

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



N64 MAGAZINE

RESIDENT EVIL ZERO

Tutte le novità sul nuovo episodio della mitica saga Horror della Capcom!

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Il migliore titolo di Skateboard di tutti i tempi è finalmente arrivato sull'N64!

ARCHIVI RARE

Un viaggio indietro nel tempo per ricordare i capolavori della mitica casa di sviluppo inglese!

Come se non bastasse...
Tarzan, Turok 3: The Shadow of Oblivion, Ridge Racer 64, Daikatana e le strategie complete di Toy Story 2 e Vigilante 8: Second Offense

GIUGNO LUGLIO 2000 • N. 5 **L.9900**



9 771129 807009

00005>



Game Republic

NEXT GENERATION MAGAZINE

Vagrant Story

In anteprima tutta la verità sul nuovissimo gioco di ruolo della Square

Metal Gear Solid 2

*Solid Snake è tornato!
Le immagini più incredibili del nuovo capitolo per PlayStation 2*

Speciale Action

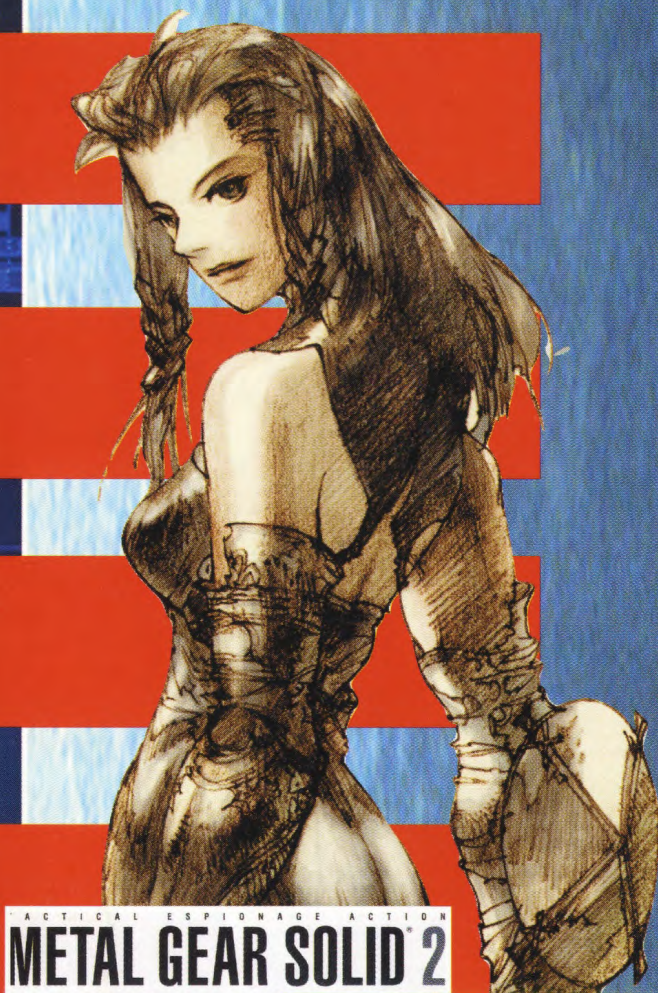
Figures

GR visita il Toy Fair 2000, la fiera americana interamente dedicata al mondo delle Action Figures e dei modellini.

Wacky Races

Arriva su Dreamcast un gioco di corse coloratissimo e divertente. Il nuovo Crash Team Racing?

*Zelda Majora's Mask
Marvel Vs Capcom 2
Z.O.E.
Colin McRae Rally 2
Turok 3
A Sangue Freddo*



ACTUAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIB



TUTTO IL MONDO DEI VIDEOGIOCHI IN UN'UNICA RIVISTA

N 64 Il Magazine
Giugno
Luglio 2000
NUMERO CINQUE
Pubblicazione Bimestrale
della PLAY PRESS
PUBLISHING srl

Crediti

Presidente

Mario Ferri

PR & Ufficio Stampa

Luca Carta

Produzione

Rosanna di Francesco

Direttore Responsabile

Alessandro Ferri

Direttore Editoriale

Carlo Chericoni

Redazione

Massimiliano Gavazzi

Enrica Corradini

Emanuela Di Vittorio

Art Director

Giorgio Meo

Grafica

Stefano Caldari

Chiara Carocci

Pubblicità

Play Press Publishing srl:

Via Monte S. Gabriele, 10

tel. 02-2552693,

fax 02-2708667

E-mail:

pubblicita@playpress.com

Play Press Publishing srl: Sede

legale, Direzione, Redazione e

Amm.ne: Lungotevere dei

Mellini, 44, 00193, Roma, tel.

06/3219219, fax 06/3203232,

E-mail: info@playpress.com

Sito Web: www.playpress.com

Registrazione presso il Tribunale

di Roma con il numero 596/98

del 14/12/98. ISSN 1124-8073.

Stampa: Valprint SpA, Brughiero

(MI). Distribuzione: Parrini & C.

srl, Piazza Colonna, 361, Roma.

N 64 Il Magazine detiene i diritti

in esclusiva di N 64 Magazine ©

2000 Paragon Publishing Ltd.

Tutti i diritti sono riservati, sia in

Inglese che in Italiano.

La riproduzione 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

ALLA RISCOSSA!



Fino a pochi mesi fa, il destino della nostra console preferita sembrava segnato.

Secondo l'opinione di molti, l'N64 aveva i giorni contati e in breve tempo sarebbe stato definitivamente sbaragliato dalla concorrenza...

Naturalmente noi non abbiamo mai abbassato la guardia, sicuri che prima o poi sarebbe arrivato il momento della "Rinascita".

Bene, se avete seguito i telegiornali delle ultime settimane, sapete già che questo momento è finalmente arrivato!

Sull'onda del successo di Pokémon Stadium, l'N64 sta vivendo un momento magico anche nel nostro paese e da oltreoceano arrivano una serie di segnali positivi. Le case di sviluppo hanno riacquisito fiducia e nei prossimi mesi arriveranno un'infinità di nuovi giochi, i migliori che siano mai stati realizzati!

Stiamo scrivendo queste righe a poche ore dall'apertura dell'E3 di Los Angeles, la più importante fiera occidentale dedicata ai videogiochi.

Non sappiamo ancora se la Nintendo mostrerà i primi giochi per Dolphin e quali saranno i titoli più spettacolari in mostra, ma siamo certi che questa sarà un'edizione davvero indimenticabile!

Nel frattempo godetevi tutti i dettagli sull'imminente Resident Evil Zero e lo speciale che ripercorre tutti gli episodi dell'affascinante serie horror della Capcom.

In questo numero troverete anche un servizio sulla Rare, lo storico team di sviluppo di GoldenEye e DK64.

Consideratelo una specie di antipasto di quello che vi aspetta nel prossimo numero...

Di cosa stiamo parlando? Due semplici parole: *Perfect Dark...*

Carlo Chericoni



LA COPERTINA DI N64 MAGAZINE

Abbiamo pensato di mostrarvi il lavoro che si nasconde dietro le copertine della vostra rivista preferita. Per questo motivo, su ogni numero troverete le immagini che hanno preceduto la versione definitiva della nostra copertina. Dal momento che sta per arrivare il nuovo bellissimo capitolo della Saga Horror della Capcom, abbiamo voluto rendere omaggio al mitico *Resident Evil Zero*. Questa volta abbiamo affidato il duro compito al nostro amico Walter Venturi (autore tra l'altro di *Capitan Italia* e *Lost Kidz*). Dobbiamo proprio ammettere che anche questa volta è stato fatto un ottimo lavoro!



▲ Possiamo dire che Walter è riuscito a cogliere l'idea di base già con la prima bozza, ma il problema era l'aspetto della protagonista (decisamente troppo simile a quella di un manga)...

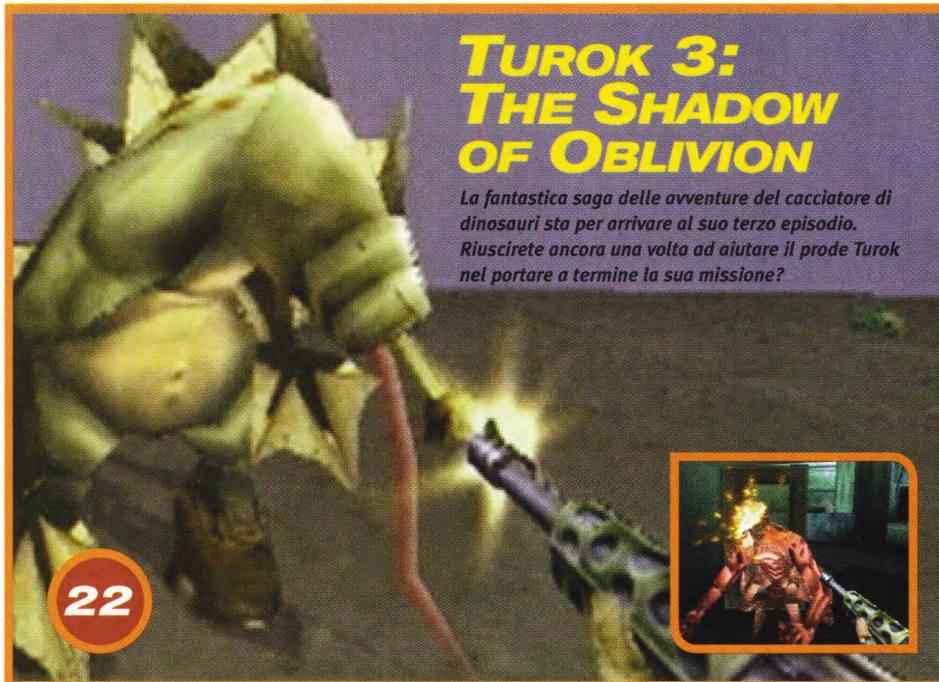


▲ Con la seconda prova invece, è stato amore a prima vista! Sia Rebecca che l'ambientazione sono semplicemente perfetti!



▲ Dopo qualche piccolissimo ritocco e il passaggio dei colori, il capolavoro è stato ultimato! La copertina di N64 Magazine 5 è veramente spettacolare!

SOMMARIO



TUROK 3: THE SHADOW OF OBLIVION

La fantastica saga delle avventure del cacciatore di dinosauri sta per arrivare al suo terzo episodio. Riuscirete ancora una volta ad aiutare il prode Turok nel portare a termine la sua missione?

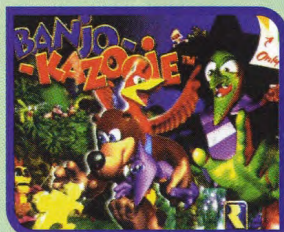
22



ARCHIVI RARE

Un bellissimo viaggio tra i capolavori che hanno reso grande la casa di sviluppo inglese dai tempi del Nintendo a oggi passando per tutte le mitiche console della grande N.

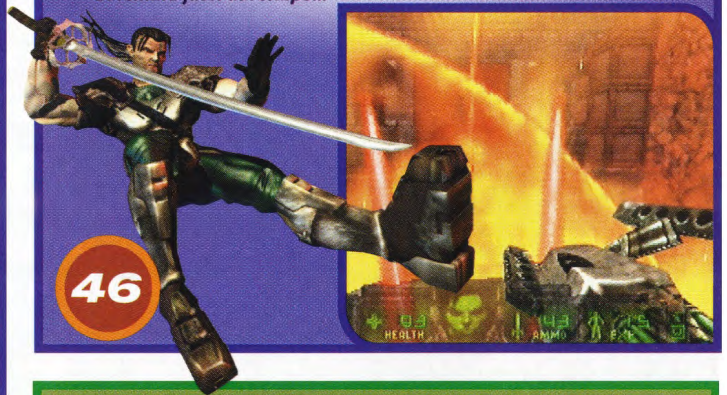
10



DAIKATANA

Lo sparatutto per PC più rimandato della storia dei videogiochi è finalmente arrivato sulla nostra console preferita. Preparatevi a vivere una fantastica avventura fuori dal tempo...

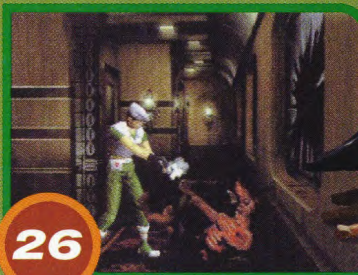
46



RESIDENT EVIL: LA STORIA

Sta per arrivare il secondo episodio della mitica saga horror solo per N64 e abbiamo deciso di ripercorrere insieme a voi la storia della serie che ha terrorizzato milioni di videogiocatori.

