

Completando i test di allenamento (includere tutte le acrobazie), sbloccherete la versione originale del glorioso *Excitebike* per Nintendo 8-bit. Se invece avete voglia di sudare sette camicie, terminate la *Gold Championship Season* e renderete accessibile una versione potenziata del gioco stesso, interamente in 3D e con diverse inquadrature della telecamera!



mozzafiato. Questa fantastica cartuccia include una tonnellata di modalità Multiplayer e svariati sottogiochi, da sbloccare vincendo i vari tornei (compresa una speciale versione del calcio, nella quale dovrete spingere un'enorme palla nella porta avversaria con la moto, e il divertentissimo "Hill Climb", una sorta di scalata estrema a bordo del vostro bolide). Ma se ancora non vi basta potrete creare le vostre piste personali con un fantastico editor dei tracciati che vi permetterà di costruire le vostre creazioni e usarle per sfidare gli amici! Potrete scegliere tra sei differenti piloti con caratteristiche diverse, ai quali potrete cambiare colore della tuta e della moto.

Tre livelli di difficoltà contribuiscono a rendere ancora più impegnativo il gioco. Le acrobazie sono leggermente più difficili da eseguire rispetto a quelle di *Wave Racer* (ehm... in fondo stiamo guidando delle moto, non dei motoscafi), ma la loro spettacolarità è davvero incredibile. Ogni corridore ha poi una sua acrobazia speciale, ma per poterla utilizzare dovrete fare molta pratica vista la sua altissima difficoltà. Dopo aver fatto un bel po' di pratica però, le soddisfazioni sono garantite e la sensazione che

proverete durante un'evoluzione mozzafiato vi farà venir voglia di tornare in fondo alla rampa per ricominciare tutto dall'inizio.

NO LIMITS

La grafica di *Excitebike 64* è eccezionale. Spiccare un altissimo salto mentre le montagne vi fanno da sfondo vi toglierà veramente il fiato, mentre le cadute più violente vi faranno quasi venire le lacrime agli occhi. Gli effetti sonori sono di buona fattura e la voce del commentatore non è troppo invadente, in questo modo potrete godervi in tutta tranquillità le gare senza essere costretti ad abbassare il volume del televisore.

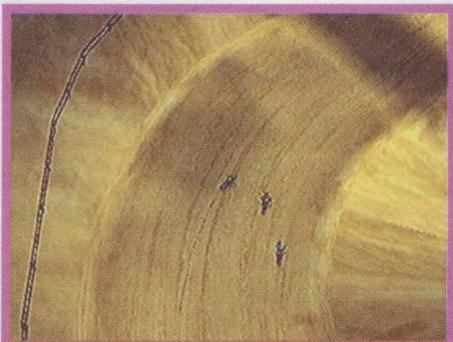
Con questo titolo i ragazzi della Left Studios hanno veramente dimostrato quello di cui sono capaci e non c'è dubbio che questo talentuoso team di programmatori ci regalerà nuove meraviglie con l'arrivo del nuovo



▲ Tutte le piste sono caratterizzate da una notevole quantità di ostacoli come tunnel, ponti e ovviamente... terreni di ogni genere!



▲ I vostri avversari sono veramente insidiosi, non perderanno mai un'occasione per tagliarvi la strada e mandarvi a sbattere. Evitateli a tutti i costi!





▲ Andando a sbattere contro gli avversari causerete incidenti che vi faranno perdere tempo prezioso! State alla larga dalle loro ruote posteriori se non volete fare una brutta fine!



la tonnellata di piste sia all'aperto che al coperto che questo gioco offre potrete divertirvi davvero a lungo. La memoria aggiuntiva è stata usata per garantire al titolo una maggiore nitidezza grafica e per mantenere costante la velocità di gioco, due particolari che potrete sicuramente apprezzare durante i bellissimi replay.

A TUTTO GAS!

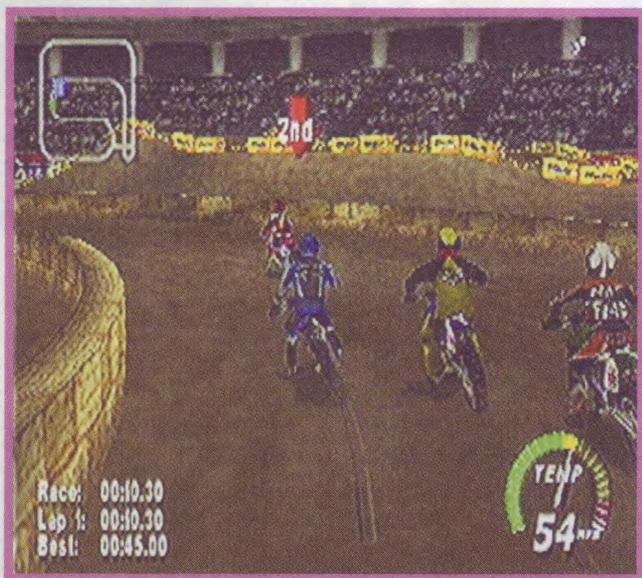
Excitebike 64 ha portato il motocross su N64 all'estremo. L'emozione che si prova spiccando salti mozzafiato e aggredendo curve angolatissime con un piede che struscia per terra, è stata ricreata in maniera egregia. L'unica differenza con lo sport reale è che non rischierete di spezzarvi l'osso del collo.

I giochi di moto non hanno mai riscosso molto successo tra il pubblico dei videogiocatori, a differenza dei loro cugini a quattro ruote come *Ridge Racer* e *Roadsters*. La Left Field con questo fantastico gioco ha pareggiato il conto, regalandoci una delle più esaltanti esperienze degli ultimi tempi. Non avere *Excitebike 64* nella vostra collezione sarebbe un peccato!



mostro Nintendo. Quello che ci ha impressionato maggiormente in questo gioco è la fluidità dei controlli, veramente impeccabili ed efficaci. *Jeremy McGrath Supercross 2000* e *Supercross 2000* della Electronic Arts sono zero se paragonati a questo capolavoro! *Excitebike 64* era uno dei giochi più attesi da tutta la redazione e siamo davvero felici di non esserne rimasti delusi.

Sono giochi come questo che dimostrano la potenza della macchina Nintendo. Gettarsi in un mare di terra e fango non è mai stato così divertente e con



EDITOR DI TRACCIATI

Come nel primo *Excitebike*, anche la versione per N64 contiene un accuratissimo editor di piste. Disegnate i vostri percorsi, riempiteli di curve impossibili e salti vertiginosi e usateli per sfidare i vostri amici. Purtroppo è possibile creare solo piste al coperto, ma quest'opzione rimane comunque un'ottima aggiunta a un gioco praticamente perfetto.

I COMANDI DEL PAD



+ PREGI & DIFETTI -

- + Eccellente motore grafico
- + Una tonnellata di acrobazie
- + Moto davvero esaltanti!
- + Grande opzione Multiplayer
- + Emozioni a non finire

- Se non amate le moto potrebbe non piacervi

LA MIGLIORE SIMULAZIONE DI MOTOCROSS MAI VISTA!

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

TOTALE 9

GAME BOY ^{COLOR} MANIA

Speciale Advance GameCube

Tutto, ma proprio tutto quello che
c'è da sapere sulle nuove
console Nintendo



Buffy The Vampire Slayer
Direttamente dalla serie televisiva...

Looney Toons Collector

I personaggi della Warner sfidano i Pokémon!

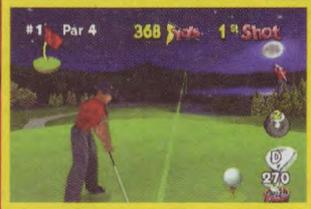
Numero 7 • 15 ottobre 2000

CHEAT ZONE

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

CYBER TIGER

Avete alcuni problemi sul green e non riuscite a vincere una partita? Niente paura, la squadra di N64 Magazine è qui per voi... preparatevi a infiammare il pubblico!



COSTUME ALTERNATIVO

Nella schermata dei personaggi cambiate il nome di Tiger in Prodigy.

PERCORSO VULCANO

Un tracciato segreto che metterà a dura prova la vostra abilità. Per renderlo disponibile cambiate il nome del vostro atleta in "Sthelens" prima di iniziare una partita e verrete magicamente trasportati alla prima buca del percorso.

PERSONAGGI SEGRETI

Per sbloccare questi golfisti inediti dovrete inserire le seguenti parole al posto dei nomi nella schermata dei personaggi:

Nome	Personaggio
Rapper	Kimmi
Starr	Starr
Ufo	Alieno

EXCITEBIKE 64

Questo titolo ha davvero molto da offrire, ma se siete tra quei giocatori che non si accontentano mai (anche noi lo siamo... hihihhi) provate a inserire questi codici e... buon divertimento!

MENU DEI TRUCCHI

Per far apparire la schermata dove inserire le password dovrete entrare nel menu principale, tenere premuto il tasto L e premere la seguente sequenza di pulsanti: C Destra, C Basso e A.

Effetto	Password
Teste giganti	BLAHBLAH
Teste minuscole	PINHEAD
Modalità Mirror	YADAYADA
Modalità Night	MIDNIGHT
Stunt Bonus	SHOWOFF
Piloti invisibili	INVISRIDER

EXCITEBIKE ORIGINALE

Per sbloccare il gioco originale uscito su Nintendo 8-bit, portate a termine la modalità Tutorial eseguendo tutte le acrobazie. Per ottenerne una versione in 3D invece dovrete vincere il Challenge Round nella stagione Pro.

MODALITÀ HILL CLIMB

Arrivate primi nella Gold Round della stagione Amateur.

MODALITÀ SOCCER

Arrivate primi nella Silver Round della stagione Novice.



UNO SGUARDO AL PAD



HARVEST MOON 64

Grazie a questi consigli diventerete dei provetti agricoltori e la vostra fattoria sarà la più bella e ricca del paese...

GALLINE INSTANCABILI

Se posizionate i vostri polli sul tetto usando la scala, questi continueranno a produrre uova senza che voi dobbiate continuamente nutrili.

MEDAGLIE FACILI



ALLENAMENTO DEL CANE

Ok, volete vincere le gare di cani ma non avete tempo per addestrare il vostro amico quadrupede? Costruite una staccionata (o utilizzate una di quelle che già avete) e posizionatevi dalla parte opposta del recinto rispetto a dove si trova il vostro cane. Lui continuerà a correre verso di voi senza potervi raggiungere anche mentre state lavorando e in questo modo diventerà più forte senza che

KIRBY 64: THE CRISTAL SHARDS

La piccola pallina rosa della Nintendo ci sta facendo letteralmente impazzire. Questo gioco è veramente divertente, ma se volete ottenere il massimo provate a sbloccare queste modalità nascoste... non sarà un'impresa facile!

MODALITÀ BOSS

Completate l'avventura al 100% raccogliendo tutti i cristalli e potrete affrontare tutti i boss del gioco.

MODALITÀ CINEMA

Dopo aver terminato il gioco con tutti gli oggetti e i cristalli recuperati, potrete selezionare quest'altra modalità segreta.

TEST SONORO

Per sbloccare questa opzione dovrete semplicemente finire il gioco.



STARCRAFT 64

MENU DEI TRUCCHI

Scegliete l'opzione Cheats dal menu delle opzioni, quindi evidenziate il trucco e premete il tasto A.

COSTRUZIONI VELOCI

Nel primo livello della campagna Zerg, cercate il Mega Build Cheat Disc sul campo di battaglia, toccatelo e attiverete automaticamente un trucco che aumenterà la velocità di costruzione delle vostre basi.

TRUPPE INVINCIBILI

Completate i primi tre episodi.

MANA ILLIMITATO

Completate tutte le 6 missioni dei vari episodi.



voi avete sprecato tempo prezioso.

COMPLEANNI

Ann = Estate 14
Elli = Primavera 15
Karen = Inverno 29

SBARAZZARSI DEL CANE

Non ne potete più di quel pulcioso quadrupede che vi sta sempre in mezzo ai piedi? Portatelo in bagno e fatelo accucciare sul pavimento. Il povero cucciolo inizierà a girare nella stanza e con un po' di fortuna cadrà in una specie di buco oscuro. Se proverete a chiamarlo, non verrà più su ma sentirete il suo latrato... poverino!



muovetevi verso la fine del campo passando intorno alla cassa, fino a che non arriverete davanti allo stesso albero in cui avete trovato la mappa (dovrebbe essere alla vostra sinistra). Ora scavate per circa 10 volte nel punto in cui si incrociano le ombre dell'albero e della cuccia e otterrete un carillon. Portatelo al negozio degli attrezzi e il proprietario lo riparerà per voi. Ora avete un bellissimo regalo da donare alla ragazza che deciderete di corteggiare.

BOTTIGLIA VUOTA

L'unica persona che può darvi questo oggetto è Rick. Cercatelo durante i festival (specialmente il Flower Festival) nella piazza del paese. Potrete usare la bottiglia per contenere qualsiasi tipo di liquido e i medicinali.

FAR INNAMORARE ANN

Per prima cosa parlate con Ann il più possibile. Questa ragazza ama i fiori rosa e i cuccioli. Fatele vedere il vostro cane e procuratele dei dolci... lei li adora. Dopo poco

tempo non potrà fare a meno di amarvi follemente.

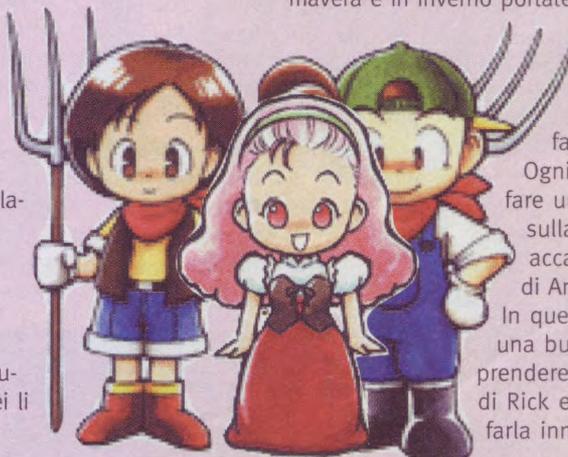
FAR INNAMORARE ELLI

Elli ama i pesci, il latte e le uova. Procuratevi tre (non importa quali) e consegnateli a lei per farla innamorare perdutamente di voi il prima possibile.

FAR INNAMORARE KAREN

Se scegliete Karen tra le ragazze del gioco dovrete imparare poche semplici regole. Per prima cosa non ama molto parlare, ma le piace vedervi conversare con suo padre e con il ragazzo dalla bandana blu. In primavera e in inverno portatele dell'uva selvatica e non appena il suo bar sarà aperto andate a farle una visita.

Ogni tanto le piace fare una passeggiata sulla spiaggia accanto alla casa di Ann. In questi casi sarà una buona mossa prendere la piuma blu di Rick e usarla per farla innamorare.



NBA SHOWTIME: NBA ON NBC

ABBIAMO RECENSITO QUESTO OTTIMO GIOCO DI BASKET IN QUESTO STESSO NUMERO, MA ABBIAMO FATTO ANCORA DI PIÙ... SIAMO GIÀ RIUSCITI A TROVARE UNA VALANGA DI CODICI CHE VI PERMETTERANNO DI SBLOCCARE TUTTI I SUOI SEGRETI!

CODICI MODALITÀ VS

Se premete i tasti Turbo, Tiro e Passaggio mentre siete nel Tonight's Match, noterete che i simboli nell'angolo in basso dello schermo cambiano. Per inserire i seguenti codici premete il tasto corrispondente tante volte quanto è indicato, quindi spostate il D-Pad nella direzione suggerita.

Turco	Turbo	Tiro	Pass.	Dir.
Uniformi squadra	4	0	1	→
Uniformi casa	4	1	0	→
Uniformi fuori casa	4	2	0	→
Uniformi alternative	4	3	0	→
Uniformi Midway	4	0	1	→
Teste giganti	2	0	0	→
Teste minuscole	4	4	0	←
Pallone ufficiale	2	3	2	→
Attiva Hotspots	1	0	0	↓
Disattiva Hotspots	2	0	1	↑
Disattiva frecce giocatori	3	2	1	←
Disattiva replay	3	3	1	←
Disattiva Tip Off	4	4	4	↑
Mostra percentuale tiri	0	0	1	↓
Giocatori piccoli	3	4	5	←
Modalità Torneo	1	1	1	↓
Turbo illimitati	4	1	1	↑

PERSONAGGI SEGRETI

Per poter sbloccare tutti gli atleti nascosti in questo gioco, dovrete inserire i seguenti nomi e i corrispondenti codici PIN nella schermata di caricamento dei personaggi...

Personaggio	Nome	Pin
Alieno (grande)	BIGGY	0958
Alieno (piccolo)	SMALLS	0856
Isiah Thomas	THOMAS	1111
Chad Edmunds	CHAD	0958
Clown	CRISPER	2084
Greg Cutler	CUTLER	1111
Kerri (versione 1)	KERRI	0220
Kerri (versione 2)	KERRI	1111
Lia (versione 1)	LIA	0712
Lia (versione 2)	LIA	1111
Nikko il cane	NIKKO	6666
Vecchietto	OLDMAN	2001

Pinto Horse	PINTO	1966
Pumpkin	JACKO	1031
Arbitro	THEREF	7777
Retro Rob	RETRO	1970
Shawn Liptak	LIPTAK	0114
Tim Kitzrow	TIMK	7785
White Horse	HORSE	1966
Willy Morris	WIL	0101
Wizard	THEWIZ	1136

STADI SEGRETI

Dopo aver scelto i giocatori tenete premuti i seguenti tasti per sbloccare dei campi di gioco nascosti:

Stadio	Pulsanti
Island	BIGGY
Midawy	SMALLS
NBC	THOMAS
Team 1	CHAD
Team 2	CRISPER
Sweet	CUTLER

MASCOTTE

Ogni squadra del campionato NBA è caratterizzata da un personaggio portafortuna. Per scegliere il vostro preferito e farlo scendere in campo come un normale giocatore inserite i seguenti nomi e codici PIN:

Personaggio	Nome	Pin
Atlanta Hawks	HAWK	0322
Charlotte Hornets	HORNET	1105
Chicago Bulls	BENNY	0503
Denver Nuggets	ROCKY	0201
Houston Rockets	TURBO	1111
Indiana Pacers	BOOMER	0604
Minnesota Timberwolves	CRUNCH	0503
New Jersey Nets	SLY	6765
Phoenix Suns	GORILA	0314
Seattle Sonics	SASQUA	7785
Toronto Raptors	RAPTOR	1020
Utah Jazz	BEAR	1228



ATLETI MIDWAY

Non ci crederete, ma quei gran simpaticoni dei programmatori di *NBA On NBC* sono anche dei grandi cestisti. Per giocare con loro inserite nomi e codici riportati qui sotto con la solita procedura:

Personaggio	Nome	Pin
Alex Gilliam	LEX	0014
Andy Eloff	ELOFF	2181
Beth Smukowsky	BETHAN	1111
Brian LeBaron	CMSVID	0000
Dan Thompson	DANIEL	0604
Dave Grossman	DAVE	1104
Eugene Geer	EGEER	1105
Jason Skiles	JASON	3141
Jeff Johnson	JAPPLE	6660
Jennifer Hedrick 1	JENIFR	3333
Jennifer Hedrick 2	JENIFR	1111
Jim Gentile	GENTIL	1228
Jim Tianis	DIMI	0619
John Root	ROOT	6000
Jon Hey	JONHEY	8823
Larry Wotman	STRAT	2112
Paulo Garcia	PAULO	0517
Mark Guidarelli	GUIDO	6765
Mark Turmell	TURMEL	0332
Matt Gilmore	MATTG	1006
Mike Lynch	LYNCH	3333
Paul Martin	STENTR	0269
Rob Gatson	GATSON	1111
Sal DiVita	SAL	0201
Tim Bryant	TIMMYB	3314
Tim Moran	TIMCRP	6666

MOSTRI DEL PASSATO

Pensavate fosse finita? Invece no, questo gioco contiene davvero un universo di segreti. Con questi ultimi codici potrete sbloccare dei giocatori molto ma molto particolari! Ormai sapete come fare...

Personaggio	Nome	Pin
Figlio di Frankenstein	BRIDE	1935
Creatura della Laguna Nera	CREATR	1954
Frankenstein	FRANK	1931
Mummia	MUMMY	1932
Licantropo	WOLFMN	1942

NIGHTMARE CREATURES



LE STRADE DELLA LONDRA VITTORIANA SONO PIENE DI ESSERI SCHIFOSI E MOSTRI STRISCIANTI. NON SIETE RIUSCITI A TIRARE FUORI IGNATIUS E NADIA DA QUESTO INCUBO A OCCHI APERTI? GRAZIE A QUESTI CODICI LE CREATURE CHE DISTURBANO IL VOSTRO SONNO NON SARANNO PIÙ UN PROBLEMA!

MENU DEI TRUCCHI

Per attivare questo specialissimo menu inserite uno dei seguenti quattro codici:

←, ↑, C-Giù, C-Sinistra, C-Destra, C-Su, C-Sinistra, ↓, C-Giù, ↑, C-Su, C-Sinistra, C-Su, ←, C-Giù, C-Sinistra.

C-Giù, ↑, C-Su, C-Sinistra, C-Destra, ←, C-Sinistra, ↑, C-Giù, ↑, ←, Giù (2), C-Sinistra (2), C-Destra.

PAS-SWORD DI LIVELLO

Ecco una lista di codici che vi aiuterà a superare i livelli più difficili del gioco con tutti e due i personaggi!

IGNATIUS

Livello 05 - India Docks: C-Su, ↑, C-Su, C-Giù, C-Su, ↑, ↓, →

Livello 09 - City: C-Destra, C-Destra, C-Su, C-Giù, C-Su, C-Giù, C-Sinistra, C-Destra

Livello 10 - Smithfield: C-Destra, C-Giù, C-Su, C-Giù, C-Su, C-Sinistra, ↑, C-Destra

Livello 11 - Snowman: C-Destra, C-Sinistra, C-Su, C-Giù, C-Su, Su, Giù, C-Destra

Livello 12 - Regents Canal: C-Destra, C-Sinistra, C-Su, C-Giù, C-Su, ↑, ↓, C-Sinistra

Livello 18 - Westminster I: C-Giù, C-Destra, C-Su, C-Giù, C-Su, C-Sinistra, ↑, C-Destra

Livello 20 - The Roofs: C-Giù, ↑, C-Su, C-Giù, C-Su, Sinistra, C-Su, C-Destra

NADIA

Livello 02 - Spitalfield: ↑, ↓, C-Su, C-Giù, C-Su, Giù, ←, C-Destra

Livello 03 - Thames Tunnel: ↑, C-Giù, C-Su, C-Giù, C-Su, C-Giù, C-Sinistra, C-Destra

Livello 04 - Sewer Snake: ↑, ←, C-Su, C-Giù, C-Su, Sinistra, C-Su, C-Destra

Livello 06 - Highgate Cemetery: C-Su, Giù, C-Su, C-Giù, C-Su, ↓, ←, C-Destra

Livello 09 - City: ↑, →, C-Su, C-Giù, C-Su (2), C-Destra (2)

Livello 11 - Snowman: ↓, C-Sinistra, C-Su, ↓, C-Su, C-Destra, C-Sinistra,

↑

Livello 14 - Marylebone:

↓, C-Giù, C-Destra, C-Sinistra, C-Su

(2), ←, C-Su

Livello 16 - Pimlico:

←, C-Sinistra, C-Su, C-Sinistra, C-Su, ↓, C-Destra, C-Sinistra



SUPERMAN

Se avete avuto la sfortuna di ricevere in regalo questo gioco, avrete sicuramente bisogno di un po' di conforto. Ecco pronti alcuni brevi codici con cui rendere l'uomo d'acciaio ancora più potente.

MODALITÀ CHEAT

Per attivare la schermata dei codici dovrete andare nel menu principale e premere i tasti C-Su, C-Sinistra e C-Giù. Se avrete fatto tutto correttamente sentirete una voce che dirà "This look like a job for Superman". Ora iniziate una partita normale, mettete il gioco in pausa e inserite queste sequenze di codici per attivare il trucco corrispondente:



Trucco

Raggi termici
Salta livello
Ripristina energia
Super soffio
Super velocità e volo
Super forza

Pulsanti

R, L
C-Su, C-Giù
Z, R
Z, L
R, Z
L, Z



MARIO GOLF



TUTTE LE MAZZE

Ottenete tutte e tre le stelle nei club slots e potrete portare con voi tutte le mazze da golf disponibili nel gioco.

PERCORSI BONUS

Illuminate l'opzione Clubhouse nel menu principale e premete i tasti Z + R + A, poi inserite i seguenti codici:

Percorso	Codice
Hyrule Cup 1	oEQ561Gz
Hyrule Cup 2	5VW689O6
Nintendo Power Tournament	KPXWN9N3

NOTA: Sbloccando il percorso Hyrule Cup 1 potrete sbloccare anche Donkey Kong.

SCHERMATA PASSWORD

Per poter accedere a questa schermata andate al menu Opzioni e tenete premuto il tasto Z, poi premete i pulsanti R e A. La schermata Code Entry apparirà nel menu successivo.

INCORAGGIAMENTI

Per incoraggiare il vostro avversario durante un tiro premete una delle direzioni del pad durante il suo turno di gioco.

GIOCO PIÙ VELOCE

Se tenete premuto il grilletto Z durante il gioco, il gioco aumenterà di velocità e la pallina si fermerà sul percorso dopo il primo rimbalzo.



PERCORSO MARIO STAR

Per sbloccare questo tracciato dovrete ottenere 2200 punti dopo aver ottenuto i primi quattro percorsi.

GIOCARE COME BOWSER

Per ottenere questo personaggio dovrete batterlo nella modalità Get Character subito dopo aver ottenuto Luigi, Yoshi, Sonny, Wario, Harry e Mario.

GIOCARE COME DONKEY KONG

Ottenete 30 punti nella modalità Ring.

GIOCARE COME GOLDEN MARIO

Per ottenere questo fantastico golfista dovrete ottenere tutte le 108 monete "birdie" nella modalità Torneo (18 su ogni percorso). In questo modo sbloccherete Metal Mario. Ora andate nella schermata di selezione del personaggio ed evidenziate Metal Mario, quindi tenete premuto il tasto C-Sinistra e spingete il pulsante A.

GIOCARE COME HARRY

Per ottenere questo protagonista del gioco battetelo nella modalità Get Character subito dopo aver ottenuto Luigi, Yoshi, Sonny e Wario.

GIOCARE COME LUIGI

Battetelo nella modalità Get Character.

GIOCARE COME MAPLE

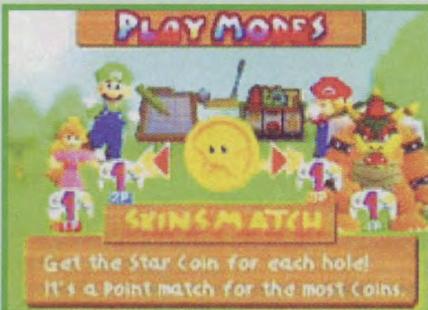
Ottenete 50 monete Birdie in modalità Torneo.

GIOCARE COME MARIO

Battetelo nella modalità Get Character dopo aver sbloccato Luigi, Yoshi, Sonny, Wario e Harry.

GIOCARE COME METAL MARIO

Ottenete 108 monete Birdie in modalità Torneo.



GIOCARE COME SONNY

Battetelo nella modalità Get Character dopo aver sbloccato Luigi e Yoshi.

GIOCARE COME WARIO

Battetelo nella modalità Get Character dopo aver sbloccato Luigi, Yoshi e Sonny.

GIOCARE COME YOSHI

Battetelo nella modalità Get Character dopo aver sbloccato Luigi.

RIGIOCARE UNA BUCA

Mettete in pausa durante una partita e salvate il gioco. Tornate al menu principale e caricate la partita appena salvata per rigiocare la stessa buca.

POWER SHOTS ILLIMITATI

Se ottenete un Nice shot! utilizzando un Power shot, il loro numero non diminuirà!



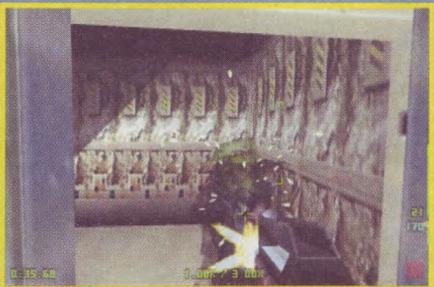
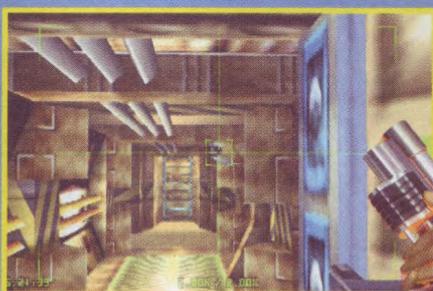
PERFECT DARK

CODICI VARI

Portando a termine determinati obiettivi nei livelli di questa

fantastica avventura potrete sbloccare alcune opzioni davvero folli. Vediamo quali...

Trucco	Missione	Livello di difficoltà	Tempo/Obiiettivo
Modalità DK	Chicago	Qualunque	Terminare il livello
Small Jo	G5 Building	Qualunque	Terminare il livello
Personaggi piccoli	Area 51 Infiltration	Qualunque	Terminare il livello
Team Heads	Air Base	Qualunque	Terminare il livello
Sbloccare Elvis	Area 51 Rescue	Perfect	7:00
Slow Mo	DataDyne Invest.	Qualunque	Terminare il livello
Invincibilità	Area 51 Escape	Agent	3:50
Cloaking Device	G5 Building	Agent	0:59
Super Scudo	Carrington Defense	Agent	1:12
Perfect Darkness	Crash Site	Qualunque	Terminare il livello
Rockets	Pelagic II	Qualunque	Terminare il livello
Shields	Carrington Defense	Qualunque	Terminare il livello



RIDGE RACER 64



LA BATTAGLIA PER AGGIUDICARSI IL TITOLO DI MIGLIOR GIOCO DI GUIDA PER IL 64-BIT NINTENDO SI PROLUNGA ORMAI DA ANNI, MA POCHI TITOLI POSSONO VANTARE LE CARATTERISTICHE DI RIDGE RACER 64. LA VERSIONE PER N64 È SENZA DUBBIO UNA DELLE MIGLIORI MAI USCITE, MA SE ANCORA NON SIETE RIUSCITI A DOMARE TUTTE LE PISTE E A SBLOCCARE TUTTE LE VETTURE NASCOSTE, QUESTA GUIDA VI PERMETTERÀ DI DIVENTARE DEI VERI ASSI DEL VOLANTE E DI LASCIARE LE BRICIOLE AI VOSTRI AVVERSARI...