26



RIDGE RACE 64

Il bellissimo titolo di corse automobilistiche della Namco è stato preso dalla Nintendo e riadattato per la sua mitica console a 64-bit. La grande N ha fatto centro ancora una volta!



42



HYDRO THUNDER

È arrivato il momento di scendere in acqua per sfrecciare come non avete mai fatto con i potentissimi fuoribordo della Midway...

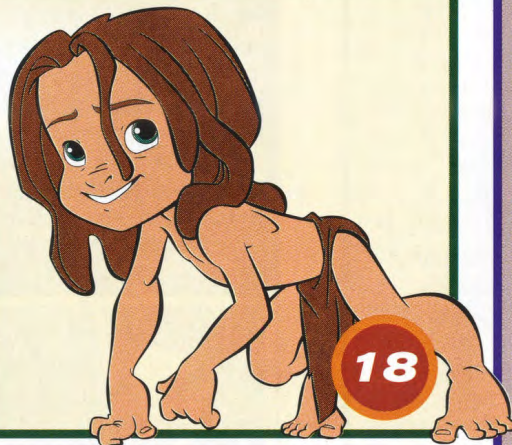


32



TARZAN

Dall'ultimo capolavoro cinematografico della Disney è nato uno dei più bei titoli di pura azione per il nostro mitico Nintendo 64!



18

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

La strategia completa del titolo di combattimento della Activision che vi permetterà di demolire tutti i vostri nemici senza mai avere un problema.



62

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

Aidyn Chronicles: The First Mage...	16
Tarzan	18
Hercules: The Legendary Journeys ..	20
Turok 3: The Shadow of Oblivion...	22
Resident Evil Zero.....	24

RECENSIONI

Hydro Thunder	32
Formula 1 Racing Championship ..	36
Tony Hawk's Skateboarding	38
Ridge Racer 64	42
Daikatana	46

SPACCA CODICI

Cheat Zone	50
Rayman 2	52
Viiante 8	62
Toy Story 2	76

SPECIALI

Archivi Rare	10
Resident Evil: La Storia	26

RUBRICHE

News!	6
Gamewatch	9
Index	88
N64 Mail	94
Prossimo Numero	98

NEWS

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



MARIO CAMBIA SPORT!

Abbiamo trovato un bel po' di immagini del nuovo titolo per N64 dedicato al simpatico idraulico e compagni. Se anche voi siete dei fan del mitico *Super Mario*, non potrete fare altro che rimanere a bocca aperta! L'ultimo lavoro dei ragazzi della Camelot dedicato alla mascotte della Nintendo arriverà nei negozi giapponesi il prossimo luglio e le versioni occidentali non tarderanno ad arrivare. Se pensate che gli sviluppatori della Camelot siano i responsabili del fantastico *Mario Golf*, allora potrete facilmente immaginare quanto potrà essere bello *Mario Tennis*. Come la maggior parte dei giochi ispirati a Mario e all'allegria brigata dei suoi amici, ognuno dei protagonisti avrà a disposizione una vasta gamma di abilità e mosse speciali veramente spettacolari. Potremo per esempio aspettarci che Wario sia molto più potente degli altri personaggi, mentre Mario dovrebbe essere uno dei più bilanciati. Per il momento possiamo dare per certa la presenza di sei personaggi tra i quali dovrebbe fare la sua apparizione il terribile Waluigi (la controparte cattiva di Luigi). Sembra proprio che Waluigi si sia stancato di vedere gli altri partecipare a divertentissime avventure, corse o spassosissime partite a golf e abbia deciso di prendersi il suo quarto d'ora di gloria. A quanto pare, Waluigi dovrebbe essere il "cugino" del fratello del baffuto idraulico italiano e non sembra essere collegato in alcun modo al terribile Wario nonostante la somiglianza dei nomi. Non si sa con precisione se questi due personaggi possono essere collegati in qualche modo e se le similitudini tra i loro nomi dipendono semplicemente dalla traduzione dal giapponese. Secondo alcune indiscrezioni della Nintendo, altri personaggi saranno annunciati molto presto, alcuni conosciuti e altri nuovi di zecca. *Mario Tennis* sarà presentato ufficialmente all'E3 e ne sentirete sicuramente parlare sul prossimo numero di N64 Magazine.



PERFECT DARK™

**PERFECT DARK ARRIVA
IN TELEVISIONE!**

Dopo aver rimandato all'infinito il suo nuovo fantastico sparattutto in soggettiva, la Nintendo ha finalmente iniziato la programmazione televisiva dello spot pubblicitario di *Perfect Dark* sul suo sito Internet ufficiale. Se avete un PC con la possibilità di collegamento alla grande Rete, potrete scaricare direttamente sul vostro computer questo bellissimo Trailer che è disponibile in tre formati diversi (normale, grande ed enorme). Il cortometraggio di presentazione dell'ultimo capolavoro di casa Rare viene addirittura mandato in onda nelle sale cinematografiche. Non perdetevi altro tempo e correte al sito... per scaricare questo fantastico filmato!

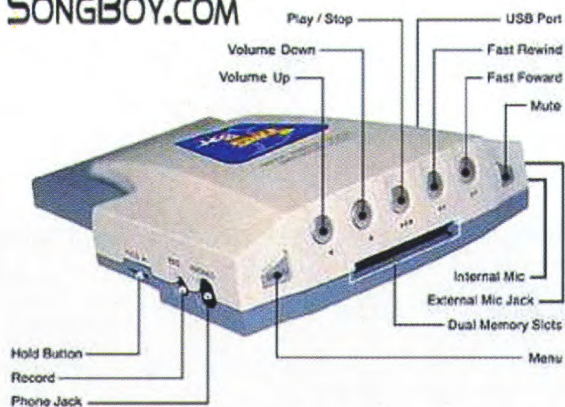


NO A TONY HAWK'S 2 PER N64

Con un annuncio a sorpresa, la Activision ha recentemente rivelato che ha deciso di cancellare lo sviluppo e la distribuzione del secondo capitolo del bellissimo *Tony Hawk's Skateboarding* per N64. Non riusciamo proprio a capire come la casa americana possa aver preso una decisione di questo genere! Probabilmente non vogliono creare una sorta di conflitto tra la nuova versione e la precedente, che sta ottenendo un buon riscontro nelle vendite. La Activision vorrà probabilmente sfruttare al massimo la popolarità di *Tony Hawk's Skateboarding* nella stagione estiva. A quanto pare, l'uscita della versione per Dreamcast di *Tony Hawk's Skateboarding 2* sarebbe ancora confermata per l'ultimo trimestre di quest'anno (poco dopo l'uscita della controparte per PlayStation).



SONGBOY.COM



SONGBOY

Songboy.Com dovrebbe distribuire entro la prossima primavera una nuova cartuccia molto particolare che permetterà ai possessori di Game Boy Color e Neo Geo Pocket Color di ascoltare dei brani in formato Mp3. Il nuovo Songboy sarà commercializzato a un prezzo che si aggirerà intorno ai 79 dollari americani (160.000 lire circa) e non permetterà di leggere solamente musica compressa in formato Mp3, ma anche WMA, AAC, AC3, MPR, VRC, WAV e SDMI. Pensate che darà addirittura la possibilità di vedere sullo schermo il testo delle canzoni che si stanno ascoltando! La cartuccia del Songboy avrà tutti i tasti, il controllo del volume e la presa per le cuffie posizionati nella parte superiore, ma sarà anche dotato di una porta USB che permetterà di scaricare i brani direttamente dal PC. La dotazione standard vi metterà a disposizione 16 Mb di memoria, che potranno comunque essere espansi a 32 Mb.

UNA NUOVA EDIZIONE SPECIALE PER IL GAME BOY COLOR!

Pensavate di aver visto ogni possibile variante delle colorazioni per il Game Boy Color? Beh, è proprio il caso che vi ricrediate! I simpatici mostriciattoli tascabili della Nintendo hanno colpito ancora ed è nato un nuovo coloratissimo Game Boy Color dedicato ai divertentissimi Pokémon! Potreste scommetterci la vostra Pokéball, abbiamo speso veramente un sacco di soldi al Pokémon Center di Tokyo tra figurini, divertentissimi oggetti per la casa e accessori di vario genere. Quando siamo usciti, avevamo comprato veramente tante cose, ma abbiamo commesso l'imperdonabile errore di non prendere l'Edizione Speciale del Game Boy Color dedicata a Pikachu e ai suoi nuovi compagni. Proprio come la versione speciale ispirata a Pikachu, uscita l'anno scorso in America insieme a *Pokémon Yellow*, il Game Boy Color del Pokémon Center di Tokyo ha una bellissima colorazione. Il guscio è di

un colore veramente unico: madreperla! Intorno allo schermo invece sono stati riprodotti Pikachu e i tre nuovi Pokémon che potrete scegliere all'inizio di *Gold & Silver* (Chikorita, Hinoharashi e Waninoko).

Per quanto riguarda il resto, le specifiche tecniche sono le stesse di un qualsiasi altro Game Boy Color e non è venduto insieme alla cartuccia di *Pokémon Gold* o *Silver*. Nella confezione è comunque possibile trovare le batterie di Pikachu! L'unico piccolo inconveniente è che per procurarsene una copia bisogna andare in Giappone e in particolare al Pokémon Center di Tokyo e Osaka.



GAME BOY A QUOTA 100.000.000

Maggio è stato sicuramente un grande mese per la più piccola e longeva console della Nintendo, che ha raggiunto un traguardo che nessun'altra macchina può vantare. Il Game Boy è infatti riuscito a raggiungere l'incredibile numero di 100.000.000 di copie vendute in tutto il mondo! Potrebbe essere difficile da credere, ma la Nintendo è riuscita in un'impresa che potrebbe essere definita epica. Questo numero include ovviamente tutti i vari modelli della piccola console portatile da quando è arrivata sul mercato più di dieci anni

fa. Pensate che da allora, il Game Boy è uscito in tantissime versioni. Il solo e originale Game Boy (grigio con schermo bianco e nero), il piccolo Game Boy Pocket, il Game Boy Light (uscito solo in Giappone) e il nuovo Game Boy Color (con tutte le sue edizioni speciali). Pensiamo proprio che la piccola grande console di mamma Nintendo si meriti delle congratulazioni e anche se sta per uscire il fantastico Game Boy Advance, siamo sicuri che molti continueranno a giocare con la prima versione del mitico Game Boy.

STAR WARS: EPISODE I BATTLE FOR NABOO

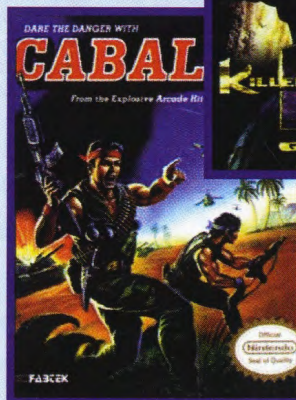
Il nuovo titolo dedicato a *Guerre Stellari* sembra proprio essere il migliore dei seguiti sia di *Star Wars Rogue Squadron* (uscito per Nintendo 64 e PC) che della recente serie di titoli ispirati al mitico *Episodio 1*. Il terzo dei titoli per N64 che erano stati promessi agli appassionati di *Guerre Stellari* sta per arrivare e si chiamerà *Star Wars: The Battle for Naboo*. È proprio lui il famoso titolo che è stato tenuto tanto segreto dalla Factor 5 negli ultimi mesi. Nonostante l'euforia dovuta alla distribuzione della versione cinematografica sia un po' scemata, siamo sicuri che tutti i possessori di N64 apprezzeranno questo bellissimo gioco. Sembra che i ragazzi della Lucas Arts abbiano preso il motore dell'ormai classico *Rogue Squadron* e l'abbiano notevolmente migliorato per adattarlo alla qualità dei giochi dell'ultima generazione. Siamo certi anche del fatto che il sistema di gioco sarà incredibilmente coinvolgente e divertente come quello proposto dal vecchio sparafuturo ispirato a *Guerre Stellari*. Dal momento che *The Battle for Naboo* nascerà da una collaborazione con il gruppo della Factor 5, il sonoro sarà sicuramente spettacolare e renderà questo nuovo gioco un vero capolavoro. La trama sulla quale si svilupperà la storia di *Star Wars: The Battle for Naboo* sarà diversa, ma collegata agli eventi visti in *Episodio 1: La Minaccia Fantasma*. Nei panni di Gavyn Sykes (un giova-

ne ma esperto soldato dell'esercito di Naboo) combatterete duramente per difendere il vostro pianeta. Come avrete capito, *Battle for Naboo* non ha niente a che vedere con *Rogue Squadron* dove pilotavate il mitico Red-5 nei panni di Luke Skywalker, ma il sistema di gioco è decisamente molto simile. Il Ministero del Commercio sta ancora creando grossi problemi alla popolazione di Naboo e la gente ha ancora bisogno di un vero eroe che possa salvarli. Se siete degli appassionati di *Guerre Stellari* o di entusiasti scontri aerei ad altissima velocità, allora continuate a leggere N64 Magazine, perché nel prossimo numero troverete una dettagliatissima anteprima di *Star Wars: The Battle of Naboo*.