MACCHINE SEGRETE

Avete voglia di mordere l'asfalto con qualche macchina un po' fuori dal comune? Bene, abbiamo quello che fa per voi, un paio di trucchetti davvero niente male...

CADDY CAR

Selezionate il percorso Ridge Racer Novice, quando vi troverete all'inizio della pista fate un'inversione di marcia e passate attraverso il muro. In questo modo potrete accedere a una competizione segreta, che consiste nel percorrere due giri di pista in senso inver-

so. Se riuscirete a vincerla potrete sbloccare una delle macchine più folli dell'intero gioco, l'imperdibile Caddy Car!

GALAGA '88 CRAFT

Completate il gioco, incluso il percorso Ridge Racer Extreme Extra, e potrete giocare a uno dei più grandi classici della storia dei videogiochi, *Galaga*. Se riuscirete a polverizzare tutti gli alieni del gioco, potrete selezionare un veicolo molto particolare... la fantastica astronave *Galaga '88!*

L'ARTE DELLA SGOMMATA

Le curve a gomito e i tornanti non possono essere affrontati con leggerezza e richiedono un'enorme sensibilità di guida, questo non vuol dire però che dovrete inchiodare e superarle andando a due chilometri l'ora. Tutte le macchine disponibili nel gioco possono infatti effettuare una manovra chiamata Ridge Racer Powerslide, che vi consentirà di superare questi ostacoli mantenendo una velocità piuttosto alta. Quando vi avvicinate a una curva particolarmente difficile, lasciate l'acceleratore e impostate una traiettoria stretta. Non appena inizierete a sterzare, premete di nuovo l'acceleratore per effettuare una potente derapata. Potrete usare questa tecnica su tutte le curve e in alcuni casi potrete addirittura far ruotare la macchina di 360 gradi!





▲ Guidando con la visuale interna, potrete usare il retrovisore per controllare la posizione dei vostri inseguitori. Ostacolare il sorpasso tagliando loro la strada non è molto corretto, ma sicuramente dà i suoi frutti!

Z-CLASS CHALLENGES

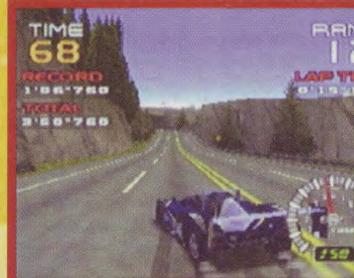
Quando avrete vinto il campionato di Ridge Racer su tutte le piste (comprese quelle rovesciate), potrete accedere a una particolare categoria di tracciati chiamati Ridge Racer Extreme. Superate anche queste due piste mozzafiato per sbloccare due veicoli speciali e le cosiddette sfide Z-Class. Questi circuiti sono davvero duri da superare, vi consigliamo di tenere sempre un occhio sullo specchietto retrovisore per difendervi da sorpassi inaspettati!



▲ Quando state tentando un sorpasso cercate di evitare urti con le altre vetture o perderete molta velocità.

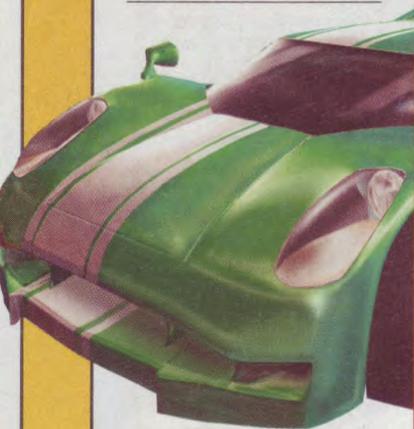
FATTI DA PARTE!

Ok, immaginate di essere primi e di essere a poche curve dalla vittoria... cosa fate, vi rilassate? Assolutamente no, perché i vostri avversari cercheranno di mettervi i bastoni tra le ruote fino all'ultimo secondo. Cercate di tenerli sempre a una buona distanza, perché ogni minimo scontro potrebbe ridurre drasticamente la vostra velocità. Per evitare situazioni spiacevoli, cercate di non farvi mai incastare da due o più avversari e tentate sempre di superarli sfruttando le traiettorie interne delle curve.





▲ Mantenete la giusta traiettoria di guida anche quando state per imboccare un tunnel. Cercate di non effettuare sgommate a meno che non sia assolutamente necessario.



▲ La partenza è uno dei momenti più importanti del gioco. Se terrete i giri troppo alti, le ruote perderanno aderenza e voi verrete rapidamente staccati dagli avversari.



IL VOSTRO GARAGE

START

Scegliete una fra queste tre macchine per iniziare la vostra carriera di pilota!
F/A RACING
RT RYUKYU
PAC RACING



NOVICE

Quando avrete vinto il campionato Novice, potrete selezionare questi tre bolidi!
RT PINK MAPPY
RT BLUE MAPPY
RT XEVIUS RED



INTERMEDIATE

Completando il campionato Intermediate sbloccherete altri tre fantastici veicoli!
RT NEBULASRAY
RT BOSCONIAN
GALAGA PRID'S



EXPERT

Dopo aver finito il campionato Expert, riceverete in premio questi veri mostri della strada!
GALAGA CARROT
RT XEVIUS GREEN
DIG RACING TEAM



NOVICE EXTRA

Terminando il campionato Novice al contrario otterrete altre tre velocissime macchine!
MICRO MOUSE MAPPY
13TH RACING KID
WHITE ANGEL



INTERMEDIATE EXTRA

Queste altre invece si sbloccheranno vincendo il campionato Intermediate al contrario.
DIGIPEN RACING
ASSOLUTO INFINITO
AGE SOLO SUPERNOVA



EXPERT EXTRA

Vincete il campionato Expert al contrario e questi tre motori ruggenti saranno vostri!
ATOMIC PURPLE
EXTREME GREEN
TERRAZI TERRIFIC



AUTO SEGRETE

All'interno del gioco sono nascoste due macchine bonus... seguite i consigli che vi abbiamo dato e non avrete problemi a sbloccarle!
CADDY CAR
GALAGA '88 CRAFT



PISTA 1 - RIDGE RACER NOVICE

Questo tracciato iniziale è stato preso direttamente dal primo *Ridge Racer* e serve più che altro a prendere confidenza con le vetture. Durante la gara troverete solo un paio di curve insidiose, ma per la maggior parte del tempo potrete schiacciare l'acceleratore a tavoletta!



La prima curva è davvero semplice, quindi affrontatela al massimo della velocità e lanciatevi per il rettilineo successivo... come proiettili!



Subito dopo il piccolo tunnel c'è una curva a destra molto stretta. Lasciate leggermente l'acceleratore, effettuate una sgommata e non avrete problemi.



Questa curva a sinistra può essere affrontata molto velocemente, ma ricordate sempre di impostare la giusta traiettoria o andrete a sbattere contro i muri a bordo pista!



Se riuscirete a sfruttare al massimo questa doppia curva sinistra-destra potrete superare gli avversari che la affronteranno in frenata. Cosa state aspettando... schiacciate quel pedale!



In alcuni punti della pista potrete vedere i giudici di gara che vi osservano dall'alto del loro elicottero.



PISTA 2 - REVOLUTION NOVICE

La seconda pista è apparsa per la prima volta in *Ridge Racer Revolution* ed è un po' più complicata della precedente. Alcune curve molto strette vi obbligheranno a usare più di una volta le gomme, ma non rappresentano un grandissimo problema.



All'interno del tunnel dovete affrontare alcune curve piuttosto difficili. Impostate sempre una traiettoria interna in modo da guadagnare velocità e riprendere gli avversari!



Una curva a sinistra che conduce in cima alla collina verso una stretta svolta a destra. Trovate la giusta traiettoria e la supererete abbastanza agevolmente.



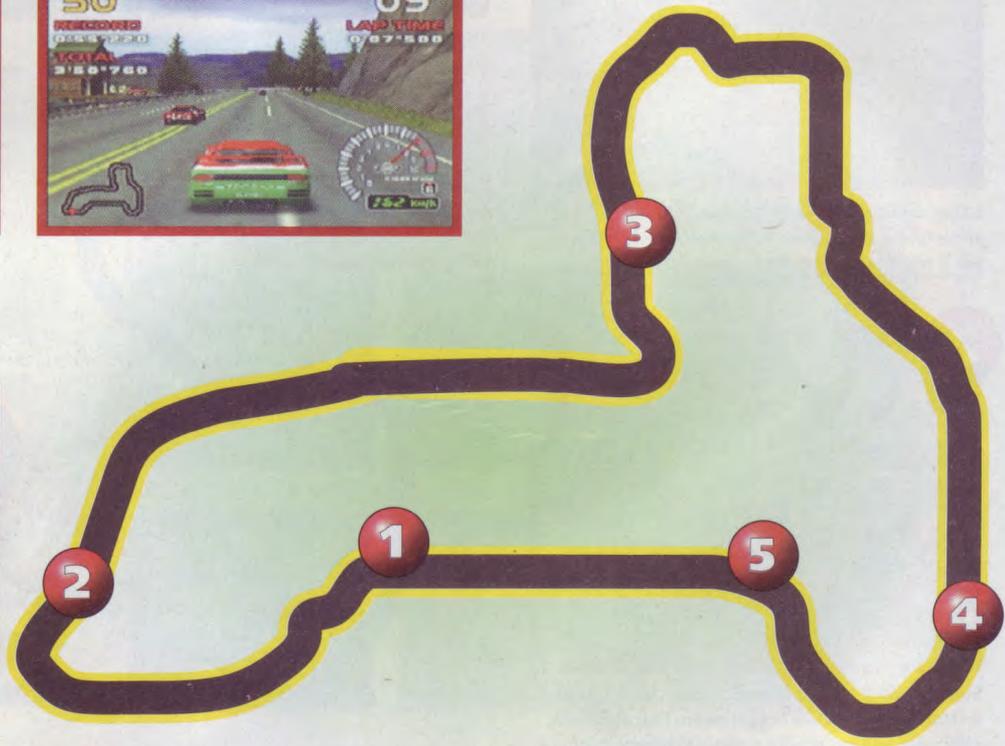
Effettuate una derapata graduale per mantenere alta la velocità durante questa difficile curva. Se avrete il giusto tempismo potrete effettuare persino un testacoda di 360 gradi!



Questa curva sembra semplice, ma diventerà molto più stretta quando sarete a metà. Evitate di prenderla troppo larga o andrete sicuramente a sbattere contro le protezioni.



L'ultima curva è veloce e piuttosto semplice, quindi potrete tranquillamente andare come treni! La bandiera a scacchi vi attende!

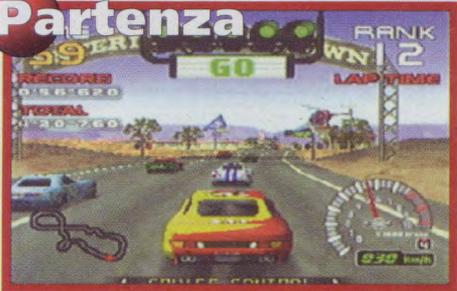


PISTA 3 - RENEGADE NOVICE

Questo tracciato completamente inedito è stato creato appositamente per l'N64. Alcune curve impegnative e una chicane davvero dura sono le insidie maggiori, ma con un po' di pratica dovrete farcela e aggiudicarvi il vostro primo trofeo!



Partenza



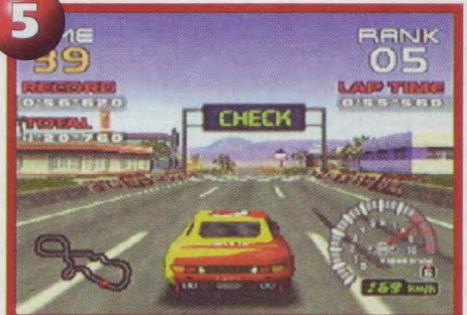
Se i vostri avversari vi staccano durante la partenza, cercate di mantenere più bassi i giri del motore per avere più aderenza e schizzare via come delle molle.



Un'improvvisa curva a destra piuttosto brusca, ma può essere superata alla massima velocità. State molto attenti a non scivolare via ed evitate le sgommate.



Questa è l'ultima curva del percorso, quindi lasciate perdere il freno e andate a tutta birra verso l'arrivo. Riuscirete a mantenere la prima posizione per tutti e tre i giri?



La linea d'arrivo è vicina e sta per cominciare il secondo giro. I nostri avversari ne hanno ancora molta di polvere da mangiare!



Preparatevi a prendere in derapata questa curva e cercate di evitare le collisioni con i muri, se perdetevi il controllo in questo punto subirete una brusca diminuzione di velocità.

PISTA 4 - RIDGE RACER INTERMEDIATE

Le cose cominciano a farsi leggermente più difficili, ma ormai dovrete avere una certa esperienza e alcune macchine più potenti rispetto a quelle iniziali. Fatevi coraggio e indossate nuovamente tuta e casco... la gloria vi aspetta!



Non vi preoccupate troppo di questa curva, schiacciate al massimo l'acceleratore e cercate di raggiungere i vostri avversari.



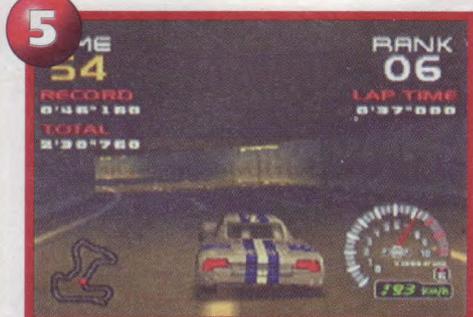
Dovrete effettuare una potente derapata per passare indenni questa curva. Cercate però di non sgommare per troppo tempo o perderete velocità.



Durante questa curva a destra dovrete fare una piccola sgommata per evitare di finire sull'erba che vi farebbe perdere aderenza. Cercate di avere i riflessi pronti se non volete andare incontro a brutti incidenti.



La doppia curva lungo la spiaggia è ottima per sorpassare le auto più lente. Affrontatela alla massima velocità e presto le vedrete scomparire nel vostro specchietto retrovisore.



Questo tunnel nasconde al suo interno una curva a sinistra di media difficoltà. Non c'è bisogno di rallentare, ma dovrete mantenere una traiettoria praticamente perfetta!

PISTA 5 - REVOLUTION INTERMEDIATE

La velocità è molto importante se volete avere una speranza di vincere su questa pista piuttosto impegnativa. Ci sono un paio di curve molto strette in grado di mettere a dura prova le vostre abilità di pilota e una chicane veramente dura.



Nel tunnel ci sono molte curve, ma tutte piuttosto semplici. Superatele senza toccare i muri e nessuno potrà sorpassarvi.