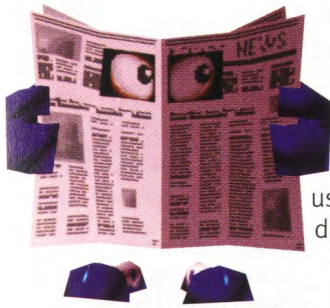


UN NUOVO CAPOLAVORO DALLA RARE!

Una cosa è certa, non si può proprio dire che la Rare non stia facendo la sua parte per evitare che la nostra console preferita inizi a perdere colpi. Con il loro nuovo lavoro, i ragazzi della casa inglese potrebbero riuscire a dare vita al titolo che permetterebbe definitivamente alla nostra console preferita di uscire di scena a testa alta. Da quanto si è saputo, non solo *Dinosaur Planet* utilizzerà un'espansione di memoria da 4 Mb, ma sfrutterà una cartuccia da ben 512 Mb. Pensate che l'unico titolo per N64 che ha sfruttato un supporto di questo genere è *Resident Evil 2* con tutti i suoi FMV. È vero che le dimensioni non sono obbligatoriamente sinonimo di qualità, ma conoscendo i ragazzi della Rare non può che essere un buon biglietto da visita. Una premessa come la miscela di azione pura e un'avventura incredibilmente coinvolgente, potrebbe rendere l'idea di quello che potrebbe essere un nuovo capolavoro. Questa volta vi ritroverete a combattere con tutte le vostre forze per raggiungere il Pianeta dei Dinosauri in maniera tale da farvi aiutare nella battaglia contro le forze malefiche che stanno cercando di distruggere l'intero universo. La bravura dimostrata dagli sviluppatori della Rare nel fondere delle trame veramente avvincenti con una giocabilità senza confronti, dovrebbe fare di *Dinosaur Planet* un vero capolavoro! Se state pensando a cosa potreste chiedere a un gioco come *Dinosaur Planet*, allora fareste meglio a continuare a leggere la vostra rivista preferita, perché nei prossimi numeri sentirete sicuramente parlare ancora di questo gioco.



GAMEWATCH



Se volete sapere con quali titoli potrete giocare sul vostro Nintendo 64 nei prossimi mesi, Gamewatch è qui per aiutarvi! Qui sono presenti tutti i giochi che troverete prossimamente sugli scaffali del vostro negozio di fiducia. Le date di uscita sono quasi sempre giuste, ma se dovessero esserci problemi potrete prendervela direttamente con i distributori.

LE PROSSIME USCITE

INFOGRAMES

Taz Express Azione Giugno

HALIFAX

ISS 2000 Sport Giugno
 Operation Azione Luglio
 Windback Azione Agosto
 Stunt Racer 3000 Corse Settembre
 Cruisin' Exotica Corse Ottobre
 Formula 1 World Corse Novembre
 Grand Prix Corse Dicembre
 Turok 3: Shadows of Oblivion Sparatutto Settembre
 Battlezone Azione TBA
 Rally 64 Corse TBA

DATE DA CONFERMARE

Banjo-Tooie PAL Ottobre
 Blues Brothers 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 Luglio
 Hercules: The Legendary Journeys PAL Luglio

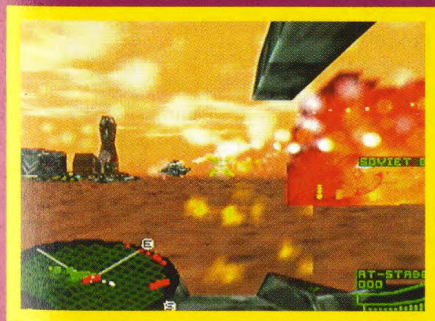
Kirby 64 PAL Agosto
 Mario Party 2 PAL Luglio
 Mickey's Racing PAL Novembre
 Pokémon Attack PAL Novembre
 Pokémon Snap PAL Settembre
 Ready 2 Rumble 2 PAL Novembre
 Riga PAL Novembre
 Rush 2049 PAL Ottobre
 SR3K PAL Luglio
 Starcraft 64 PAL Luglio
 Super Mario RPG PAL Ottobre
 Turok 3: The Shadow of 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
 Asteroids Hyper 64 PAL 2000
 Bassmasters 2000 PAL 2000
 Batman PAL 2000
 Bomberman 2 JAP 2000
 Caesar's Palace USA 2000

Cenzo's Carnival Adventure USA 2000
 Custom Robo (64DD) JAP 2000
 Derby Stallion 64 JAP 2000
 DethKarz PAL 2000
 Die Hard USA 2000
 Doshin the Giant (64DD) JAP 2000
 Earthbound PAL 2000
 Extreme Sports 64 PAL 2000
 FIA Formula 1 PAL 2000
 Fighter's Destiny 2 PAL 2000
 Fire Emblem JAP 2000
 F-Zero Expansion Pack (64DD) JAP 2000
 Ghouls & Ghosts JAP 2000
 Grand Theft Auto PAL 2000
 Harvest Moon PAL 2000
 Jeff Gordon XS Racing USA 2000
 Jest PAL 2000
 Jungle Emperor Leo JAP 2000
 Kobe Briant 2 USA 2000
 Madden 2000 USA 2000
 Magic Flute JAP 2000
 Mega Man 64 JAP 2000
 Metal Gear JAP 2000
 Mickey Racing PAL 2000
 Mini Racers PAL 2000
 Mother 3 JAP 2000
 Namco Museum PAL 2000
 NBA Live 2001 USA 2000
 NFL Blitz 2000 USA 2000
 Nightmare Creatures 2 PAL 2000
 Ogre Battle 3 USA 2000
 Polaris Snowcross USA 2000
 Power Ranger

Light Speed Resceu USA 2000
 Puma Street Soccer PAL 2000
 Quest 2 USA 2000
 Rally Masters PAL 2000
 Resident Evil Zero USA 2000
 Rev Limit PAL 2000
 Robocop USA 2000
 Rollerball USA 2000
 Ronaldo Soccer PAL 2000
 Rugrats in Paris USA 2000
 Scooby Doo PAL 2000
 Shadow Man 2 PAL 2000
 Sim City 2000 PAL 2000
 Sim City 64 (64DD) JAP 2000
 Snowboard Kids 2 PAL 2000
 Space Invaders PAL 2000
 Speed USA 2000
 Spider Man PAL 2000
 Spooky USA 2000
 Spy Hunter USA 2000
 Sydney Olympics 2000 USA 2000
 Tetris Attack PAL 2000
 Thornado USA 2000
 Thrasher: Skate & Destroy USA 2000
 Top Gun USA 2000
 Dinosaur Planet PAL 2000
 Ura-Zelda (64DD) JAP 2000
 Velocity USA 2000
 Wild Waters PAL 2000
 WWF Smackdown PAL 2000
 X-Men PAL 2000
 The Young Olympians USA 2000



Battlezone 64



Tony Hawk's Skateboarding



Zelda: Mask Of Majora

ARCHIVI RARE

UNO SPLENDDO VIAGGIO TRA I FANTASTICI TITOLI CHE NEGLI ULTIMI DIECI ANNI HANNO FATTO IMPAZZIRE TUTTI I POSSESSORI DELLE CONSOLE DELLA GRANDE N.

GAME BOY

AMAZING SPIDERMAN



Prodotto: LJN

Data di Uscita: 1990

Mentre Spidey è in viaggio per proteggere la popolazione del suo pianeta, un gruppo di mutanti malvagi rapisce sua moglie e minaccia di "ucciderla" se le loro richieste non verranno esaudite. Adesso il nostro eroe deve ritrovarla prima che accada qualcosa di terribile. Non sarà facile perché a bloccargli la strada incontrerà alcuni dei suoi peggiori nemici come Hobgoblin, Mysterio e il Dr. Octopus.

BATTLETOADS



Prodotto: Tradewest

Data di Uscita: 1991

Durante una festa su Lost Vega, una stazione di riposo nello spazio profondo, i tre Battletoads vengono avvicinati da una ballerina di Thallian Thorax. Sfortunatamente la ballerina si rivela essere la malvagia Dark Queen! Titz, la Dark Queen ha rapito i tuoi migliori amici, cosa pensi di fare?

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

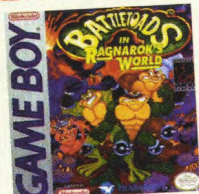


Prodotto: Tradewest

Data di Uscita: 1993

Quando un incrociatore da guerra grande come una città spunta fuori dalla Luna, armato con minacciosi cannoni incandescenti, potete star certi che non è qui per socializzare. Neutralizzate dai mortali ragazzi oscuranti, le forze della Terra sono senza potere... tutto questo dura fino a quando i Dragons non si uniscono ai Battletoads.

BATTLETOADS IN RAGNAROK'S WORLD



Prodotto: Tradewest

Data di Uscita: 1993

Quando la Dark Queen rapisce sia i tuoi migliori amici che la ragazza più bella del Mezallion Star Cluster, tu cosa fai? Urli o ti nascondi in preda al panico? No! Perché tu sei un Battletoad!

BEETLEJUICE

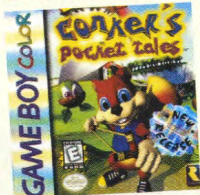


Prodotto: LJN

Data di Uscita: 1991

Il tuo amico Beetlejuice è arrivato per ingannare gli stregoni che dal Neitherworld sono qui in vacanza nell'incantevole villa di Lidia. È una sfida dell'orrore in 5 livelli contro attici infestati da spettri, tremolanti scheletri arrabbiati e terrificanti pipistrelli spettrali. Questi zombetti dell'altro mondo non reggono il confronto con noi. Il tuo "Spiritello Porcello" non ti ha abbandonato mai...

CONKER'S POCKET TALES



Prodotto: Rare

Data di Uscita: 1999

La Ghianda Malvagia ha rubato tutti i regali di Conker e ha anche rapito il suo migliore amico Berri. Spremiti le meningi per risolvere enigmi, combatti gli schiavi della Ghianda Malvagia con la tua fida fionda e mostra tutto il tuo valore in eventi sportivi fino ad arrivare allo scontro finale con il tuo più acerrimo nemico.

DONKEY KONG LAND



Prodotto: Nintendo

Data di Uscita: 1995

Donkey Kong ha un nuovo compagno, Diddy Kong, per nuove avventure in mondi popolati da creature veramente bizzarre. Affrontando maiali volanti, mortali Zingers e Kremlings, questo simpatico duo vi porta dritti nell'azione! Oltre 30 livelli e tonnellate di segreti nascosti tutti da scoprire.

DONKEY KONG LAND 2

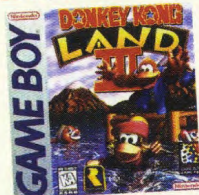


Prodotto: Nintendo

Data di Uscita: 1996

K. Rool ha rapito Donkey Kong e chiede come riscatto l'intero deposito di banane. Toccherà a Diddy Kong e a Dixie Kong recuperare il loro amico. Ogni eccitante livello è pieno di trappole speciali, oggetti nascosti e perdi Kremlings pronti a tutto pur di fermarvi.