Potrete superare gran parte della pista senza mai rallentare, ma fate molta attenzione a non urtare le altre macchine!



Un altro tunnel pieno di curve non eccessivamente impegnative. Evitate le collisioni e potrete imboccare il rettilineo lanciati a folle velocità.



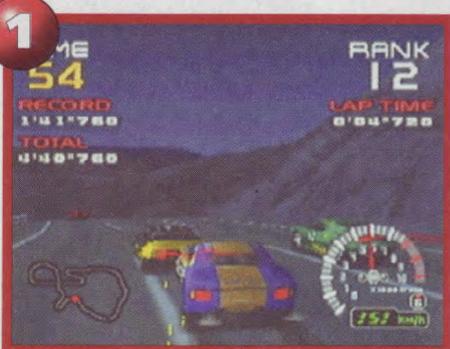
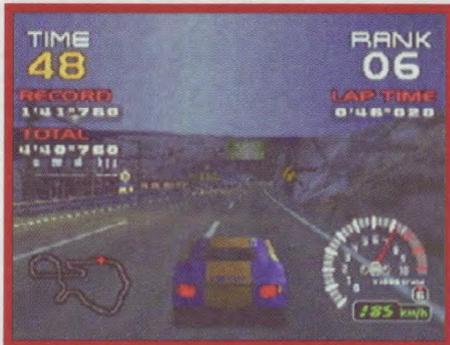
State molto attenti alla micidiale chicane che dovrete affrontare in questo punto. Accostatevi il più possibile sulla sinistra della pista.



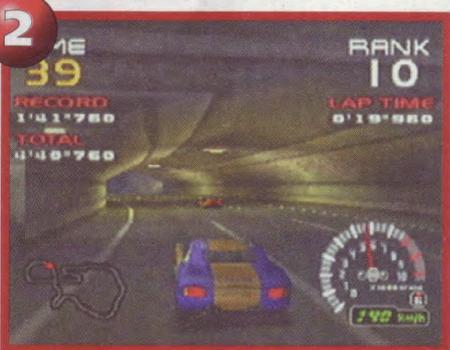
L'ultima curva è abbastanza difficile, ma se riuscirete a mantenere un buon controllo vi potrete lanciare verso il traguardo per un'altra vittoria!

PISTA 6 - RENEGADE INTERMEDIATE

Questa pista è molto lunga e piena di curve molto difficili. Riflessi pronti e una macchina molto veloce saranno essenziali per conquistare la vittoria finale!



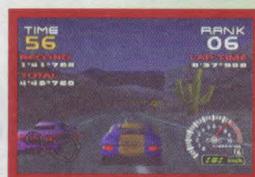
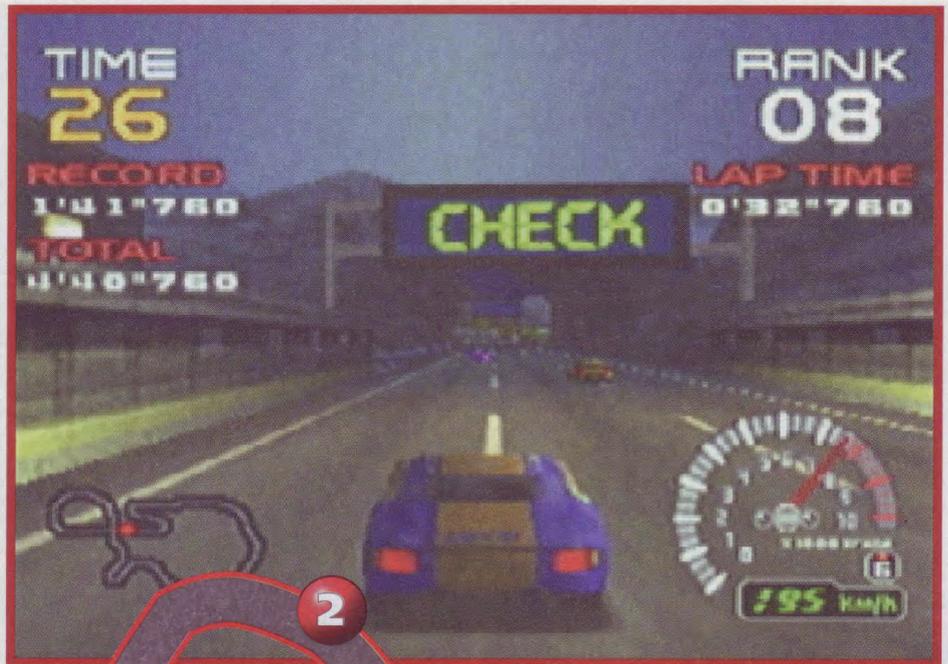
Gareggiare di notte può rivelarsi molto difficile, visto che la vostra macchina sembra non avere far! Non male come inizio...



Le curve nel tunnel sono davvero semplici, quindi cercate di non perdere velocità. Siete ancora in decima posizione, quindi datevi da fare!



Una curva molto stretta a destra vi sbatterà all'esterno. Effettuate una derapata o se preferite rallentate e inseritevi nella corsia interna.



Non solo dovrete essere abili per vincere questa corsa, ma anche fortunati. Indovinare la direzione di alcune curve infatti è una vera impresa!



L'ultima curva è molto semplice e veloce. Non alzate il dito dall'acceleratore, ostacolate la strada ai vostri avversari e volate fino al traguardo!



PISTA 7 - RIDGE RACER EXPERT

Le piste facili sono finite ed è giunto il momento di dimostrare veramente di che pasta siete fatti! Usate le vostre nuove auto per ottenere velocità più alte e fate del vostro meglio per evitare le collisioni con i vostri agguerriti rivali!



Passate questa curva molto tranquillamente, senza frenare né sgommare. Andate semplicemente per la vostra strada e in pochi secondi potrete raggiungere le altre macchine.



Durante questa curva dovreste effettuare una piccola derapata per evitare il muro. Cercate però di non slittare troppo a lungo!



Questa doppia curva è perfetta per sorpassare le macchine più lente. Superatela alla massima velocità e sparite all'orizzonte!



Verso la fine della pista, la strada diventerà piuttosto stretta e dovrete avere degli ottimi riflessi per superare con successo una serie di difficili curve.



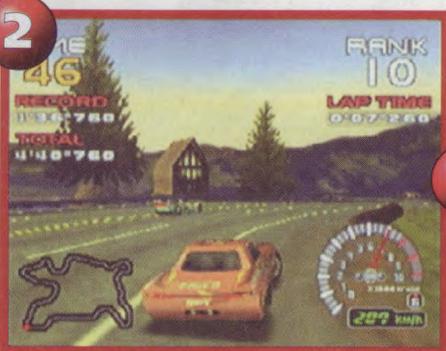
La curva finale è molto lunga ma non troppo impegnativa, se volete potete effettuare qualche breve derapata tanto per far divertire il pubblico!

PISTA 8 - REVOLUTION EXPERT

Questa pista è molto... molto più difficile delle precedenti e gli avversari saranno degli ossi davvero duri! Non aspettatevi di poterli passare tanto facilmente e cercate di evitare in ogni modo gli incidenti. Sfruttate abilmente le derapate per superare tutte le curve alla massima velocità!



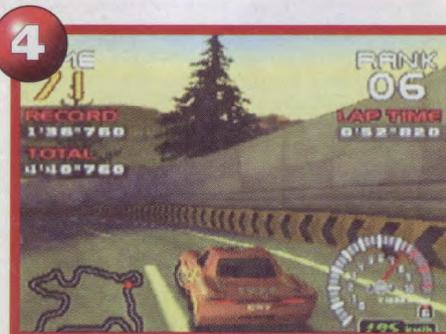
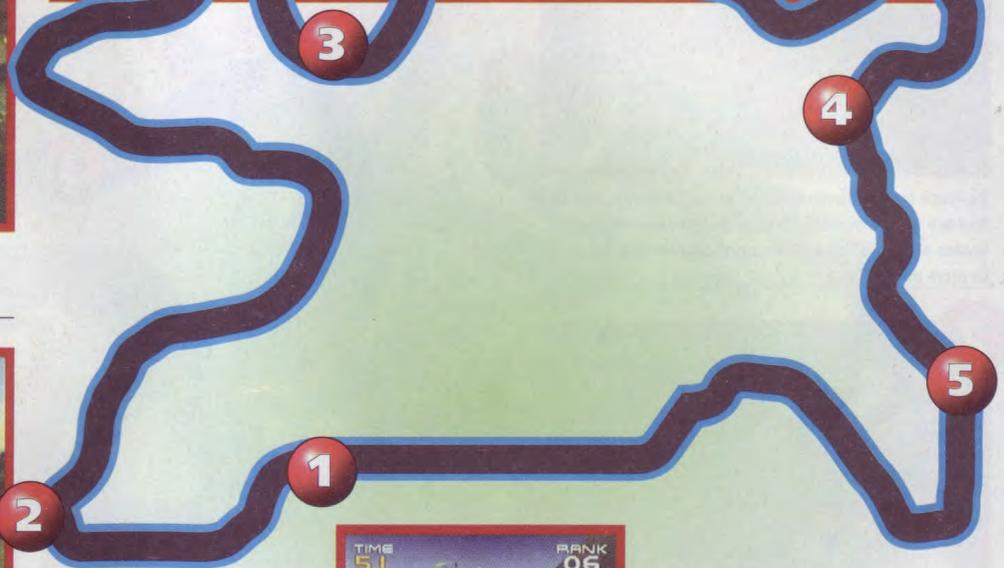
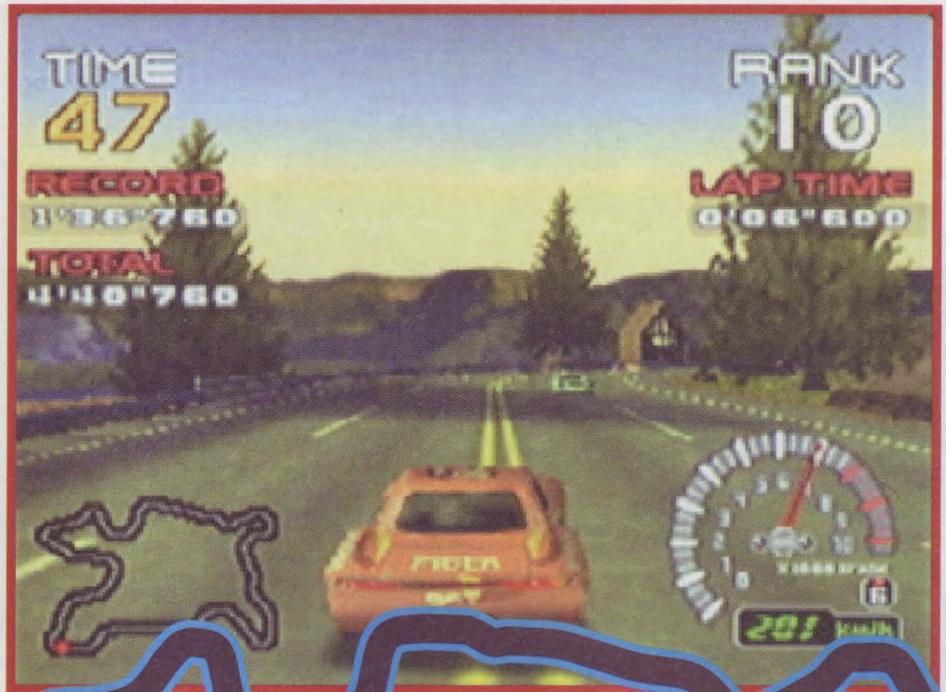
Questa semplice curva a sinistra non costituirà un problema, state solo attenti a non tamponare le macchine che vi precedono!



Dovrete usare la derapata ogni volta che ne avrete la possibilità e impostare sempre una buona traiettoria per superare illesi questo circuito.



Mantenetevi in posizione interna mentre vi avvicinate a questa curva a sinistra e dovrete essere in grado di superarla senza perdere troppa velocità.



In questo punto non avrete bisogno di frenare, basterà sterzare con decisione a sinistra e mantenere l'angolazione fino alla fine della curva.

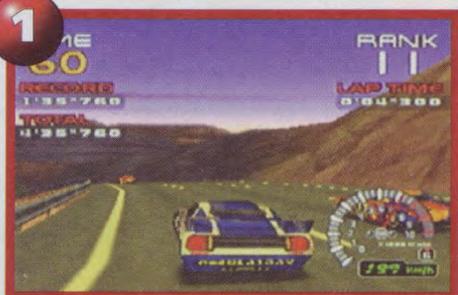
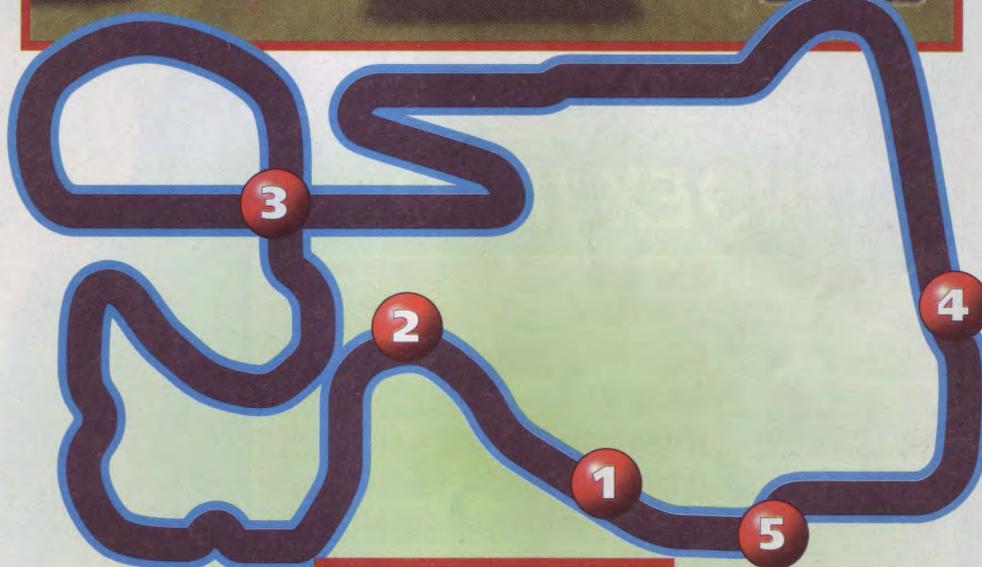
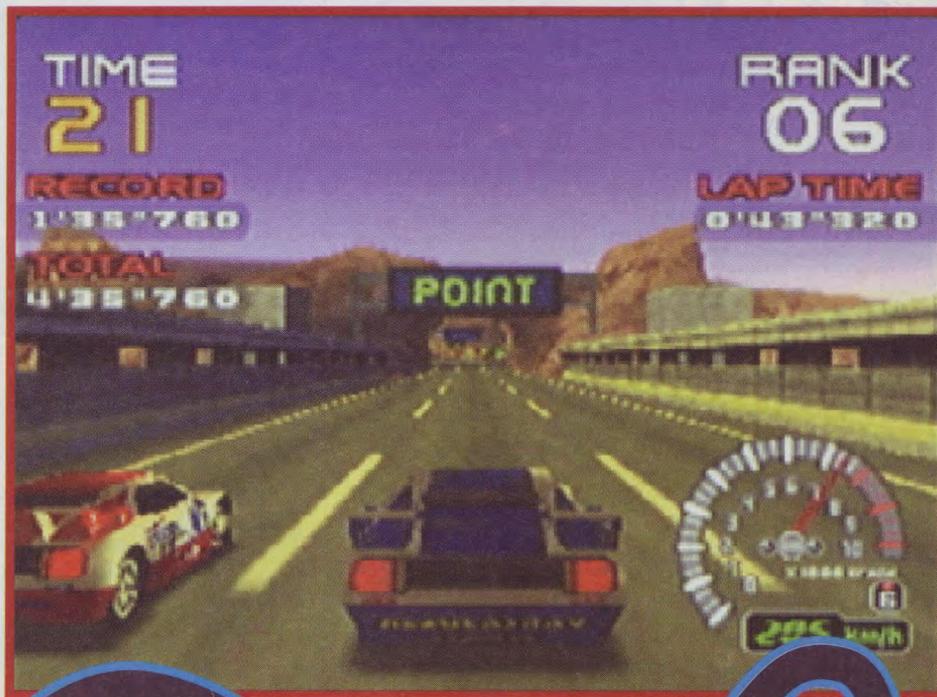


Dentro il tunnel ci sono diverse curve molto angolate. State particolarmente attenti all'ultima, un'improvvisa svolta a destra davvero insidiosa.