DONKEY KONG LAND 3

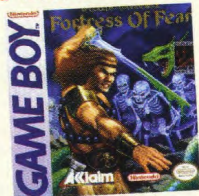


Prodotto: Nintendo

Data di Uscita: 1997

Cercatori di gloria e onori hanno invaso Donkey Kong County in cerca del favoloso Mondo Perduto. Nei panni di Dixie e Kiddy dovrete attraversare 36 livelli (a misura di scimmione) pieni di azione e avventura. Utilizzate i vostri amici animali per aiutarvi a mettere alla prova le vostre abilità di avventuriero e a trovare il Mondo Perduto prima che lo faccia qualcun altro.

FORTRESS OF FEAR



Prodotto: Acclaim

Data di Uscita: 1990

L'incredibile saga di Wizard and Warriors continua. Nei panni di Kuros entrerete nella spaventosa Fortezza della Paura alla ricerca di Malkil, il mago malvagio. Attento Kuros! Molti sono entrati nella Fortezza della Paura, ma mai nessuno è tornato!

GAME BOY

KILLER INSTINCT



Prodotto: Nintendo
Data di Uscita: 1995
 Killer Instinct è l'ideale per tutti i possessori di Game Boy appassionati di combattimento! Ci sono gli stessi grandi guerrieri dotati di potenti e letali super mosse. I vostri guerrieri preferiti sono tornati! Azione arcade ad alta tensione!

MICKEY'S RACING ADVENTURE



Prodotto: Nintendo
Data di Uscita: 1999
 Visitate il professor Von Drake per migliorare la vostra macchina o barca e ottenere una maggiore velocità, maneggevolezza o accelerazione. Raccogliete i gettoni per guadagnare

l'accesso a 5 differenti gare e a oltre 20 differenti circuiti, incluso un castello medievale, una nave pirata e una terrificante casa stregata.

MONSTER MAX



Prodotto: Titus
Data di Uscita: 1994
 Kronid il tiranno ha preso il potere e ha bandito la musica rock per sempre dal suo regno. Prima di confrontarsi con i nemici, Max dovrà arruolarsi nell'Accademia dei

Mega-eroi e completare un allenamento veramente particolare... un labirinto tridimensionale pieno di gigantesche trappole, robot pazzi, alieni mutanti e macchine infernali in nove livelli senza fine.

SNEAKY SNAKES



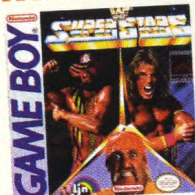
Prodotto: Tradewest
Data di Uscita: 1991
 Sneaky Snakes è l'avventura da brivido di due rettili, Atilla e Genghis. La cattura di Sonia Snake da parte di Nasty Nibbler è un boccone duro da ingoiare... I nostri amici dovranno sopravvivere a 16 livelli da sbalzo totale, ognuno dei quali infestato da nemici così viscidici e infidi da farvi accapponare la pelle.

SUPER R.C. PRO-AM



Prodotto: Nintendo
Data di Uscita: 1991
 In questo eccitante gioco di corse la vostra macchinina telecomandata se la vedrà con tre bolidi. Correte attraverso dozzine di intricatissimi tracciati che impegneranno al massimo la vostra abilità di piloti. Se la situazione si fa pesante, potrete sempre usare le bombe o i missili contro i vostri avversari.

WWF SUPERSTARS



Prodotto: LJN
Data di Uscita: 1991
 Salite sul ring e sperimentate tutta l'azione e il fascino degli scontri corpo a corpo del WWF Wrestling. Selezionate una delle 5 più famose star del Wrestling, sia fuori che dentro il ring, con mosse spacciosa come il "piledriver", il "suplex" e l'incredibile calcio volante. Se avete sempre sognato di essere un campione del WWF, questo è il vostro gioco.

Nintendo

ANTICIPATION



Prodotto: Nintendo
Data di Uscita: 1988
 Questo buffo e imprevedibile gioco da tavolo inizia con un gigantesco "unisci i punti". Improvvisamente vi ritroverete in una pazzesca corsa contro il tempo per vincere il gioco...

BATTLETOADS



Prodotto: Tradewest
Data di Uscita: 1991
 Cosa potresti mai fare se la terribile Dark Queen dovesse rapire tutti i tuoi migliori amici e la ragazza più bella nel Mezallion Star Cluster? Lanciarti subito al suo inseguimento e sbaragliare tutti i suoi scagnozzi, visto che sei uno dei mitici Battletoads!

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON



Prodotto: Tradewest
Data di Uscita: 1993
 Quando un incrociatore da guerra grande come una città spunta fuori dal lato oscuro della Luna, armato con i suoi potentissimi cannoni spianati, sicuramente non sarà qui per fare amicizia. Dal momento che le forze di difesa della Terra sono state messe in ginocchio, sembra proprio che sia arrivato il momento di darci dentro.

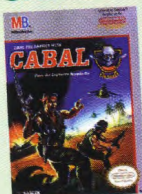
BEETLEJUICE



Prodotto: LJN
Data di Uscita: 1990
 È l'ora dello spettacolo e io sono il protagonista... lo "Spiritello porcello"! Che ne pensate di aiutarmi a spaventare la

gente e il suo umorismo fuori dalla vostra casa?! Divertiamoci! Entrate nel gioco, tirate fuori tutto il vostro repertorio di versacci... e guardateli scappare!

CABAL

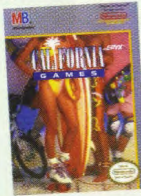


Prodotto: MB
Data di Uscita: 1989
 Infiltratevi nel territorio occupato dal D.R.A.T.: The Dreaded Republic of Allied Terrorists (la terribile repubblica dei terroristi alleati). Fatevi strada a colpi di arma da fuoco attraverso 20 quadri pieni di azione. Affidatevi alla vostra velocità, precisione e umorismo selvaggio per sopravvivere ai feroci attacchi da aria, terra e mare. È la prova finale. Siete pronti a sfidare il



Nintendo

CALIFORNIA GAMES



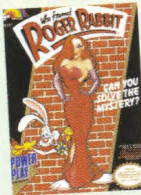
Prodotto: MB
Data di Uscita: 1988
 Siete pronti per il più discusso e divertente evento sportivo dell'estate? Sono sei dei più eccitanti giochi californiani. Fatto su misura per i più temerari, non mancherà di far scorrere a fiumi la vostra adrenalina. Allora, prendete l'attrezzatura e andate! Tuffatevi nella pura azione e potrete uscirne con il primo premio!

CAPTAIN SKYHAWK



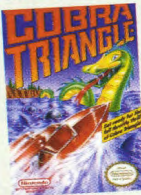
Prodotto: MB
Data di Uscita: 1989
 In un remoto angolo del globo, degli invasori alieni stanno succhiando l'energia della terra per darla in "nutrimento" alla loro stazione spaziale. Voi siete Capitan Skyhawk, l'unica persona che può fermarli! Sia che stiate volando sulle montagne a velocità MACH 3, sia che siate sospesi, il vostro F-14VTS saprà come cavarsela in ogni sfida.

CHI HA INCASTRATO ROGER RABBIT?



Prodotto: LJM
Data di Uscita: 1989
 Andate su e giù per le strade di Los Angeles per aiutare Eddie a trovare indizi che provino che Roger è innocente. Raccogliete le armi giuste, gli accessori e le prove che vi aiuteranno a sconfiggere Judge Doom nel confronto finale. Per venirne a capo dovrete fare appello a tutte le vostre abilità in questo divertente titolo di investigazione.

COBRA TRIANGLE



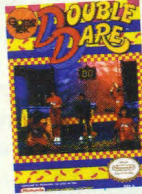
Prodotto: Nintendo
Data di Uscita: 1988
 Vi trovate a correre ad alta velocità giù per un pericoloso fiume intasato da tronchi, tra gorgi vorticosi. È una corsa contro il tempo attraverso il fuoco nemico! Migliorate le vostre abilità e apritevi la strada attraverso i sette quadri di Cobra Triangle. Sfuggite ai nemici e affondate le loro barche marce... prima che sia troppo tardi!

DIGGER T. ROCK



Prodotto: MB
Data di Uscita: 1990
 Siete pronti per tunnel e tunnel di puro divertimento sotterraneo? Il nostro eroe Digger T. Rock sta scavando in cerca di una leggendaria città perduta e ha bisogno del vostro aiuto negli scavi! Penetrate attraverso oscure caverne, ognuna delle quali è un misterioso labirinto pieno di pericoli sconosciuti. Ostate sempre più in profondità verso caverne sempre più pericolose e scoprite cosa vi si nasconde sotto.

DOUBLE DARE



Prodotto: GameTek
Data di Uscita: 1988
 Double Dare è la sfida definitiva per tutta la famiglia! Pensate velocemente e mettete alla prova la vostra mente con domande di ogni genere, dalle Lettere alle più strane discipline sportive. Muovetevi rapidamente e portate al limite i vostri riflessi con le famose acrobazie di DD.

HIGH SPEED



Prodotto: Tradewest
Data di Uscita: 1991
 Il più eccitante gioco di flipper mai convertito sul Nintendo a 8-bit! È una vera avventura! Lo schermo lampeggia e la sirena sibila quando passate sulla luce rossa! Dialoghi tra macchine della polizia e una divertente musicchetta da inseguimento completano il brivido!

HOLLYWOOD SQUARES



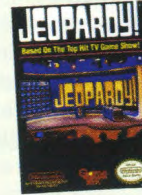
Prodotto: GameTek
Data di Uscita: 1988
 Un gioco del tris decisamente movimentato. Accumulate X e O scegliendo le risposte giuste, ma ricordatevi che non dicono sempre la verità. Il gioco è carino e l'eccitazione aumenta sul Nintendo nella sua versione a tutta velocità di questa trasposizione del successo televisivo.

IRONSWORD



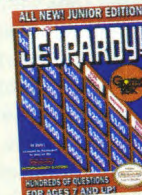
Prodotto: Acclaim
Data di Uscita: 1989
 La terra di Sindarin ti invoca, Kuros. Questa volta Malkil il mago malvagio ha sguinzagliato la sua furia sotto forma dei quattro elementi: terra, aria, fuoco e acqua. Per conquistarli e sconfiggere il mago dovete ricostruire la Iron Sword, l'unica arma che Malkil teme.

JEOPARDY!



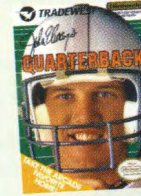
Prodotto: GameTek
Data di Uscita: 1987
 Ci sono 2000 "risposte" in oltre 400 categorie... tutte aspettano la giusta "domanda" che porta ai veri soldi! Preparatevi a una grafica allo "stato dell'arte", al vero tema musicale e a ore di eccitante divertimento mentre giocate a Jeopardy.

JEOPARDY! JUNIOR



Prodotto: GameTek
Data di Uscita: 1989
 Adesso tutto il divertimento frenetico di Jeopardy è anche per bambini! Mantiene tutto il divertimento della serie TV e della versione per adulti, ma gli enigmi sono stati creati apposta per i più piccoli.

JOHN ELWAY'S QUARTERBACK



Prodotto: Tradewest
Data di Uscita: 1988
 Adesso potete vedere il gioco dal punto di vista di un Quarterback, cioè dalla linea di mischia. Richiamate i giocatori, fate i passaggi, controllate la palla e placcate. Questo gioco, che porta il nome del quarterback che per due volte ha vinto l'AFC Player dell'anno, è per ogni bambino che ha sempre voluto giocare come John Elway.

JORDAN VS. BIRD



Prodotto: MB
Data di Uscita: 1988
 Questa è la vostra occasione per eseguire finte, controlli di palla, rimbalzi e strategie per fare di Jordan e Bird i migliori del NBA. Realizzate 3 punti dal punto preferito di Larry oppure tirate e giocate in stile Jordan! Sta a voi decidere chi sarà il migliore tra Bird e Jordan.



Nintendo

MARBLE MADNESS

Prodotto: MB
Data di Uscita: 1988
 Vi ha fatto impazzire in sala giochi! La follia delle biglie è ora anche sulla console a 8-bit della Nintendo! L'obiettivo è far scorrere la biglia fino alla linea d'arrivo nascosta in 6 pericolosi percorsi pseudo-3D. Dietro ogni angolo si cela un precipizio e ogni secondo è preziosissimo!

NARC

Prodotto: Acclaim
Data di Uscita: 1990
 Voi siete Max Force. La vostra missione? Sconfiggere Mr. Big e distruggere il suo terribile impero criminale...

Confiscate tutti i soldi sporchi, la merce di contrabbando, le armi illegali. Usate bombe a razzo e mitragliatrici ad alta potenza. Interrogate tutti i sospetti, proteggete gli innocenti e punite i colpevoli, non fermatevi di fronte a niente.