PISTA 9 - RENEGADE EXPERT

La pratica rende perfetti e per trionfare in quest'ultima fatica non dovrete commettere il minimo errore. I tunnel sono delle vere trappole mortali pronte a sbattervi sul cemento, ma dopo qualche tentativo sarete in grado di superarli mantenendo una buona velocità.

STRATEGIA



Curva semplice, il peggio deve ancora venire... Mantenetevi sul lato sinistro della pista e schiacciate a tavoletta, gli avversari non sono così lontani!



Per superare questa stretta curva a sinistra dovrete effettuare una brusca derapata, quindi portatevi al centro della pista e sterzate con tutta la forza che avete.



Questo è solo uno dei tantissimi tunnel di questa pista, dovrete avere riflessi felini se non vorrete ritrovarvi a girare come una trottola prima dell'uscita.



Schiacciate l'acceleratore e rimanete al centro della pista per mantenere alta la vostra velocità durante questa curva. Il traguardo è a portata di mano!



Quando vedrete il traguardo, non mollate il pulsante del gas e proiettatevi verso i prossimi due giri! Ce la farete a raggiungere il gradino più alto del podio?

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.

64 SIZZLER

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.

**N64 MAGAZINE
MEDAGLIA D'ORO**

INDEX INFO:

Titolo	Si spiega da sé!
Prodotto	Chi lo vende
Giocatori 🧑	In quanti ci si può giocare?
Memorie 📄	Utilizza il Controller Pak?
Rumble Pak 📄	Utilizza il Rumble Pak?
Expansion Pak 📄	Utilizza l'Expansion Pak?
Versione PAL 🇮🇹	È disponibile in versione europea?
Voto	Il voto finale che gli abbiamo dato
In pratica...	Cosa ne pensiamo!

GENERE	DESCRIZIONE
AVVENTURA	Giochi d'esplorazione nei quali si devono risolvere degli enigmi
PICCHIADURO	Giochi di combattimento!
MULTIPLAYER & PUZZLE-GAME	Concepiti per più giocatori o rompicapo di vario genere
PLATFORM	Saltellare da un livello all'altro evitando mostriciattoli e ostacoli vari
CORSE	Molte volte (ma non tutte) riguardano corse tra automobili
SPARATUTTO	L'obiettivo? Ammazzateli tutti!
SPORT	Basket, Football Americano, Baseball, Hockey... e chi più ne ha più ne metta
STRATEGIA & SIMULAZIONE	Giochi che impegnano molto più il cervello che i riflessi

Titolo	Prodotto					Voto	Commento
1080°	Nintendo	1-2	●	●		8	Il miglior gioco di Snowboard in assoluto!
A Bug's Life	Activision	1	●	●		5,5	Una mediocre licenza cinematografica per i più piccoli.
Aero Fighters Assault	Video System	1-2			●	2	Una pessima "simulazione" di combattimento aereo.
Aero Gauge	ASCII	1-2	●		●	4	Un lentissimo clone di <i>Wipeout</i> .
Airboarder	Human	1-2	●	●		7	Un gioco di Hoverboard con un buon sistema di gioco.
All-Star Baseball '99	Acclaim	1-4	●	●	●	8	Una divertente simulazione di Baseball in alta risoluzione.
All-Star Baseball 2000	Acclaim	1-4	●	●	●	8,5	Versione migliorata del capitolo precedente.
All-Star Tennis '99	Ubi Soft	1-4	●		●	7	Un gioco di tennis decisamente poco realistico.
Armorines Project S.	Acclaim	1-4		●		9	<i>Starship Troopers</i> è arrivato sull'N64.
Automobili Lamborghini	THE Games	1-4	●	●	●	6,5	Una corsa per quattro giocatori né avvincente, né realistica.
Banjo-Kazooie	Nintendo	1		●	●	9	Un'avventura bellissima anche se troppo facile.
BattleTanx	3DO	1-4	●	●		7,5	La grafica non è delle migliori, ma è uno sparattutto 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/Sparattutto.
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 sparattutto con insetti e un fastidioso effetto nebbia.
Bust-A-Move 2	Acclaim	1-2	●		●	9	Un puzzle-game semplice ma molto coinvolgente.
Bust-A-Move 3DX	Acclaim	1-4	●	●	●	9	<i>Bust-A-Move 2</i> per quattro giocatori.
California Speed	Midway	1-2	●	●		4,5	Pessimo seguito di <i>Cruis'n USA</i> e <i>World</i> .
Castlevania	Konami	1	●		●	8,5	Una terrificante avventura, penalizzata da inquadrature troppo strane.
Chameleon Twist	Ocean	1-4			●	6	Un platform troppo facile.
Chameleon Twist 2	Sunsoft	1	●	●	●	7,5	Meglio del suo predecessore, ma ancora troppo semplice.
Charlie Blast's Territory	THE Games	4		●	●	6,5	Bizzarro puzzle-game con una divertente modalità Multiplayer.
Chopper Attack	GT Interactive	1		●	●	7	Un gioco in stile <i>Desert-Strike</i> con dei comandi un po' troppo lenti.
Clayfighter 63 1/3	Interplay	1-2			●	0,5	Il peggior gioco per N64! È 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.
Daikatana	Kemco	1-4	●	●	●	9	Un fantastico ed estremamente innovativo sparattutto in soggettiva, provatelo!
Dark Rift	Vic Tokai	1-2	●		●	4,5	Un picchiaduro che non fornisce nessuna sfida.
Diddy Kong Racing	Rare	1-4	●	●	●	8,5	Un misto di esplorazione e corse.
Doom 64	GT Interactive	1	●		●	7	Una conversione dal PC. D'atmosfera, ma troppo vecchio.
Donkey Kong 64	Nintendo	1	●	●	●	9	Un altro eroe della Nintendo passa ai 64-bit!
Dual Heroes	Hudson	2	●			1,5	Un pessimo picchiaduro che non offre niente di nuovo.
Duke Nukem 64	GT Interactive	1-4	●		●	8	Buona conversione del famoso titolo per PC.
Duke Nukem: Zero Hour	GT Interactive	1-4	●	●	●	9	Massacrare alieni non è mai stato così divertente!
Earthworm Jim 3D	Virgin Interactive	1	●	●	●	9	Un platform divertente come non se ne sono mai visti.
F1 Pole Position	Ubi Soft	1-2	●		●	6	Gioco di Formula 1 un po' datato.
F-1 World Grand Prix	Nintendo	1-2		●	●	9,5	La migliore simulazione di Formula 1 mai vista su N64!
F-1 World Grand Prix II	Nintendo	1-2	●	●	●	9	Leggermente più veloce del precedente capitolo, ma niente di più.
FIFA 64	EA Sports	1-4	●		●	1,5	Una pessima imitazione del titolo originale.
FIFA '99	EA Sports	1-4	●	●	●	9	Il migliore della serie <i>Fifa</i> ! Almeno fino al prossimo!
FIFA: Road To World Cup '98	EA Sports	1-4	●		●	8	Decisamente migliore di <i>Fifa 64</i> .
Fighter's Destiny	Ocean	1-2	●	●	●	8	Uno dei migliori picchiaduro per N64.
Fighting Force 64	Crave	2	●	●		6	Conversione del titolo per PlayStation. Niente di esaltante.
Flying Dragon	Interplay	1-2	●	●	●	7,5	Un picchiaduro abbastanza divertente. Ma non parliamo certo di <i>Street Fighter</i> .
Formula 1 Racing Championship	Ubi Soft	1-2	●		●	9,5	Il miglior titolo per tutti gli appassionati di Formula 1 che preferiscono le simulazioni.

TOP 10

N64 MAGAZINE:

1. PERFECT DARK



2. POKÉMON STADIUM



3. EXCITEBIKE 64



4. TRACK & FIELD



5. TONY HAWK'S SKATE



6. TARZAN



7. DAIKATANA



8. HYDRO THUNDER



9. HARVEST MOON 64



10. JET FORCE GEMINI



TOP 5

Sparatutto



1. **PERFECT DARK**
10
2. **GOLDENEYE**
9,5
2. **DAIKATANA**
9
4. **TUROK: RAGE WARS**
9
5. **JET FORCE GEMINI**
9

TOP 5

Picchiaduro



1. **WWF WRESTLEMANIA**
9,5
2. **POKÉMON STADIUM**
9
3. **SMASH BROTHERS**
8,5
4. **READY 2 RUMBLE**
8
5. **MORTAL KOMBAT 4**
8

Titolo	Prodotto					Voto	Commento
Forsaken	Acclaim	1-4	●	●	●	8,5	Una specie di <i>Turbo Descent</i> . Buono, ma alcuni livelli sono un po' corti.
F-Zero X	Nintendo	1-4	●	●	●	9	Una corsa ultra veloce fra veicoli futuristici molto avvincente.
Gauntlet Legends	Midway	1-4	●	●	●	8	Finalmente un graditissimo ritorno che tutti aspettavamo per la nostra console preferita!
Gex: Enter The Gecko	GT Interactive	1	●	●	●	8	Divertentissimo platform dedicato all'agente segreto più buffo della storia.
Glory Of St Andrews (The)	Seta	1-4				1	Un pessimo tentativo di creare un gioco di golf per N64.
Glover	Hasbro	1	●	●	●	8,5	Un divertentissimo platform con molti enigmi.
Goemon 2	Konami	1-2	●	●	●	8	Un buon platform bidimensionale.
Goldeneye	Nintendo	1-4	●	●	●	9,5	Il miglior sparatutto multiplayer per N64! Ottimo anche se giocato in singolo.
GT 64	Ocean	1-2	●	●	●	6	Squallido gioco di corse.
Harvest Moon 64	Natsume	1	●	●	●	8	Davvero un ottimo gioco... sempre che vi piaccia la vita in campagna!
Hexen	GT Interactive	1-4	●	●	●	3	Un clone di <i>Doom</i> dai toni medievali decisamente mal riuscito.
Holy Magic Century	Konami	1	●	●	●	5	Un GDR coinvolgente ma troppo ripetitivo. Troppe le battaglie casuali.
Hydro Thunder	Midway	1-4	●	●	●	8,5	Un ottimo titolo di corse che sarebbe stato ancora migliore con una buona modalità Multiplayer.
Iggy's Reckin' Balls	Acclaim	1-4	●	●	●	8	Bizzarra miscela di corse e platform realizzata abbastanza bene.
International Track & Field 2000	Activision	1-4	●	●	●	9	Più faticoso dello sport vero, ma dieci volte più divertente!
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.
Kirby 64: The Crystal Shards	Nintendo	1-4	●	●	●	8,5	Un platform pieno d'azione con personaggi irresistibili.
Knife Edge	THE Games	1-4	●	●	●	2,5	Noiosissimo sparatutto a percorso fisso.
Legend Of Zelda: Ocarina Of Time (The)	Nintendo	1	●	●	●	9,5	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?



YOSHI'S STORY

Prodotto: Nintendo Voto: 7,5

Uscito ormai da qualche anno, questo platform dedicato al simpatico dinosauro Nintendo è stato superato tecnicamente da molti altri titoli come *Donkey Kong 64* e *Banjo-Kazooie*. Nonostante tutto giocare con *Yoshi's Story* rimane comunque un'esperienza da provare. L'eccessiva brevità dell'avventura ne pregiudica in parte la longevità, ma se avete la possibilità di affittarlo per un fine settimana non lasciatevelo scappare.



GLOVER

Prodotto: Hasbro Int. Voto: 8,5

Un gioco decisamente particolare questo *Glover*, a partire dal suo protagonista principale... un guanto! Nonostante l'idea piuttosto strana, il gioco funziona e anche alla grande. Il vostro scopo è quello di portare a spasso una palla facendo attenzione alle decine di ostacoli che vi sbarrano il cammino. Detto così può sembrare semplice, ma vi assicuriamo che è assolutamente ipnotizzante e (specialmente negli ultimi livelli) davvero impegnativo. Veramente un ottimo gioco!



QUAKE II

Prodotto: Activision Voto: 9

L'Activision è riuscita in un'impresa che molti ritenevano impossibile, realizzare una fedele conversione per N64 di uno degli sparatutto più belli mai usciti su PC. Il risultato finale è davvero strabiliante e regala uno dei migliori titoli disponibili ancora oggi (secondo solo a giochi come *GoldenEye* e al recente *Perfect Dark*). Se ancora non lo avete provato, è giunta l'ora di rimediare a questo imperdonabile errore.

Titolo	Prodotto					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.
1080°	Nintendo	1-2	●	●	●	8	Il miglior gioco di snowboard in assoluto!
Mischief Makers	Nintendo	1		●	●	8	Un bizzarro ma divertente platform bidimensionale.
Mission: Impossible	Infogrames	1	●		●	4,5	Conversione totalmente sballata del film di Tom Cruise.
MK Mythologies: Sub-Zero	GT Interactive	1		●	●	4,5	Tentativo decisamente fallito di aggiungere un platform alla saga dei MK.
Monster Truck Madness	Take 2	1-4	●	●		7	Leggi fisiche improbabili e troppi errori rovinano quello che potrebbe essere un buon gioco di corse.
Mortal Kombat 4	GT Interactive	1-2	●	●	●	8	La migliore versione su N64 del picchiaduro della Eurocom!
Mortal Kombat Trilogy	GT Interactive	1-2		●	●	3	Un picchiaduro veramente brutto!
Multi Racing Championship	Ocean	1-2	●	●	●	5	Un gioco di Rallycross decisamente mal riuscito.
Mystical Ninja Starring Goemon	Konami	1	●		●	8	Divertente GDR ambientato nel Giappone antico.
Mystical Ninja 2 Starring Goemon	Konami	2	●	●	●	8,5	Il degno successore di Mystical Ninja.
NASCAR '99	EA Sports	1-2	●	●	●	5	Non c'è niente di buono in questo pessimo gioco di corse.
Nagano Winter Olympics	Konami	1-4	●		●	6,5	Un titolo interessante per gli amanti del genere.
NBA Courtside	Nintendo	1-4	●	●	●	8,5	Probabilmente il migliore tra i tanti giochi di Basket per N64.

TOP 5

Avventure



1. PERFECT DARK
10
2. RESIDENT EVIL 2
9,5
3. LEGEND OF ZELDA
9,5
4. JET FORCE GEMINI
9
5. SILICON VALLEY
8,5

TOP 5

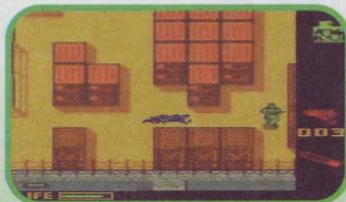
Platform



1. RAYMAN 2
9,5
2. DONKEY KONG 64
9
3. EARTHWORM JIM 3D
9
4. TARZAN
8,5
5. TONIC TROUBLE
8,5

L'ANGOLO DEL PORTATILE

Visto che siamo tutti Nintendo maniaci, abbiamo deciso di unirvi ai ragazzi di Game Boy Color Mania e andare a dare un'occhiata ai titoli più interessanti per la mini-console di casa Nintendo. Su ogni numero della vostra rivista preferita troverete quindi delle veloci recensioni di quelli che sono i titoli più caldi per Game Boy Color!



METAL GEAR SOLID

Prodotto: Konami **Genere:** Azione
Dopo il successo riscosso in tutto il mondo nella versione PlayStation, Solid Snake torna in una nuova avventura per Game Boy Color. Tutta l'atmosfera, la tensione e il divertimento del titolo originale sono stati compressi e trasportati nel portatile Nintendo. Dovrete imparare a essere silenziosi e sfuggenti come ombre se vorrete sopravvivere e salvare il pianeta dalla minaccia nucleare.
Voto: 9,5



DAFFY DUCK: FOWL PLAY

Prodotto: SunSoft **Genere:** Platform
Dopo avergli dedicato un intero speciale proprio su questo numero, non possiamo fare a meno di consigliarvi la versione Game Boy Color. Uno dei migliori platform disponibili, pieno zeppo dei personaggi che hanno fatto la fortuna della Warner Bros. Ottima grafica, livelli impegnativi quanto basta per tenervi impegnati a lungo e la solita spettacolare ironia che ha sempre distinto i folli Looney Toons...
Voto: 9



STAR WARS: YODA STORIES

Prodotto: THQ **Genere:** Avventura
Il saggio maestro Jedi che tanto ha insegnato al giovane Luke Skywalker, arriva su Game Boy Color in un'Avventura/GDR ambientata nel mondo di Guerre Stellari. La qualità di Yoda Stories è piuttosto buona, pur non raggiungendo quella di giochi come Zelda: Link's Awakening.
Voto: 7,5

TOP 5

Giochi di corse



1. **RIDGE RACER 64**
9,5
2. **EXCITE BIKE 64**
9,5
3. **F1 RACING CHAMPIONSHIP**
9,5
4. **F1 WORLD GRAND PRIX**
9,5
5. **MICRO MACHINES 64 T.**
9

TOP 5

Giochi sportivi



1. **ISS '98**
9,5
2. **INTL TRACK AND FIELD**
9
3. **M. OWEN'S WLS 2K**
9
4. **NBA JAM 2000**
9
5. **ISS 64**
9

Titolo	Prodotto					Voto	Commento
NBA Hangtime	GT Interactive	1-4	●		●	4,5	Una conversione davvero pessima di un gioco pieno di stupide super mosse.
NBA Jam '99	Acclaim	1-4	●	●	●	8	Divertente gioco di Basket che convince appieno.
NBA Live '99	EA Sports	1-4	●	●	●	7,5	Un altro gioco sull'NBA che non offre nulla di nuovo.
NBA Pro '98	Konami	1-4	●	●	●	7	Un gioco di pallacanestro poco coinvolgente con inquadrature decisamente migliorabili.
NBA Pro '99	Konami	1-4	●	●		5,5	Un titolo sul Basket da evitare.
NFL Blitz	GT Interactive	1-2	●	●	●	8,5	Il Football americano proposto in un divertente stile Arcade.
NFL Quarterback Club '98	Acclaim	1-4	●	●	●	8	Ottima grafica per questo titolo dedicato al Football americano.
NFL Quarterback Club '99	Acclaim	1-4	●	●	●	8,5	Aggiornata e migliorata, questa versione di <i>NFL Quarterback Club</i> .
NHL '99	EA Sports	1-4	●	●	●	8,5	Il miglior gioco di Hockey su ghiaccio che si sia mai visto.
NHL Breakaway '98	Acclaim	1-4	●	●	●	8	Un discreto tentativo di realizzare un gioco in alta risoluzione. Non male.
NHL Breakaway '99	Acclaim	1-4	●	●	●	7	Quasi identico a <i>Breakaway '98</i> , quindi decisamente passato!
Nightmare Creatures	Activision	1	●			5,5	Un gioco horror che fa veramente paura... per quanto è brutto.
Off-Road Challenge	GT Interactive	1-2	●	●	●	2,5	Chiaramente ispirato a <i>Cruis'n USA</i> . Decisamente orrido!
Ogre Battle 64	Nintendo	1				7,5	Un coinvolgente GDR/Strategico rovinato dalle tonnellate di testo giapponese.
Olympic Hockey '98	GT Interactive	1-4	●	●	●	7	Una mediocre rivisitazione di <i>Wayne Gretzky</i> che propone tutte le squadre olimpiche.
Penny Racers	THQ	1-4	●	●	●	6,5	Un triste tentativo di imitazione di <i>Micro Machines</i> .
Perfect Dark	Rare	1-4	●	●	●	10	Il gioco per il quale è stato inventato il Nintendo 64!
Pilotwings 64	Nintendo	1	●		●	7,5	Lenta ma divertente simulazione di volo con un sacco di missioni da compiere.
Pokémon Stadium	Nintendo	1-4		●	●	9	I fan dei Pokémon impazziranno per questo gioco... e anche tutti gli altri.
Premier Manager 64	Gremlin	4	●		●	8,5	Simulazione manageriale di calcio sorprendentemente coinvolgente.
Puyo Puyo Sun 64	Compile	1-2				8,5	Un semplice ma terribilmente magnetico puzzle-game.
Puzzle Dama	Konami	1-4	●			8	Simile a <i>Puyo Puyo</i> , ma non altrettanto divertente.
Quake	GT Interactive	1-2	●	●	●	7	Decisamente inferiore alla versione per PC.
Quake II	Activision	1-4	●	●	●	9	Spettacolare soprattutto in soggettiva con una coinvolgentissima modalità Multiplayer.
Racing Simulation: Monaco Grand Prix	Ubi Soft	1-2	●	●	●	8,5	Una buona simulazione con una giocabilità persino superiore a <i>F-1 WGP</i> .

I PIÙ ATTESI DA N64 MAGAZINE

PAPER MARIO (MARIO GDR 2)

È ormai da tempo che aspettiamo di rivedere Mario protagonista di un gioco di ruolo. Dopo esserci divertiti con lui sui campi da golf e mentre ci prepariamo a scendere in campo con la racchetta da tennis in mano, la nostra fantasia vola già al momento in cui



potremo giocare con questo fantastico titolo. Purtroppo manca ancora un po' all'uscita, ma noi stiamo già facendo la fila presso il nostro negoziante di fiducia.

THE WORLD IS NOT ENOUGH

È veramente un periodo d'oro per gli sparattutto su Nintendo 64. Non si sono ancora spente le grida di gioia per l'immenso *Perfect Dark*, che già ci prepariamo a ricevere nella nostra console preferita la seconda avventura dell'agente segreto per eccellenza. James Bond è sempre al servizio di Sua Maestà e stavolta sembra proprio intenzionato a spazzare via tutta la concorrenza. E pensare che c'è ancora chi dice che l'N64 è ormai morto!



GAME CUBE... GAME BOY ADVANCE...

Non ci importa quanto manca all'uscita e quale sarà il prezzo... vogliamo le nuove console Nintendo e le vogliamo subito! Stiamo sudando freddo da mesi, non mangiamo più e il sonno ormai è solo un lontano ricordo. Riusciamo solo parzialmente a immaginare come diventerà la nostra vita dopo che avremo tra le mani questi nuovi mostri. Se la Nintendo non si sbriga a lanciare il suo 128-bit e la nuova meraviglia portatile, avrà sulla coscienza tante vite innocenti!



Titolo	Prodotto		Voto	Commento
Rakuga Kids	Konami	1-2 ● ●	7,5	Mini combattenti per i giocatori più giovani, decisamente troppo facile.
Rainbow Six	Take 2	1-2 ● ●	9	L'unica soluzione al terrorismo? Voi!
Rayman 2	Ubi Soft	1 ● ● ● ●	10	Il platform definitivo per i possessori di N64!
ReVolt	Acclaim	1-4 ● ● ● ●	9	Una simulazione di corse fra macchinine radiocomandate decisamente divertente.
Ridge Racer 64	Nintendo	1-4 ● ●	9,5	La versione definitiva del mitico Ridge Racer.
Rocket: Robot on Wheels	Sucker Punch	1 ● ● ● ●	9	Finalmente un gioco divertente e innovativo.
Rush 2: Extreme Racing USA	GT Interactive	1-2 ● ● ●	8	Seguito di San Francisco Rush con maggiore guidabilità, ma meno divertente.
San Francisco Rush	GT Interactive	1-2 ● ● ●	7	Gioco di corse con un sacco di scontri e segreti, ma i comandi sono lentissimi.
SCARS	Ubi Soft	1-4 ● ● ● ●	8	Buona la modalità in Multiplayer, ma servirebbero più circuiti.
Shadow Man	Acclaim	1 ● ● ● ●	9	Un'avventura incredibilmente coinvolgente dalla trama rivolta a un pubblico maturo.
Super Smash Brothers	Nintendo	1-4 ● ● ● ●	8,5	Mario e i suoi amici se le danno di santa ragione. Estremamente divertente in quattro.
Snowboard Kids	THE Games	1-4 ● ● ●	8	Esilarante gioco di Snowboard con un sacco di armi speciali.
Snowboard Kids 2	Atlus	1-4 ● ● ●	8	Un buon seguito che non offre però nulla di nuovo.
South Park	Acclaim	1-4 ● ● ● ●	6	Uno sparattuto poco convincente dedicato all'omonima serie TV.
Space Station: Silicon Valley	Take 2	1 ● ● ●	8,5	Una bizzarra ma coinvolgente avventura piena di animali robot.
Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo	1 ● ● ● ●	9	Bellissimo sparattuto a missioni ispirato alla saga di Guerre Stellari.
Star Wars: Episode 1 Racer	Nintendo	2 ● ● ● ●	9	Molto veloce, ma un po' troppo facile per divertirsi a lungo.
Super Mario 64	Nintendo	1 ● ● ● ●	9	Il primo e intramontabile gioco per N64.
Tarzan	Activision	1-4 ● ● ● ●	8,5	Il re della giungla è davvero in grande forma!
Taz Express	Infogrames	1 ● ● ● ●	7,5	Davvero divertente, ma con qualche ritocco grafico avrebbe potuto diventare un titolo imperdibile!
Tetrisphere	Nintendo	1-2 ● ● ● ●	7	Interessante ma poco convincente questo tentativo di portare il Tetris in un ambiente 3D.
Tonic Trouble	Ubi Soft	1 ● ● ● ●	8,5	Platform molto divertente anche se un po' troppo facile.
Tony Hawk's Skateboarding	Activision	1-2 ● ● ● ●	9,5	Il videogioco definitivo per tutti gli appassionati di skateboard e non solo!
Top Gear Rally	THE Games	1-2 ● ● ● ●	8	Buon gioco dotato di un'ottima guidabilità.
Turok 2: Seeds Of Evil	Acclaim	1-4 ● ● ● ●	8,5	Cruento e coinvolgente sparattuto in soggettiva.
Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim	1 ● ● ● ●	7	Il primo della serie, appesantito da un uso esagerato di effetto nebbia ed elementi platform.
Turok: Rage Wars	Acclaim	1-4 ● ● ● ●	9,5	Il migliore sparattuto in soggettiva dai tempi di GoldenEye.
Vigilante 8	Activision	1-4 ● ● ● ●	9	Bel gioco di combattimento fra macchine ambientato negli Anni '70.
Virtual Chess	Titus	1-2 ● ● ● ●	6,5	Sono più economici gli scacchi veri!
Virtual Pool 64	Interplay	1-4 ● ● ● ●	8	Molto divertente e incredibilmente realistico!
Wave Race 64	Nintendo	1-2 ● ● ● ●	8	Eccellente gioco di corse che ha perso molto nella versione PAL.
WCW Vs NWO World Tour	THQ	1-4 ● ● ● ●	8	Divertente da giocare in due, ma decisamente inferiore a WWF Attitude.
WCW Vs NWO Revenge	THQ	1-4 ● ● ● ●	8,5	Seguito di WCW Vs NWO World Tour che porta qualche novità.
Wetrix	Ocean	1-2 ● ● ● ●	8,5	Divertentissimo puzzle-game acquatico.
Wipeout 64	Midway	1-4 ● ● ● ●	8	Bellissimo gioco di corse futuristiche che non riesce a dare il meglio nella modalità Multiplayer.
World Cup '98	EA Sports	1-4 ● ● ● ●	8,5	L'ennesima versione del più famoso gioco di calcio.
World Driver Championship	Midway	2 ● ● ● ●	7,5	Una simulazione di corse automobilistiche che non riesce a convincere.
WWF Wrestlemania 2000	THQ	1-2 ● ● ● ●	9	Il miglior Wrestling mai visto su N64.
XG2	Acclaim	1-4 ● ● ● ●	7	Seguito di Extreme G che perde molto nella giocabilità.
Yoshi's Story	Nintendo	1 ● ● ● ●	7,5	Dedicato ai videogiocatori più giovani.

TOP 5

Multiplayer Puzzle-Game



- BUST-A-MOVE 2**
9
- BUST-A-MOVE 3DX**
8,5
- Puyo Puyo SUN 64**
8,5
- WETRIX**
8,5
- LODE RUNNER**
8

TOP 5

Giochi Strategia/Simulazione



- STARCRAFT 64**
9,5
- COMMAND & CONQUER**
9
- PREMIER MANAGER**
8,5
- BLAST CORPS**
8
- OGRE BATTLE 64**
7,5



N-MAIL



È ARRIVATO IL MOMENTO DI DARE UN'OCCIHIATA ALLE VOSTRE LETTERE E AI VOSTRI CAPOLAVORI! RICORDATE CHE LA REDAZIONE DI N64 MAGAZINE È SEMPRE PRONTA E DISPONIBILE PER RISPONDERE A TUTTE LE VOSTRE DOMANDE. QUINDI, CONTINUATE A MANDARCI UN SACCO DI LETTERE A QUESTO INDIRIZZO: N64 MAGAZINE C/O PLAY PRESS PUBLISHING - LUNGOTEVERE DEI MELLINI, 44 - 00193 ROMA OPPURE INVIATE UNA E-MAIL ALL'INDIRIZZO N-MAIL@N64MAGAZINE.IT.