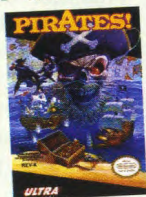
NIGHTMARE ON ELM ST.

Prodotto: LJN
Data di Uscita: 1989
 Un orribile incubo diventa realtà... e ha un nome: Freddie Krueger. Sta a voi e ai vostri amici rimasti cercare le sue ossa sparpagliate su Elm Street, raccoglierle e bruciarle nella fornace del liceo. Se riuscirete a stare svegli potrete porre fine al regno del terrificante Signore degli Incubi!

PIN BOT

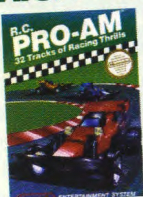
Prodotto: Nintendo
Data di Uscita: 1989
 Flipper di pura azione che si muovono alla velocità della luce. Respingenti e scivoli lanciano la pallina in giro per la galassia. Uno dei migliori flipper visti su Nintendo, è azione pura per uno o quattro giocatori.

PIRATES!



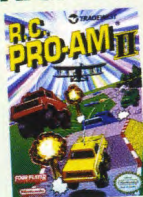
Prodotto: Ultra Games
Data di Uscita: 1991
 Nei panni di un simpatico mascalzone, barattate con mercanti nemici, comprate mappe per tesori nascosti e negoziate con governatori senza scrupoli... ma questo è solo l'inizio!

R.C. PRO-AM



Prodotto: Nintendo
Data di Uscita: 1988
 Siete soli contro altri quattro famosi piloti in questa eccitante competizione R.C.! Affrontate macchie d'olio, curve pericolose, nuvole cariche di pioggia mentre vi fate strada attraverso 32 impervi percorsi che stremeranno la vostra abilità di guida come mai prima. Quando le cose si mettono male però, usate bombe e missili per eliminare i vostri avversari e diventare i campioni indiscussi.

R.C. PRO-AM II



Prodotto: Tradewest
Data di Uscita: 1992
 La corsa di macchinine più divertente mai vista su Nintendo può contare un secondo episodio! Le piste sono più veloci e i vostri avversari sono decisamente in forma! Sentite le vostre gomme che a ogni giro e curva stridono e bruciano la strada fino al traguardo. Non sarà facile! Siete pronti per gareggiare nella più intensa gara di corsa Pro-Am?

SILENT SERVICE



Prodotto: Ultra Games
Data di Uscita: 1989
 Tuffatevi nelle profondità dei mari con Silent Service, l'ultrarealistica simulazione di sottomarino che ricrea le autentiche pattuglie marine della Seconda Guerra Mondiale nel Pacifico del Sud. Ogni missione che affronterete sarà una sfida col destino, sia che tentiate un attacco notturno con i cannoni del ponte sia che spariate il vostro ultimo siluro contro un trasporto scortato da distruttori subacquei.

SLALOM



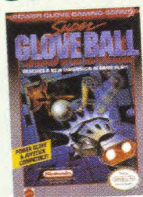
Prodotto: Nintendo
Data di Uscita: 1986
 Benvenuti nel grande Slalom, dove sentirete tutti i dossi e ogni salto mortale come se vi trovaste in una vera gara di slalom! Lungo la discesa dovrete evitare gli altri atleti, alberi, slitte e pupazzi di neve, mentre scendete ad alta velocità da montagne, come le Snowy Hill, Mount Nasty e Steep Peak, in un'incredibile corsa contro il tempo.

SOLAR JETMAN



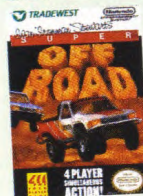
Prodotto: Tradewest
Data di Uscita: 1990
 Il vostro eroe affronta da solo una missione di salvataggio per riparare la più potente nave spaziale della galassia: la Golden Warship. Dovrete recuperare le parti sabotate del vascello attraverso 12 mondi alieni, pieni di ostacoli... Saranno l'astuzia e le doti di combattimento di Jetman a condurlo al successo superando tutti i nemici e le difficoltà che gli si pareranno davanti.

SUPER GLOVE BALL



Prodotto: Mattel
Data di Uscita: 1990
 Lanciate, acchiappate, spintonate ed evitate gli avversari in un'infinità di labirinti di stanze, aumentate vorticosamente la vostra abilità prima di arrivare alla sfida finale. Super Glove Ball è straordinario anche con il Joystick, ma solo il Power Glove può darvi il vero "controllo definitivo".

SUPER OFF ROAD

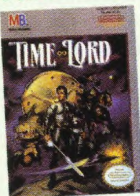


Prodotto: Tradewest
Data di Uscita: 1989
 Basato su uno dei migliori Arcade della fine degli Anni '80, questa corsa trita-tutto è arrivata anche sulla console a 8-bit della grande N. Occhio alle pozze di fango, ai salti e agli altri ostacoli che incontrerete nelle 8 differenti piste da stadio. Tra un giro e un testa-coda, questo Super Off Road è la corsa più vicina alla realtà che si sia mai vista su Nintendo!



Nintendo

TIME LORD



Prodotto: MB

Data di Uscita: 1990

È l'anno 2999 e i guerrieri dal pianeta Drakkon stanno sferrando un selvaggio attacco alla Terra. Il loro obiettivo è controllarci cambiando il corso della storia. Voi vestite i panni di un valoroso cercatore di fortuna, assoldato da alcuni scienziati disperati per un viaggio sperimentale nella quarta dimensione. Il vostro nome in codice è Time Lord e la vostra missione è quella di penetrare nel passato per salvare il presente e il futuro del pianeta.

WIZARDS & WARRIORS



Prodotto: Acclaim

Data di Uscita: 1987

Sei Kuros il guerriero. Il tuo viaggio inizia nelle profondità della foresta di Elrond, dove persino il vento ubbidisce ai comandi di Malkil, il mago supremo. Malkil però ha deviato dalla retta via ed è diventato parte del lato oscuro. Sei l'unico cavaliere in grado di brandire la Brightsword. I prigionieri del mago ti chiamano dal castello di Ironspire. Ma il mago ti tiene d'occhio e... l'avventura è appena cominciata.

WORLD GAMES



Prodotto: MB

Data di Uscita: 1988

Pronti! In posizione! Via! I Giochi Mondiali sono arrivati! Tu sei un famoso atleta in queste divertenti competizioni internazionali! Conquistare l'oro confrontandoti con i migliori atleti del mondo nei campi dei loro paesi è il tuo obiettivo primario! Tornando a casa con un buon numero di medaglie d'oro, entrerai nella Hall of Fame mondiale.

WWF WRESTLEMANIA



Prodotto: Acclaim

Data di Uscita: 1988

Sfidate i vostri avversari in un rude e acrobatico incontro utilizzando un intero arsenale di mosse spacca-ossa come prese al collo, calci e molto altro ancora. Create altrimenti il vostro campionato di Wrestling combattendo contro il computer o contro un vostro amico, prima di vedervela con l'indiscusso super campione finale.

SUPER NINTENDO

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS



Prodotto: Tradewest

Data di Uscita: 1990

Quando Michiko Tashoku (la figlia del capo della Psicone Corporation) viene catturata dai Maiali dell'Apocalisse e viene spinta nel Gamescape, Zitz si tuffa nell'azione! Ma anche per un Battletoad ci sono troppi maiali da malmenare e dopo una bestiale zuffa, Zitz raggiunge Michiko in prigione! Rash e Pimple volano subito sulla scena e con questi due supereroi pronti a menare le mani, è ovvio che il salvataggio stia per cominciare.

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON



Prodotto: Tradewest

Data di Uscita: 1993

Questo divertentissimo picchiaduro a scorrimento uscito già per Game Boy e Nintendo a 8-bit, arriva anche sulla nuova console delle meraviglie della grande N. Ancora una volta i Dragons si uniranno ai Battletoads per cacciare la minaccia della Dark Queen, che sembra avere tutte le intenzioni di conquistare il pianeta Terra.

DONKEY KONG COUNTRY



Prodotto: Nintendo

Data di Uscita: 1994

Donkey Kong è tornato con una nuova spalla, Diddy Kong, in una pazza avventura ambientata sulla loro isola. Ostacolati dalla tribù impazzita dei Kremlings, i nostri eroi si sforzano nel tentativo di recuperare il giacimento di banane! In groppa ad animali selvaggi e con l'aiuto della bizzarra famiglia di Donkey Kong, si azzuffano e scorrazzano per aprirsi la strada lungo interminabili livelli veramente bizzarri.

DONKEY KONG COUNTRY 2



Prodotto: Nintendo

Data di Uscita: 1996

“Ok ragazzo, apri bene le orecchie e siediti, se vuoi veramente imparare qualcosa di questo gioco. Kaptain K. Rool e i suoi più crudeli tagliagola dei Kremlings hanno rapito quello scimmione fuori di testa di Donkey Kong. Credevo che l'avrei salvato io, ma invece quell'insignificante Diddy insieme alla sua ragazza sono saltati fuori e si sono precipitati a fare gli eroi!”

DONKEY KONG COUNTRY 3



Prodotto: Nintendo

Data di Uscita: 1996

La giocabilità e la grafica ACM migliorano in questo mirabolante capitolo di uno dei più famosi e bei platform di tutti i tempi. Utilizzando in azione le loro abilità veramente uniche, Dixie Kong e Kiddy Kong si accingono a salvare Diddy Kong e Donkey Kong. La resa dei conti finale con Kaos avrà luogo in un laboratorio su una collina alla “fine del mondo”. Le cose potrebbero mettersi veramente male per questi due giovani eroi...

KEN GRIFFEY JR' WINNING RUN



Prodotto: Nintendo

Data di Uscita: 1996

Con Ken Griffey Jr' Winning Run potrete entrare anche voi nella storia del Baseball! Giocate con tutte e 28 le squadre della League e sfidate le vostre abilità nel baseball per un'intera stagione. L'incredibile grafica 3D del campo è resa così bene che potrebbe sembrarvi di essere veramente lì. Non c'è mai stato un gioco di sport come questo sul

SUPER NINTENDO

Super Nintendo. Con un sacco di statistiche, realismo e brividi che solo il baseball può dare, questo gioco è un vero fuoricampo!

KILLER INSTINCT



Prodotto: Nintendo
Data di Uscita: 1995
 Dopo avervi fatto passare delle ore a giocarlo in sala giochi, il fantastico *Killer Instinct* è arrivato sul Super

Nintendo portando con sé tutta l'azione, la grafica e la colonna sonora che hanno fatto impallidire qualsiasi altro picchiaduro. Fulgore, Jago, B.Orchid, Spinal e tutti i tuoi guerrieri preferiti si sfidano nell'Ultratech KI Tournament. Con un'incredibile selezione di occhi laser, getti di ghiaccio, lame di luce e calci uragano, questi impavidi lottatori mettono alla prova il loro valore in una durissima battaglia all'ultimo sangue.

NINTENDO 64



BANJO - KAZOOIE



Prodotto: Nintendo
Data di Uscita: 1998
 I problemi iniziano quando Gruntilda la strega cattura Tooty

l'orsacchiotto insopportabilmente bello. Ma prima che la terribile vecchietta possa rubare la bellezza dell'orsetto, Banjo e il suo amico Kazooie si uniscono per fermarla. L'orso e l'uccello dovranno trovare i 100 pezzi del puzzle e le 900 note che alla fine li condurranno dalla perfida Gruntilda.

BLAST CORPS



Prodotto: Nintendo
Data di Uscita: 1997
 Una coppia di missili nucleari difettosi, in rotta

verso un sicuro posto dove potranno essere fatti esplodere, hanno cominciato a perdere liquido. Duramente danneggiato, il trasporto si fissa automaticamente sulla rotta più diretta. Fai in modo che arrivino sicuri sgomberando la strada. Hai moltissimi mezzi a disposizione. Non lasciare niente sulla strada o l'avventura finirà con una devastante esplosione! Allacciate le cinture, perché sarà un viaggio decisamente poco confortevole!

DIDDY KONG RACING



Prodotto: Rare
Data di Uscita: 1997
 I genitori di Timber la tigre si sono presi un lungo periodo di vacanza. Al loro ritorno

troveranno l'isola completamente inquinata dall'odioso Wizpig il bullo spaziale, a meno che gli animali locali non facciano qualcosa! Unitevi a Diddy Kong mentre farà squadra con Timber la Tigre, Pipsy il topo e Taj il genio, in un'avventurosa corsa epica diversa da ogni titolo di questo genere che abbiate mai provato!