Cara redazione di N64 Magazine, trovo la vostra rivista a dir poco strepitosa! La console di cui stiamo parlando è secondo me la migliore in circolazione e uno dei suoi numerosissimi pregi è il pochissimo tempo che necessita per il caricamento di ogni partita, rispetto a quanto non ne impieghi la PSX della Sony. Inoltre il Nintendo 64 non sembra per nulla in fase di tramonto, a giudicare dai numerosissimi titoli davvero fantastici in arrivo! Scommetto che sarete sommersi di lettere e disegni, ma spero ugualmente che pubblicherete la mia lettera e se lo farete ve ne sarò grato per tutta la vita e convincerò molti altri a comprare la rivista, anche se non sarà facile trovare possessori di N64 che non lo fanno!

Assicurandovi che non vi sto

corrompendo vorrei passare alle mie (urgenti) domande! Eccole:

1. Esistono codici per *F1 World Grand Prix II*, *World Cup '98* e *Goldeneye*?
2. Di quanti colori è disponibile la nostra console?
3. Quale gioco di Formula 1 è migliore tra *F1 WGP II* e *F1 Racing Championship*?
4. Davvero *Banjo-Tooie* avrà bisogno dell'Expansion Pak?
5. *Micro Machines 64 Turbo* è l'unico gioco per N64 con cui si può giocare in 8?
6. Esiste un gioco per N64 sui Simpson?
7. Esiste una versione italiana di *Banjo-Kazooie*?
8. Nel gioco *Goldeneye*, dopo aver terminato tutte le missioni col livello Agent sulla schermata "select mission" si notano due missioni oscure. Come si raggiungono?
9. Potreste pubblicare la guida di *Banjo-Kazooie* e *Goldeneye*?
10. Nel numero 4 di N64 magazine avete pubblicato dei codici per *Banjo-Kazooie*, come si applicano?
11. Secondo voi è meglio *Vigilante 8: Second Offense* o *Carnageddon*?

Francesco dal Negro (VR)

Caro Francesco, come vedi la tua lettera è stata finalmente pubblicata. L'enorme quantità di posta che riceviamo ogni giorno ci impedisce di essere puntualissimi nella pubblicazione, ma ti assicuro che facciamo del nostro meglio per accontentare tutti. Il tuo tentativo di corruzione non ha funzionato (heheheh...), ma se vuoi convincere i tuoi amici a entrare nel nostro club, prova a fargli leggere un numero di N64 Magazine e siamo sicuri che anche loro diventeranno dei nostri fan. Passiamo subito a rispondere alle tue domande e a soddisfare le tue richieste:

1. Sicuramente avrai già visto sul numero scorso la tonnellata di codici dedicati a *Goldeneye*, dovrebbero bastare per tenerti

impegnato un bel po'. Per quanto riguarda *F1 World Grand Prix II*, non sono ancora disponibili codici, mentre ecco pronti per te alcuni trucchi di

World Cup '98:

SQUADRA BONUS

Inserisci il nome *BuryFC* nella schermata di personalizzazione dei giocatori per cambiare la squadra inglese in un team

formato da tutti i programmatori del gioco.

EFFETTI SONORI

PERSONALIZZATI

Dopo aver segnato un goal premi i tasti A, B, C-Sinistra o C-Giù.

WORLD CUP CLASSICS

Per sbloccare una serie di partite che hanno fatto la storia della Coppa del Mondo, non devi fare altro che vincere il torneo con qualsiasi squadra.

2. La mitica console Nintendo è disponibile in moltissimi colori, dal classico grigio, al nero fino ai bellissimi colori trasparenti (verde, viola, nero, ecc.). Sullo scorso numero di N64 Magazine abbiamo fra l'altro pubblicato la notizia dell'imminente uscita di una versione completamente dedicata ai fan di Pikachu.

3. Sono entrambi due grandissimi giochi e la scelta è davvero difficile... c'è solo l'imbarazzo della scelta.

4. *Banjo-Tooie* sfrutterà al massimo le meraviglie dell'alta risoluzione per regalarci una grafica di livello superiore, estremamente raffinata. Tutto questo però avrà un prezzo e quasi sicuramente il prossimo capolavoro Rare avrà bisogno dell'Expansion Pack per poter dare il meglio di sé.

5. Sì, *Micro Machines 64 Turbo* è l'unico a poter contare su questa caratteristica che, sfruttando un particolare sistema di controllo, permette a due giocatori di usare lo stesso joystick durante una partita!

6. Purtroppo Homer, Bart e tutta la folle banda dei Simpson non è mai arrivata sulla nostra console preferita, ma non è detto che con l'arrivo del nuovo mostro Nintendo questa situazione non cambi.

7. Esiste una versione PAL del gioco, ma se intendi una versione interamente tradotta nella nostra lingua, purtroppo... sigh, non esiste!

8. Per poter scoprire tutti i segreti di questo



fantastico sparatutto non devi fare altro che seguire alla lettera la valanga di codici che hai trovato nello scorso



numero di N64 Magazine. 9. Di la verità, tu sai leggere nel pensiero! Nel

prossimo futuro infatti abbiamo intenzione di realizzare una serie di guide strategiche dedicate ai migliori giochi della storia del Nintendo 64, quindi resta sintonizzato.

10. Probabilmente ti riferisci ai codici pubblicati sul primo numero. Per poter inserire i Bottle Bonus dovrai prima risolvere una serie di enigmi nel Treasure Trove Cove. Per prima cosa devi trovare la soluzione al mistero del castello di sabbia (scrivi Banjo-Kazooie sulle mattonelle e sconfiggi il granchio) e poi tornare alla casa fuori dal rifugio di Gruntilda. Quando sarai entrato resta fermo sul tappeto davanti alla talpa e premi C-Su per guardare l'immagine. Quando avrai risolto tutti i puzzle potrai inserire i trucchi.

11. Indubbiamente Vigilante 8: Second Offense, uno dei migliori nel suo genere!

Carissima redazione di N64 Magazine vi volevo chiedere un favore, quello di mettere sul prossimo numero i trucchi per qualcuno di questi giochi (se ce ne sono): *Rayman 2*, *1080° Snowboarding*, *Super Smash Bros*, *007 Goldeneye*, *Micromachines*, *Resident Evil*.

Io ne ho anche degli altri, ma quelli mi interessano di più. Mi potreste anche consigliare un bel gioco da comprare che è già in vendita? Come ultima cosa vorrei sapere come si fa a dimostrare di aver finito un gioco. Vi prego se non pubblicate il disegno almeno tenetelo come regalo... la vostra rivista è molto bella.

Luca Tomesani (GE)

La vostra fame di codici diventa ogni giorno più grande e noi siamo qui proprio per esaudire i vostri desideri. Prima di iniziare però non possiamo fare a meno di consigliarti l'acquisto di titoli come Perfect Dark, Pokémon Stadium, Ridge Racer 64 e Tony Hawk's Skateboarding... con capolavori del genere la tua collezione diventerà ancora più preziosa. A proposito, se vuoi dimostrarci la tua bravura nei giochi non devi fare altro che scattare una foto allo schermo del tuo televisore dopo aver ottenuto un punteggio particolarmente alto o aver finito un'avventura, e spedirla al nostro indirizzo... solo così potrai entrare nell'Olimpo dei videogiocatori di N64. Sicuramente sarai

impaziente di ricevere i tuoi tanto amati codici, quindi non ci dilunghiamo troppo in chiacchiere e iniziamo:

• 1080° SNOWBOARDING TRACCIATI BONUS

Nel Match Race vinci tutti i sei percorsi a livello Expert e potrai sbloccare la pista Deadly Fall. Vincendone cinque invece otterrai il circuito Dragon Cave.

PERSONAGGI BONUS

Per ottenere l'atleta d'oro dovrai vincere il Match Race a

livello Expert utilizzando il Crystal Snowboarder. Dopo esserci riuscito vai nella schermata di selezione del personaggio e scegli Kensuke Kimachi tenendo premuto il tasto C-Su e spingendo il pulsante A.

Per sbloccare il Panda Boarder vinci il Match Race a livello Expert con qualsiasi personaggio, piazzati primo su tutti i tracciati del Trick Attack e cerca di ottenere 3 primi posti nella modalità Contest. Potrai portare a termine questi difficili obiettivi con qualsiasi personaggio. Quando avrai finito vai nella schermata di selezione del personaggio e scegli Rob Haywood tenendo premuto il tasto C-Destra e spingendo il pulsante A.

SCEGLI IL TUO AVVERSARIO

Poco prima di iniziare una nuova gara, premi il

tasto Start e scegli l'opzione Restart fino a che non comparirà il personaggio contro cui vorrai correre.

• SUPER SMASH BROS CAMBIO VESTITI

Puoi cambiare il costume dei personaggi semplicemente premendo i quattro tasti C nella schermata di selezione del personaggio. In alcuni casi potrai cambiare solamente il colore,

mentre in altri (come nel caso di Pikachu) potrai aggiungere accessori come il cappello.

SBLOCCARE CAPITAN FALCON

Finisci il gioco in qualsiasi livello di difficoltà in



meno di 20 minuti e il tuo personaggio verrà sfidato da Capitan Falcon. Sconfiggilo e potrai utilizzarlo nel gioco principale.

SBLOCCARE JIGGLYPUFF

La tecnica per sbloccare questo Pokémon canterino è la stessa vista per Capitan Falcon, ma non avrai un limite di tempo. Alla fine verrai sfidato da Jigglypuff che diventerà disponibile non appena riuscirai a batterlo.

SBLOCCARE LUIGI

Per poter utilizzare il fratellino di Mario dovrai terminare il Bonus Practice 1 con almeno 8 personaggi diversi e poi sconfiggere Luigi in combattimento.

SBLOCCARE NESS

Un altro personaggio segreto, se lo vorrai aggiungere alla tua lista dovrai completare la modalità per un giocatore a livello Normal con solo tre vite a disposizione e senza utilizzare i "Continue".

• RESIDENT EVIL 2 INVINCIBILITÀ

Nella schermata di caricamento premi i tasti Giù (4), Sinistra (4), L, R (2), L, C-Su e C-Giù. Se avrai fatto tutto correttamente il gioco ritornerà automaticamente nella schermata principale!

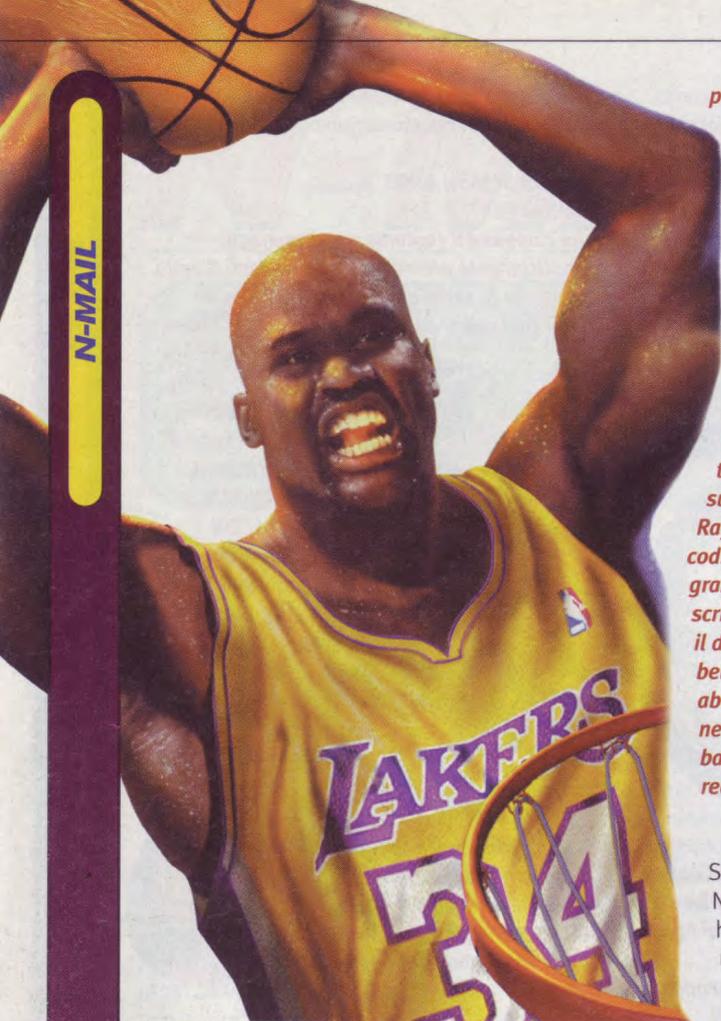
MUNIZIONI INFINITE

Nella schermata di caricamento premi i tasti Su (4), Destra (4), L, R, L, R, C-Destra e C-Sinistra. Anche in questo caso il corretto inserimento del codice ti riporterà nella schermata principale!

GATLING GUN CON MUNIZIONI INFINITE

Termina l'avventura B di tutti e due i personaggi in meno di 2 ore e mezza, senza salvare e con una valutazione finale A o B. Troverai la Gatling Gun nella prima cesta che aprirai nell'avventura successiva.





parecchio divertente.

VITTORIA AUTOMATICA

Non è molto onesto usare un trucco del genere, ma se vuoi vincere ogni gara senza sforzi metti in pausa il gioco e premi i tasti C-Sinistra, Su, Giù, Giù, C-Sinistra, C-Destra, C-Destra, C-Su, C-Giù. Continua il gioco e durante la gara premi contemporaneamente Z e C-Giù per ottenere un trionfo istantaneo! Uff, che fatica... speriamo che ti siano utili. Per Goldeneye troverai tutto quello che ti serve sul numero scorso, mentre per Rayman 2 non esistono ancora codici... ci dispiace! Un grandissimo saluto e continua a scriverci... Complimenti per il disegno, è davvero bellissimo, lo abbiamo appeso nella nostra bacheca redazionale!

Salve redazione di N64 Magazine, sono Carlo Arancio, ho 14 anni e possiedo un N64. Ho urgente bisogno delle vostre risposte e quindi incomincerò subito a farvi alcune domande:

1. Resident Evil 2 è un gioco che

dura nel tempo o viene risolto a breve scadenza?

2. Avete una data precisa per l'uscita di 007 The World is Not Enough?

3. Potreste fornirmi dei codici per Zelda: Ocarina of Time?

4. Cosa mi consigliate di comprare, Perfect Dark o Resident Evil 2?

5. Che voto daresti a Resident Evil 1?

6. È più coinvolgente Rayman 2 o Tonic Trouble?

7. Ci sarà un terzo episodio di Zelda?

Queste erano le mie domande, come vi ho già detto ho molta urgenza di sapere le risposte quindi vi pregherei gentilmente di pubblicare la mia lettera. In caso contrario potreste mandarmi le risposte a casa?

Carlo Arancio - Messina

Carissimo Carlo, vista la tua urgenza non possiamo fare altro che risponderti in un lampo.

1. Beh, il gioco è strutturato su quattro avventure differenti, due per ogni personaggio. Mediamente dovresti poter finire il gioco in 10/15 ore, ma ci sono tantissimi segreti da scoprire... se poi

ti piacciono le atmosfere horror vai sul sicuro!

2. Non esiste ancora una data ufficiale, ma la prossima avventura di James Bond dovrebbe arrivare entro la fine dell'anno.