DONKEY KONG 64



Prodotto: Nintendo
Data di Uscita: 1999
 K. Rool ha rapito i Kongs! Ce la farà Donkey Kong a

trovare i suoi amici, recuperare le banane d'oro e salvare la sua terra natia dalla maledizione? Becca qualche Kremlings con il lancia-ananas di Chunky o con il trombone di Lanky's. Galleggia nell'aria con la coda riccioluta del pony di Tiny. Lanciate nel cielo con il barile-jet di Diddy! Fino a quattro giocatori si possono unire in un'azione super sia sullo schermo diviso che su quello singolo!

GOLDENEYE

Prodotto: Nintendo
Data di Uscita: 1997
 Sei stato assegnato all'operazione segreta relativa al satellite militare Golden Eye. M ti aggiornerà sulla tua missione e gli obiettivi da Londra. Q invece, sosterrà i tuoi sforzi con un bel rifornimento di armi e oggetti speciali. Guarda e spara in ogni direzione all'interno di 12 fantastiche ambientazioni 3D. Se necessario, elimina il personale militare! Sei Bond, James

Bond, e hai la licenza di uccidere!

JET FORCE GEMINI



Prodotto: Rare
Data di Uscita: 1999
 È iniziata l'invasione degli insettoidi! L'intera

galassia è stata infestata dal malvagio Mizar e dalla sue orde ronzanti. Il pianeta Goldwood è già stato invaso e i suoi abitanti costretti in schiavitù. Con uno degli arsenali più forniti della storia dell'N64 a loro disposizione, la squadra Jet Force Gemini deve viaggiare alla ricerca della tana di Mizar, salvare gli abitanti ed eliminare tutti gli insetti che incontrerà lungo la via. Riusciranno Juno, Vela e il loro fedele cane Lupus a sterminare la minaccia mortale prima che sia troppo tardi?

KILLER INSTINCT GOLD



Prodotto: Nintendo
Data di Uscita: 1996
 Killer Instinct Gold scuote il mondo dei

picchiaduro con mosse speciali da brivido e una grafica spettacolare. I combattimenti sono caratterizzati da azione alla velocità della luce e da un'animazione dei personaggi a 60 fotogrammi al secondo. Nel titolo per N64 ritrovate tutte le caratteristiche che fecero di *Killer Instinct 2* un successo Arcade. Come se non bastasse, c'è anche una modalità Allenamento completa per imparare tutte le mosse più potenti!



AIDYN CHRONICLES



UN VERO GDR SU N64? CHE LA STORIA ABBIA INIZIO...



▼ **Fai attenzione Alaron, è dietro di te! Sembra proprio che il nostro eroe abbia qualche piccolo problema di udito...**

I più vecchi possessori della mitica console a 64-bit della Nintendo potrebbero rimanere scioccati da questa notizia, vi consigliamo pertanto di mettervi seduti. Avete capito bene, sta per arrivare finalmente un GDR completamente

sviluppato per il nostro N64! Dobbiamo ammettere che la notizia ha scioccato molto anche noi! Nonostante non siano pochi i titoli disponibili per N64, è assolutamente vero che non ci sono mai

stati dei GDR e sapere di un titolo di questo genere sviluppato appositamente per la nostra console preferita ci ha sorpreso moltissimo. A parte il

terribile *Quest 64*, l'N64 ha sempre sofferto della mancanza di fantastici titoli basati sulle trame del bellissimo *Dungeons & Dragons*. Sembra però che la THQ abbia deciso di colmare finalmente questa pesante lacuna della console di mamma Nintendo. Vi assicuriamo anche che da quello che abbiamo potuto vedere, il nuovo titolo della casa americana ci farà dimenticare subito lo sfortunato *Quest 64*. Giocando con *Aidyn Chronicles: The First Mage*, vestirete i panni di un giovane orfano di nome Alaron che dopo essere stato adottato da un re, è stato sottoposto a un duro addestramento per diventare un valoroso guerriero. Un giorno però, il nostro giovane eroe decide di intraprendere un lungo viaggio per scoprire quali sono le

sue origini ed è qui che inizierà la vostra nuova fantastica avventura. La ricerca sarà molto lunga e piena di pericoli e incontrerete tantissimi nemici armati fino ai denti, tutti pronti a farvi la pelle. Il fantastico mondo di *Aidyn* vi trasporterà in 19 diverse ambientazioni (una più grande e affascinante dell'altra) che andranno da bellissimi porti e città fino a raggiungere le vette di altissime montagne, attraversando meravigliose vallate. Come nello stile dei più classici Giochi di Ruolo, durante i vostri viaggi incontrerete tantissime persone con le quali parlare e alcune di loro decideranno addirittura di unirsi a voi e alla vostra avventura. Per questo motivo, *Aidyn Chronicles* vi darà la possibilità di formare un gruppo di tre elementi



🇺🇸 **AIDYN CHRONICLES: THE FIRST MAGE**

Prodotto: THQ
Data di Uscita PAL: TBA

▲ **Viaggiando in lungo e in largo per le terre di Aidyn vi troverete ad attraversare anche delle freddissime lande innevate. Vi consigliamo di indossare qualcosa di più pesante!**





▼ Nonostante sia armato con quell'enorme spadone, Alaron ha sempre un'aria un po' troppo femminile. Certo che con quel gonnellino e quei capelli lunghi...



scegliendo tra i 10 personaggi disponibili. La prima che incontrerete è Brenna (una ladra) che, orfana come Alaron, è stata accolta dal re (padre adottivo anche del nostro eroe). Dopo un po', incontrerete però anche Abrecan (capitano delle guardie del re ed esperto spadaccino), ma non finisce qui. Subito dopo l'alchimista Godric, il possente Arturo, l'agilissima guida Becan e il poeta Baird. Non solo questi personaggi aggiungeranno una grande varietà a un titolo che non smetterà comunque mai di sorprendervi, ma (come in ogni GDR che si rispetti) ognuno di loro avrà una sua storia e delle particolari abilità e caratteristiche! Ovviamente, il tipo di personaggio che sceglierete potrà contare su determinate doti piuttosto che su altre (non aspettatevi quindi di vedere il ladro combattere come un esperto combattente). È anche vero che i punti

esperienza ottenuti potranno essere utilizzati per migliorare le varie caratteristiche dei personaggi, ma non vedrete mai un guerriero capace di lanciare incantesimi più potenti di un mago. Un'altra caratteristica molto interessante di *Aidyn Chronicles: The First Mage* è che avrete a disposizione la bellezza di 50 potentissimi incantesimi con i quali eliminare tutti gli sventurati nemici che si metteranno sulla vostra strada!

Nella migliore delle tradizioni dei GDR, vi troverete ad affrontare dei combattimenti a turni, controllando però contemporaneamente tutti i membri del vostro gruppo. In questo modo potrete sempre contare sulla copertura dei vostri compagni per proteggervi dagli attacchi dei nemici. Ognuno dei vostri personaggi potrà inoltre utilizzare le sue particolari abilità speciali. Per farvi un esempio, un ladro è in grado di uccidere i

propri nemici muovendosi nell'ombra per colpirli alle spalle. Il problema è che gli appassionati di GDR italiani potrebbero dover aspettare molto tempo, visto che non è stata ancora annunciata una data di uscita per la versione PAL. Incrociate le dita e continuate a leggere la vostra rivista preferita perché vi faremo sapere tutto il possibile su *Aidyn Chronicles* non appena ci sarà possibile.



BENVENUTI NELLA GIUNGLA

Un GDR non sarebbe degno di questo nome senza eserciti di creature fantastiche, maghi, elfi e guerrieri. In *Aidyn Chronicles* troverete un'ampia gamma di personaggi con i quali interagire. Speriamo che non tutti siano ostili come quelli che vediamo in queste immagini, non vorremmo proprio trovarci a dover combattere in continuazione con mostri di questo tipo...



TARZAN



PREPARATEVI A SALTARE DA UNA LIANA ALL' ALTRA!

La bellissima storia di *Tarzan: l'uomo scimmia* è stata fonte d'ispirazione per l'ultimo grande capolavoro cinematografico della Disney. Come nella migliore tradizione del colosso americano, il lungometraggio è coloratissimo, decisamente divertente e molto musicale. Da quello che abbiamo potuto vedere, il gioco sembra essere in grado di creare le stesse inconfondibili atmosfere.

Proprio come nel film, inizierete la vostra avventura con un Tarzan ancora bambino insieme al quale dovrete imparare a sopravvivere nella giungla ostile. Quando sarete riusciti a superare un certo numero di livelli, vedrete crescere il vostro eroe anche se il gioco rimarrà praticamente lo stesso. Tarzan è molto agile ed è in grado di dondolare da

una liana all'altra, arrampicarsi e fare surf sugli alberi (se avete visto il film saprete di cosa stiamo parlando).

Il nostro eroe è infatti capace di muoversi scivolando con estrema agilità da un ramo all'altro! Tarzan però potrà anche colpire il suolo per trovare degli oggetti molto utili nascosti nel terreno e saltare su alcuni animali e piante. Nonostante il gioco sia un semplice platform a scorrimento orizzontale, gli sviluppatori della Eurocom hanno deciso di includere alcune sezioni tridimensionali per evitarvi di andare sempre in una sola direzione. Entrando e uscendo dallo schermo, gli sfondi si muoveranno in maniera tale da darvi l'impressione di spostarvi verso tutte le direzioni. Se vi è mai capitato di giocare a *Mystical Ninja 2*, allora potrete facilmente immaginare di cosa tratti effettivamente il nuovo

MINI GIOCHI CHE PASSIONE!

Sparse per ogni livello, troverete sempre quattro parti di una foto. Se riuscirete a trovarle tutte, avrete accesso ad alcuni quadri bonus dove non incontrerete alcun nemico, ma soltanto un sacco di oggetti che sapranno esservi veramente utili nella vostra avventura.



 **TARZAN**

Prodotto: **Activision**

Data di Uscita PAL: **Giugno 2000**



▲ Ecco come apparirà Tarzan quando sarà cresciuto. Sembra proprio che abbia tutte le intenzioni di conquistare l'intera giungla. Quando Tarzan diventa adulto, ogni cosa apparirà più piccola.



▲ In uno dei livelli dovrete riuscire a sopravvivere alla carica di un elefante impazzito. Correte senza voltarvi, perché anche la più piccola distrazione potrebbe costarvi molto cara!





titolo della Activision. Come nel vecchio gioco della Konami, avrete la possibilità di scegliere vari percorsi che vi permetteranno di vivere nuove emozionanti avventure insieme al vostro eroe. Utilizzando i vari percorsi alternativi, potrete inoltre riuscire a raggiungere tutti i possibili oggetti bonus e i potenziamenti vari sparsi nei livelli. Dire che *Tarzan* della Activision è un platform

veramente bello sarebbe a dir poco riduttivo. È semplicemente incredibile! I ragazzi della Eurocom si sono concentrati moltissimo sull'aspetto grafico e il risultato è un gioco che rischierà di farvi perdere molte vite perché distratti dalle bellissime ambientazioni. La giungla è sempre dettagliatissima e vedrete spesso correre qua e là piccole creature come lucertole, uccelli e scimmie. Alcune vi daranno fastidio, mentre

altre sono lì solo per rendere ancora più bello un gioco che non ne avrebbe assolutamente bisogno. Solo una cosa ci sembra strana, Tarzan non dovrebbe essere amico degli animali? In questo gioco troverete montagne di animali carini, simpatici e teneri come non ne avete mai visti, ma Tarzan dovrà eliminarli tutti, attaccandoli o colpendoli con dei frutti o con le armi che ha a disposizione! I nemici di Tarzan non dovrebbero essere delle

belve feroci assetate di sangue? Vi sentirete quasi in colpa dopo aver schiacciato le piccole rane colorate o aver lanciato dei frutti contro dei teneri gattini indifesi, specialmente quelli che piangono quando vengono colpiti! Crudeltà verso creature indifese a parte, anche il sonoro è veramente al di sopra della media rispetto alla maggior parte dei titoli presenti per N64. Gli sviluppatori sono riusciti a inserire tutti i suoni della giungla e la colonna sonora riproduce quasi alla perfezione quella del

lungometraggio. Il nuovo gioco della Activision sta per uscire e sul prossimo numero di N64 Magazine troverete sicuramente una recensione completa di questo fantastico gioco.

▲ **Salta, corre... ed esegue delle acrobazie veramente spettacolari! Rimbalsando su alcune particolari piante o animali, Tarzan potrà spiccare dei salti veramente altissimi...**



ARRIVANO I GORILLA

In alcuni punti del gioco (molto più frequentemente nel primo livello) troverete un simbolo a forma di Gorilla. Afferratelo e il gorilla Terk (la migliore amica di Tarzan) arriverà di corsa dove vi trovate per darvi degli utilissimi suggerimenti.





HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS

**PREPARATEVI
A VIVERE
UNA NUOVA
AVVENTURA
TRA MITI E
LEGGENDE**

Dopo *Xena: Warrior Princess*, la Titus sta preparando il seguito (per N64) delle avventure della bellissima principessa guerriera con un gioco basato sulla sua controparte maschile: il mitico Hercules! A differenza di *Xena* che era un divertentissimo picchiaduro per quattro giocatori, *Hercules* sarà un'avventura in stile *Zelda* che vi farà viaggiare attraverso 12 differenti ambientazioni mitologiche. Il gioco vede Hercules e i suoi amici alle prese con il terribile Ares (il fratellastro malvagio del nostro eroe) che sta facendo di tutto per detronizzare

Zeus e spargere la distruzione nel mondo.

Hercules: The Legendary Journeys è stato sicuramente influenzato dal lavoro di Shigeru Miyamoto su *Zelda* (ma quante delle avventure uscite recentemente non lo sono state?). Una delle caratteristiche più innovative del nuovo gioco della Titus è probabilmente il sistema di controllo. I comandi del personaggio varieranno infatti durante l'avventura a seconda del luogo o del contesto nel quale vi troverete. Le novità introdotte da *Hercules: The Legendary Journeys* non si fermano qui! Affrontando il

HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS	
Prodotto:	Titus
Data di Uscita PAL:	TBA

nuovo titolo della casa di sviluppo francese non vi limiterete a controllare il potentissimo figlio di Zeus, ma avrete anche la possibilità di assumere il comando dei suoi compagni, lolao e Serena, per portare a termine la vostra fantastica avventura. Ognuno dei protagonisti potrà contare su caratteristiche differenti dagli altri.

Hercules sarà ovviamente incredibilmente forte (può anche afferrare i nemici e lanciarli), lolao è in grado di arrampicarsi per raggiungere aree inaccessibili agli altri e la centaura Serena è infallibile con l'arco. Se pensate che un gioco sulla mitologia greca debba essere pieno di mostri contro cui combattere, Hercules non vi deluderà di certo. Nelle foto potete vedere ciclopi giganti armati di clava, minotauri pronti a tagliarvi in due con le loro asce come se foste dei ciocchetti di legno, centauri e bestie mostruose di ogni genere, ma non mancheranno nemici umani come briganti e assassini. Nonostante siano già tanti, ci è stato assicurato che non saranno soltanto questi i nemici che dovrete affrontare insieme a Hercules nel corso di questo fantastico viaggio. L'avventura porterà il nostro mitologico eroe e i suoi compagni in giro per tutta la Grecia antica, dalle assolate spiagge di bellissime città portuali



▲ Poteva essere uno spettacolo decisamente migliore – stiamo ovviamente parlando del fondoschiena della bella centaura, non del mostro di lava...



▲ Nonostante il nostro eroe sia il figlio del padre di tutti gli dei dell'Olimpo e sia dotato di una forza sovrumana, questo enorme ciclope potrebbe rappresentare comunque una minaccia.

alle fredde cime di alte montagne innevate e dalle spaventose profondità del labirinto del Minotauro fino al mitico monte Olimpo, dimora degli dei.

Durante il gioco incontrerete molti dei personaggi visti nella serie televisiva (come Salmoneo, Venere e tanti altri), anche se non saranno tutti esattamente amichevoli. *Hercules: The Legendary Journeys* sembrerebbe avere tutte le carte in regola per riuscire a placare la sete di avventura di tutti coloro che stanno aspettando il nuovo capitolo del fantastico *Zelda*. Ancora non è stata confermata una data di uscita per il nuovo titolo della Titus, ma secondo alcune voci di corridoio potremmo vederlo anche entro la fine della prossima estate. Se anche voi siete incuriositi da questo gioco e non vedete l'ora di vivere una nuova fantastica avventura, allora continuate a leggere la vostra rivista preferita, perché sentirete sicuramente parlare di nuovo di *Hercules: The Legendary Journeys*.



▲ Questa volta se l'è vista proprio brutta! Se non presterete sufficiente attenzione ai vostri nemici, rischierete di fare una pessima fine, nonostante siate quasi invulnerabili...



▲ "Per la forza di Greyskull"... Ops... ho sbagliato invocazione. In quest'avventura Hercules potrà anche evocare dei potenti incantesimi per eliminare i propri avversari.



▲ Vagabondando per l'antica Grecia, Hercules e i suoi amici si troveranno ad affrontare veri e propri eserciti di nemici, ma non saranno tutti delle creature mitologiche.



TUROK 3: THE SHADOW OF OBLIVION

**PREPARATEVI A
COMBATTERE PER
L'UNIVERSO INTERO!**



Dopo i tanto frenetici quanto durissimi scontri di *Rage Wars*, Turok sta per tornare ancora una volta a salvare l'universo dalla minaccia dei terribili Dinosauri mutanti. Per quanto riguarda la trama di questo terzo episodio delle avventure del mitico cacciatore di dinosauri, dovremmo tornare indietro al capitolo precedente. Quando il nostro eroe distrusse la nave di Primagen in *Turok 2*, scatenò (anche se involontariamente) l'ira di qualcuno. Il tizio in questione non sarebbe tanto temibile se non per il fatto che è una terribile entità cosmica conosciuta come Oblivion (Oblío) che regge l'intero universo. Sembra proprio che Oblivion se la sia presa un bel po' a causa della

distruzione della fortezza volante di Primagen e adesso si comporta come una belva ferita! Proprio per questo motivo Turok (il famosissimo cacciatore di Dinosauri) è stato chiamato ad affrontare questa nuova terrificante minaccia. In quanto possessore del Light Burden, Turok è l'unico che possa opporsi a Oblivion, ma per farlo avrà sicuramente bisogno del vostro aiuto! Con più di 20 livelli e nuove ambientazioni veramente sconvolgenti come basi militari subacquee e città ultrafuturistiche stile *Blade Runner*, *Turok 3* vi offrirà l'opportunità di giocare anche nei panni di un personaggio completamente nuovo. Turok non è l'unico possessore del Light Burden.

Divide infatti questa grandissima responsabilità con una giovane ragazza chiamata Danielle Fireseed. Potrebbe essere la sorella? Questa non sarà ovviamente l'unica innovazione di questo nuovo fantastico episodio di *Turok*! I "Cacciatori" meno esperti saranno sicuramente felici di sapere che questa volta sarà possibile salvare il gioco in qualunque momento. *Turok 3: The Shadow of Oblivion* vi metterà inoltre a disposizione un incredibile arsenale costituito dalla bellezza di 24 armi diverse e modificabili con le quali potrete divertirvi a fare a pezzi le 40 diverse specie di nemici! Se a tutto questo aggiungete le 48 mappe e le tantissime modalità (come il Colour Tag) per le sfide multiplayer, allora vi renderete subito conto del fatto che il

 **TUROK 3**

Prodotto: Acclaim
Data di Uscita PAL: Settembre

nuovo titolo della Acclaim sarà un successore. *Turok 3: The Shadow of Oblivion* arriverà sulla nostra console preferita prima della fine di quest'anno e siamo sicuri che non vedete già l'ora di poterci giocare...



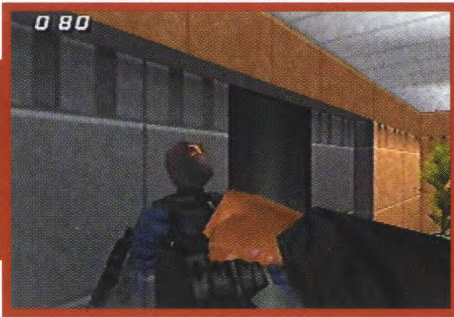
▲ **L'estrema violenza continua a essere il marchio di fabbrica di questo fantastico sparattutto in soggettiva della Acclaim.**



▲ **Una futuristica squadra di SWAT fa la sua apparizione nel quarto gioco dedicato a Turok. Speriamo di non essere il loro obiettivo!**



▲ **Mettete giù la pistola! Avete dieci secondi per ubbidire. Avete nove secondi per ubbidire. Avete otto secondi per ubbidire...**



THE WORLD IS NOT ENOUGH

THE WORLD IS NOT ENOUGH
 Prodotto: Electronic Arts
 Data di Uscita PAL: TBA

L'ultima avventura dell'agente segreto più famoso del mondo terminava con una frase che non ammetteva equivoci: "James Bond ritornerà!". E' stato di parola e a distanza di qualche mese eccoci pronti a dare una prima occhiata a un nuovo capitolo dell'interminabile saga di 007. Il personaggio principale della storia non è cambiato, ma questa volta sono i programmatori a non essere gli stessi. The World Is Not Enough è infatti prodotto dalla Electronic Arts e sviluppato dai ragazzi della Eurocom, già responsabili dell'ultimo gioco di James Bond per PlayStation. Basato sull'ultimo film uscito nelle sale, The World Is Not Enough mantiene la stessa impostazione di Goldeneye, la visuale di gioco è in prima persona e il vostro scopo sarà quello di portare a termine una serie di missioni che variano dal disperato all'impossibile. Il gioco è strutturato in 15 missioni che prendono spunto da quelle viste nella pellicola cinematografica. Per farsi largo tra terroristi e spietati criminali, James Bond avrà a disposizione un

totale di 40 oggetti che comprendono armi convenzionali e interessanti gadget ipertecnologici. E' prevista anche una modalità Multiplayer per quattro giocatori e splendidi filmati che introdurranno ogni missione spiegandone i vari obiettivi, insomma di carne al fuoco ce n'è davvero molta. Il precedente gioco dedicato a 007 della Electronic Arts per PlayStation non ha riscosso grande successo, forse a causa della scelta fatta dai programmatori di miscelare sezioni sparattutto in prima persona con altre in stile Tomb Raider. Ci auguriamo che The World Is Not Enough riesca a raggiungere il livello del precedente Goldeneye. Con l'imminente arrivo di Perfect Dark la lotta si preannuncia davvero spietata, riuscirà James Bond a battere la concorrenza di Joanna Dark? Il risultato di questa appassionante sfida è rimandato ai prossimi numeri di N64 Magazine.

L'AGENTE SEGRETO AL SERVIZIO DI SUA MAESTÀ È TORNATO!

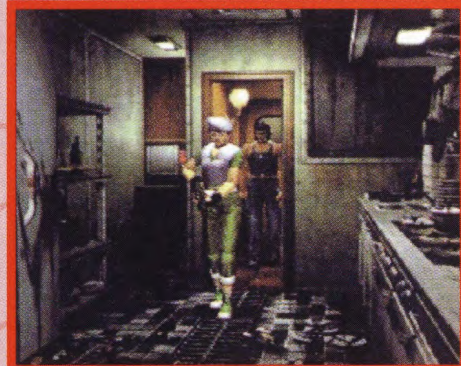
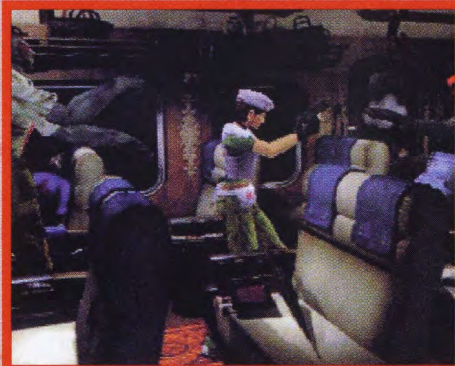
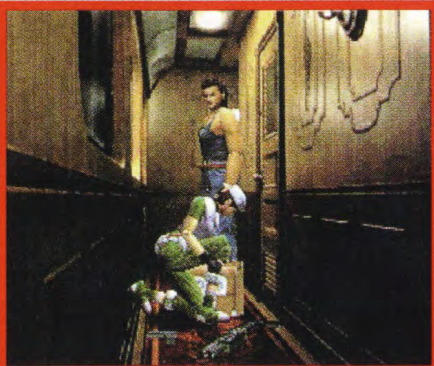


RITORNERÒ

Vi ricordate la sequenza finale di Goldeneye? Una misteriosa frase annunciava un sicuro ritorno di James Bond. Forse la Rare non sapeva ancora che la licenza d'uccidere sarebbe passata alla EA.