3. Per questo splendido gioco purtroppo non esistono veri e propri codici, ma solo ambientazioni e oggetti segreti da recuperare. Purtroppo descriverli tutti richiederebbe troppo spazio, ma non è detto che in uno dei prossimi numeri non venga pubblicata la guida completa al gioco!!!

4. Dipende molto dal tipo di gioco che preferisci, Perfect Dark è fan-ta-sti-co e ti metterà nei panni di un affascinante agente segreto. Resident

Evil 2 invece è dedicato più a chi vuole sentire un po' di brividi ed è altrettanto

bello. Il consiglio è di mettere un po' di soldi da parte e con il tempo acquistarli tutti e due.

5. È molto difficile dare un voto a un gioco che è ancora in fase di realizzazione, da quello che abbiamo visto però promette molto bene... Resta solo da vedere se uscirà su N64 o

direttamente sulla prossima console!

6. Sono due giochi molto simili, ma noi preferiamo Rayman 2!

7. Ehm, hai letto le news di questo numero? Un nuovo episodio di Zelda è già ai blocchi di partenza e dovrebbe arrivare entro la fine del prossimo anno. Il dubbio è sempre lo stesso, su quale console Nintendo?

Salve redazione di N64 Magazine, siete i "numeri 1", la vostra rivista è fantastica e incredibilmente unica, insuperabile! (ma ora non montatevi la testa). Scusate ma vorrei passare alle mie domande:

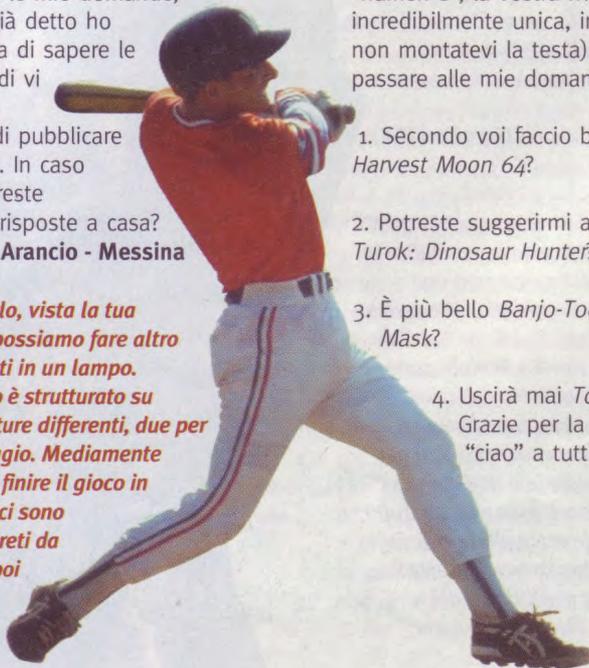
1. Secondo voi faccio bene a comprare Harvest Moon 64?

2. Potreste suggerirmi alcuni codici per Turok: Dinosaur Hunter?

3. È più bello Banjo-Tooie o Zelda: Majora's Mask?

4. Uscirà mai Tomb Raider per N64? Grazie per la vostra pazienza e "ciao" a tutti!

James Bond



MACHINE GUN CON MUNIZIONI INFINITE

Termina l'avventura B di tutti e due i personaggi in meno di 3 ore, senza salvare e con una valutazione finale A o B. Troverai la Machine Gun nella prima cesta dell'avventura successiva.

LANCIARAZZI CON MUNIZIONI INFINITE

Termina l'avventura A a livello Normal per entrambi i personaggi in meno di 2 ore e mezza, con una valutazione finale A o B. Anche in questo caso il devastante lanciarazzi si troverà nella prima cassa disponibile della partita seguente.

• MICRO MACHINES 64

PIÙ VITE NEL CHALLENGE MODE

Inserisci il nome MOGLIFE nella schermata di selezione del personaggio, dopo il "beep" inserisci il tuo nome come al solito e poi seleziona la modalità Challenge. Sorpresa, ora hai nove vite a tua disposizione.

TURBO ALLA PARTENZA

Per avere una super spinta con cui lasciare indietro gli avversari, premi contemporaneamente i tasti Z e B poco prima che la gara abbia inizio.

MACCHINE TRASFORMABILI

Durante la modalità Challenge metti in pausa il gioco e premi i tasti Giù, Giù, Su, Su, Destra, Destra, Sinistra, Sinistra. In questo modo potrai cambiare la forma della tua macchina.

SALTO TURBO

Quando superi la linea di arrivo nell'ultimo giro premi il tasto R per effettuare un super salto! Ok, non serve a molto, ma è

Salve James, ci fa piacere che tu ti sia preso una pausa dalle tue numerose missioni da agente segreto per scriverci. Grazie per i complimenti, ma visto che sappiamo che non hai tempo da perdere iniziamo subito con le risposte:

1. Non fai bene, fai benissimo...

Harvest Moon 64 è un gioco fantastico, sempre che ti piacciono le simulazioni e la vita di campagna!!!

2. Ecco alcuni codici che siamo sicuri ti saranno utili, dovrai inserirli nel menu Enter Cheat:

Tutte le armi CMGTSMGGTS
 Teste giganti TSHNTBNCTPRDCRD
 Nemici minuscoli DNCHN
 Modalità Disco SNFFRR
 Modalità Flight LKMBRD
 Gallery THBST
 Modalità Greg GRGCHN
 Vite infinite FRTHSTHTTRLCK
 Modalità Pen - Ink DLKTRD
 Modalità Quack CLLTHTNMTN
 Modalità Spirit THSSLKSL
 Munizioni infinite LLTSRRFRND

3. È difficile dirlo. Banjo-Tooie deve ancora uscire ma se le promesse verranno mantenute potremo trovarci di fronte alla

migliore avventura/platform mai realizzata. Majora's Mask invece è quanto di meglio puoi attualmente trovare per quanto riguarda i giochi di ruolo, ma ti consigliamo di aspettare la versione in inglese (o magari quella PAL) e magari di cercare di acquistare l'edizione limitata con la cartuccia d'oro!

4. È molto difficile che Lara arrivi su N64, ma visto che la Eidos (casa produttrice di Tomb Raider) non ha più un contratto in esclusiva con la Sony e che il quarto capitolo della serie è uscito anche su Dreamcast, qualche possibilità di vedere la signorina Croft sulla nuova console Nintendo c'è... ma non è niente di sicuro!

6 domande 4 risposte I VINCITORI

Signore e signori, squillino le trombe... abbiamo il primo vincitore del quiz pubblicato sul numero 6 di N64 Magazine! Il suo nome è PAOLO FIORI e ci ha scritto da Sassari. Essendo stato l'unico che ha indovinato tutte e sei le risposte esatte, la nostra immensa bontà ci porta a regalargli tutti e due i premi in palio. Complimenti Paolo, hai dimostrato di essere un vero fan della grande "N"! E voi ragazzi, non vorrete mica essere da meno, avete tempo per rifarvi e noi siamo ansiosi di regalarvi decine di premi, quindi... datevi da fare!!! Nel frattempo pubblichiamo le risposte esatte al quiz dello scorso numero:

1 In quale anno Fusajiro Yamauchi fondò la società che poi diventò Nintendo?

1889

2 Prima che un errore di programmazione lo cambiasse definitivamente, qual era il vero nome di Donkey Kong?

Monkey Kong

3 In giapponese cosa significa Nintendo?

Facciamo tutto il possibile e lo facciamo al meglio

4 In quale hanno uscì il gioco da bar Donkey Kong?

1981

5 Quale fu il primo gioco per Super Nintendo a supportare il chip Super FX?

Starfox

6 Il Virtual Boy era un sistema a quanti bit?

32

FAN-ART

COMPLIMENTI! CI AVETE LETTERALMENTE SOMMERSO CON TUTTI I VOSTRI BELLISSIMI DISEGNI... SIAMO VERAMENTE SODDISFATTI E COME PROMESSO, ABBIAMO PUBBLICATO I PIÙ BELLI. NON SOLO! VISTA LA VOSTRA BRAVURA, VI ABBIAMO INVIATO IL BEL REGALO CHE VEDETE RIPRODOTTO QUI SOTTO... A QUESTO PUNTO, NON POSSIAMO FARE ALTRO CHE RACCOMANDARVI DI CONTINUARE A SPEDIRCI TUTTE LE VOSTRE OPERE D'ARTE ALL'INDIRIZZO: N64 MAGAZINE C/O PLAY PRESS PUBLISHING - LUNGOTEVERE DEI MELLINI, 44 - 00193 ROMA.



◀ Questo cattivissimo Duke ci è stato inviato dal grande Daniele Silvestri dalla provincia di Perugia, continua così!



◀ Un appassionato di Dragon Ball come Mauro Saccomani di Verona non poteva che mandarci un fantastico ritratto di Gohan.



◀ Link è indaffarato a suonare la sua Ocarina... Pikachu lo segue ballando e noi non possiamo fare a meno di complimentarci con Ivan Camarotto di Pordenone per il suo capolavoro.



In regalo per

PROFESSIONAL GAMERS CHAMPIONS!

Ecco i risultati della sfida lanciata sul numero 5 di N64 Magazine! Tra la folla è spuntato il nome di **GASPARE D'ANTONE**, che è entrato nel club dei Professional Gamer Champions terminando Resident Evil 2 a tempo di record. Complimenti, ti sei aggiudicato questa fantastica Action Figure di Turok!



6 domande 4 risposte



1

Vi è piaciuto il quiz dello scorso numero? Come dite... le domande erano troppo facili e dei veri esperti come voi vogliono qualcosa di più impegnativo? Bene, allora forse i quesiti di questo numero riusciranno a mettere alla prova la vostra abilità. Questa volta abbiamo deciso di dedicare la nostra attenzione a uno dei giochi più amati nella storia dell'N64... *Legend of Zelda: Ocarina of Time*! Rispondete esattamente alle domande, il più bravo e veloce di voi riceverà in regalo un controller "Sauron", il secondo classificato si aggiudicherà invece un Rumble Pack "Shelob".



2

1 A che razza appartiene Link?

- Zora
- Kokiri
- Goron
- Hyrulian



2 Quale melodia dovete suonare quando vi trovate davanti al Triforce?

- Prelude of Light
- Zelda's Lullaby
- Saria's Song
- Song of Time

3 Qual è il nome del cavallo di Link?

- Flash
- Black Stallion
- Epona
- Tumama



4 Quale oggetto guadagnate se riuscite a collezionare i 100 Skultulas?

- Heart Piece
- Ice Arrows
- Gerudo Tunic
- Unlimited Gold Rupees

5 Quanti frammenti di cuori sono sparsi nella mappa di gioco?

- 45
- 90
- 36
- 27

6 Quale parte del Triforce è custodita dalla principessa Zelda?

- Wisdom
- Honor
- Courage
- Power



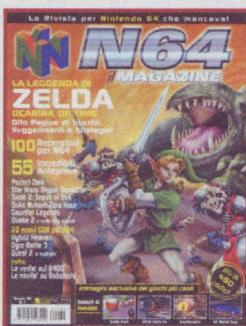
ARRETRATI



N64 MAGAZINE

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

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



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



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



RECENSIONI
Resident Evil 2, Gauntlet Legends, Ready 2 Rumble, Rainbow Six, NBA Jam 2000, Rocket, Donkey Kong 64, Turok: Rage Wars, WWF Wrestlemania 2000, South Park Rally, Rayman 2, Xena: Warrior Princess, Earthworm Jim 3D



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

STRATEGIE
Mario Golf

STRATEGIE
Tonic Trouble, Super Smash Brothers

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



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

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



RECENSIONI
Perfect Dark, Tarzan, Intl. Track & Field, Harvest Moon 64, Pokémon Stadium, Kirby 64, Taz Express

STRATEGIE
Tony Hawk's Skateboarding, Hydro Thunder

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

ARRETRATI N64 Magazine

Nome
Cognome
Indirizzo N
Località
Cap
Prov.

N64 MAGAZINE N.	NUMERO DI COPIE	PREZZO

Spese Postali
Totale

PROSSIMO NUMERO

RECENSIONI: **BLUES BROTHERS 2000**

I mitici Blues Brothers si sono rifatti il trucco e sono pronti a farci vivere un'altra delle loro pazze avventure. Un altro concorrente per il titolo di "platform 3D dell'anno" è pronto a scendere in campo... *Rayman* e soci sono avvertiti!

INDY RACING 2000

Piste ovali dall'asfalto bollente... bolidi da 350 km l'ora... avversari pronti a tutto... tutto questo e anche di più nel nuovo gioco di corse della Infogrames! Sarete abbastanza coraggiosi da scendere in pista?

RAT ATTACK

Le nostre console stanno per essere invase da un esercito di topi spaziali e gatti interstellari. Tenetevi pronti all'impatto con uno dei giochi più folli che il Nintendo 64 abbia mai visto!

ANTEPRIME: **SCOOBY DOO**

Il cane più maldestro e simpatico della storia torna alla ribalta con tutti i suoi amici in un'avventura piena di misteri, mostri, fantasmi e tonnellate di divertimento. Salite insieme a noi sulla leggendaria Mystery Machine!

OGRE BATTLE 64

Chi non ricorda il bellissimo *Ogre Battle* per Super Nintendo? Molto presto questo fantastico GDR strategico avrà uno scintillante seguito a 64-bit... e noi abbiamo scoperto delle novità molto interessanti!

WWF NO MERCY

I bestioni della WWF sono nuovamente pronti a darsela di santa ragione nel nuovo gioco di Wrestling targato THQ. Iniziate ad allenarvi perché molto presto dovrete salire sul ring e combattere per il titolo mondiale.

POKÉMON PUZZLE LEAGUE

Pikachu incontra *Tetris* e il risultato finale è un puzzle game irresistibile. Dopo averli catturati, combattuti e fotografati, provate a sfidare i mitici Pokémon in una battaglia all'ultimo mattoncino!

STRATEGIE: **PERFECT DARK**

La prima parte della bellissima avventura di Joanna svelata nei minimi particolari. Se avete delle difficoltà nel portare a termine l'immenso capolavoro Rare, grazie alla nostra guida diventerete degli agenti perfetti!

SPECIALE: **BOND È TORNATO...**

Ormai lo conosciamo tutti, l'agente segreto al servizio di sua maestà avrà presto un nuovo gioco tutto per sé. *The World Is Not Enough* si prepara a raccogliere l'eredità del leggendario Goldeneye e a lanciare la sfida a *Perfect Dark*.



**Il 15 novembre
in tutte le edicole!**

PLAYSTATION · NINTENDO · DREAMCAST · PC · ARCADE



Game Republic

NEXT GENERATION MAGAZINE

GameCube

La nuova console Nintendo che sconvolgerà il mondo dei videogiochi

INCREDIBILE!
IN REGALO LE
FIGURINE DELLA
NUOVA SERIE DI
POKÉMON E GLI
ESCLUSIVI
TATUAGGI DI
KOUDELKAI



*Tutta la verità
sul numero 13
di Game Republic*

In tutte le edicole dal 28 settembre 2000

TUTTO IL MONDO DEI VIDEOGIOCHI IN UN'UNICA RIVISTA

non serve il passaporto



www.gamerepublic.it

solo la voglia di giocare