RESIDENT EVIL ZERO



IL RITORNO DEI MORTI VIVENTI...

Se anche doveste aver già finito *Resident Evil 2* non abbassate ancora la guardia, perché gli zombi della più famosa saga horror di tutti i tempi stanno per tornare a tormentare i vostri sogni... Nonostante la Capcom non abbia neppure annunciato una data per l'uscita americana del nuovo *Resident Evil Zero*, ha dichiarato che entro la prossima estate sarà distribuito in

Giappone il nuovo capitolo della sua mitica serie. *Resident Evil Zero* potrebbe essere il migliore degli episodi e la cosa veramente incredibile è che verrà sviluppato esclusivamente per la nostra console preferita, dove non si è mai visto il primo *Resident Evil* (uscito per PlayStation e PC). In questa nuova fantastica avventura che vi farà gelare il sangue nella vena, vestirete i panni di Rebecca

Chambers che anche in questo caso sta investigando su alcuni strani avvenimenti collegati alla Umbrella. *Zero* sarà la nostra opportunità per capire finalmente da dove sono spuntati tutti quegli zombi e quei mutanti che hanno reso famosa Raccoon City nel primo *Resident Evil*. A quanto pare, la giocabilità del nuovo episodio della saga horror della Capcom sarà di gran lunga maggiore rispetto a quella offerta dai titoli precedenti, grazie anche all'inserimento di un secondo personaggio selezionabile.

Stiamo parlando del tipo che si vede in molte delle immagini del gioco. Da quello che siamo riusciti a sapere, dovrebbe chiamarsi Billy e dovrebbe essere il personaggio che aiuterà la protagonista nello svolgimento delle sue indagini. La notizia veramente eccezionale però è che potrebbe esserci la possibilità di passare da un personaggio all'altro in tempo



RESIDENT EVIL ZERO

Prodotto: **Capcom**

Data di Uscita PAL: **TBA**

◀ La trama del nuovo episodio della mitica saga di *Resident Evil* vi porterà a bordo di un treno... Questa volta ce ne saranno veramente tante di porte da aprire!

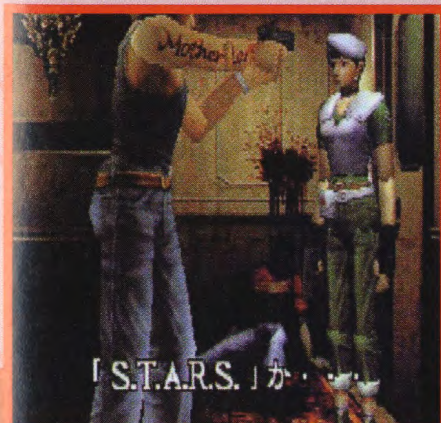
reale! A prescindere da questa caratteristica, la novità che ci è stata confermata è che questa volta sarà possibile raccogliere o scartare degli oggetti ovunque vi troviate. Caratteristiche come queste potrebbero aprire le porte a una nuova generazione di questo genere di giochi. Oltre alla possibilità o meno di poter passare da un personaggio all'altro durante l'avventura, una delle novità più interessanti di *Resident Evil Zero* è sicuramente l'opportunità di raccogliere e scartare gli oggetti dell'inventario in qualsiasi momento. Questa volta infatti non ci sarà bisogno di passare ore e ore alla ricerca di quei dannati bauli che non si trovano mai quando servono. Ci era sempre sembrato molto strano che un gioco dove è possibile guarire dalle ferite inflitte dal morso di uno zombi solo mangiando una piantina

selvatica, non permettesse di scartare oggetti inutili in qualsiasi momento. Una cosa è comunque certa! Con la possibilità di passare da un personaggio all'altro in qualsiasi momento del gioco e con quella di liberare l'inventario ovunque, *Resident Evil Zero* rappresenterà sicuramente un nuovo punto di riferimento nel suo genere di giochi. Pensate di lasciar cadere il fucile a pompa di Rebecca per farlo raccogliere da Billy che potrà così andare a spazzare via un gruppetto di zombi avendo maggiori possibilità di riuscita dal momento che è più resistente della ragazza... Non sarebbe fantastico? Queste voci non sono state ancora confermate, ma se fossero vere siamo certi che una serie come quella di *Resident Evil* potrebbe diventare veramente il videogioco per eccellenza!

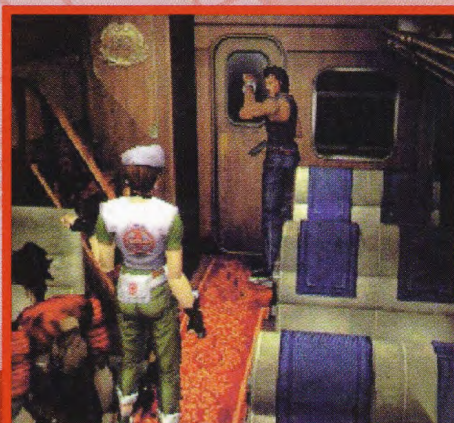
Nonostante tutto però, sembra che il sistema di controllo della nuova terrificante avventura della Capcom sarà un'esperienza di gioco completamente nuova sia per chi ha già giocato con un altro dei capitoli della serie che per chi non ha mai avuto il piacere di provare un *Resident Evil*. Una caratteristica che non troveremo però in *Resident Evil Zero* è la possibilità di passare alla visuale in soggettiva. È un vero peccato, soprattutto perché si era vista una cosa del genere nella versione per N64 di *Resident Evil 2*. A quanto pare però, le novità non finiranno qui... Il nuovo episodio della saga horror della Capcom dovrebbe essere distribuito in Giappone quest'estate e se volete saperne di più, continuate a leggere la vostra rivista preferita.



▲ Anche se avete già giocato con gli altri capitoli della serie e vi siete trovati di fronte tantissimi mostri diversi, in *Resident Evil Zero* ne troverete molti che non avete mai incontrato...



「S.T.A.R.S.」か...



無残に引き裂かれた
ルームサービスの死体だ

RESIDENT EVIL: LA STORIA

LA NASCITA DI UN MITO...

Cinque anni fa la Capcom era famosa in tutto il mondo per la bellissima serie di picchiaduro di *Street Fighter* e per i divertentissimi platform di *Megaman*. Un giorno però, un certo Shinji Mikami decise di presentare al colosso giapponese un'idea decisamente innovativa. Quello che aveva in mente questo giovane Game Designer era un'avventura con grafica tridimensionale con una trama estremamente coinvolgente e un'atmosfera decisamente ispirata a quella dei film horror. Alcuni dei dirigenti della Capcom rimasero inizialmente un po' perplessi all'idea di un gioco di questo genere che sembrava essere un po' troppo al di fuori dei canoni della casa di sviluppo di Tokyo. L'utilizzo di

una grafica estremamente realistica e di contenuti così violenti rappresentava un cambiamento molto netto da quello che era il loro standard di titoli decisamente veloci e fantasiosi. La prima domanda che gli venne in mente fu sicuramente "come reagirà il nostro pubblico di fronte a un'avventura piena di enigmi e con una trama dai toni decisamente inquietanti?". Alla fine decisero di tentare e se siete degli appassionati di videogiochi, allora già conoscete la risposta.

Il primo capitolo di questa fantastica serie uscì per PlayStation e fu subito un successo senza precedenti e alla Capcom capirono immediatamente che la loro scelta era stata quella giusta. Di lì a poco, *Resident Evil* divenne la tipica gallina dalle uova d'oro per la Capcom che



decise ovviamente di continuare la produzione di altri episodi della saga che ha riportato sulla cresta dell'onda un genere veramente interessante come quello del "Survival Horror".



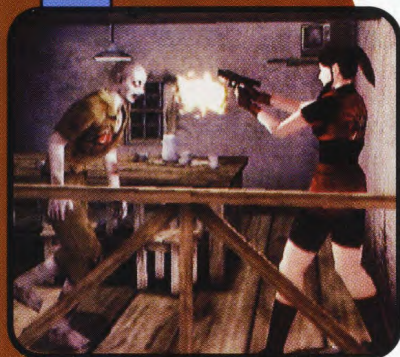
RESIDENT EVIL

Quali spaventosi segreti saranno celati tra le mura di quella misteriosa villa, sperduta nelle foreste di Raccoon City? Questa enorme costruzione è stata utilizzata per moltissimo tempo per compiere dei segretissimi esperimenti genetici. Nessuno aveva mai avuto un motivo o il coraggio per avvicinarsi alla villa, ma stavolta è successo qualcosa di veramente strano!

Da qualche tempo succedono delle cose inspiegabili e sempre più persone raccontano di essere state attaccate da strane creature... è arrivato il momento di fare luce su questi misteri! Per riuscire a risolvere i problemi della cittadina di Raccoon, è stata mobilitata la squadra speciale S.T.A.R.S. (che significa squadre tattiche speciali di salvataggio).

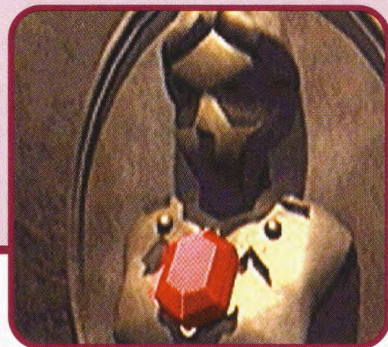
I nostri eroi si trovano però in difficoltà, infatti non appena arrivano sul posto la squadra Bravo scompare senza lasciare traccia. A questo punto la squadra Alpha dovrà trovare i compagni dispersi e cercare di capire cosa stia realmente succedendo a Raccoon City.

Resident Evil vi dà l'opportunità di vestire i panni di due dei membri del team Alpha, Chris Redfield o Jill Valentine. Nonostante lo scopo finale dei due agenti sia lo stesso, impersonando l'uno o l'altro l'avventura subirà dei lievi ma importanti cambiamenti, permettendovi così di avere due giochi in uno!



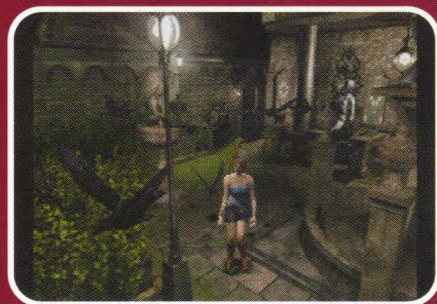
RESIDENT EVIL 2

Dopo circa 18 mesi dall'uscita del secondo capitolo su PlayStation, gli orrori e i misteri di Raccoon City sono arrivati anche sulla console Nintendo per la felicità di tutti quelli che amano le emozioni forti. I possessori di N64 non hanno mai avuto il piacere di vivere i brividi del primo capitolo della saga. Per questo motivo, in *Resident Evil 2* i programmatori hanno apportato alcune aggiunte che vi aiuteranno a capire meglio la storia di quest'incubo a occhi aperti. Dietro tutta questa spaventosa vicenda c'è la Umbrella Corporation, una spietata multinazionale che ha avuto l'ottima idea di sperimentare un rivoluzionario virus in grado di alterare la struttura genetica di qualsiasi forma di vita. Com'era facile prevedere, qualcosa va storto e ben presto il virus si rivela una micidiale arma biologica, in grado di trasformare in zombi cannibali chiunque ne venga a contatto. Jill Valentine, Chris Redfield e Barry Burton, eroi del primo episodio della serie, riuscirono a scoprire i loschi piani della Umbrella e si avventurarono alla ricerca della verità. Protagonisti di questo nuovo capitolo sono invece Leon Kennedy (una recluta della polizia al suo primo giorno di lavoro a Raccoon City) e Claire Redfield (sorella di Chris che con un tempismo eccezionale ha deciso di far visita al fratello). Vestendo i panni di questi due ragazzi, dovrete cercare di uscire vivi dalle strade di Raccoon City e cercare di fermare il terrificante progetto della Umbrella... siete pronti per affrontare l'orrore?



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Questa volta l'affascinante Jill dovrà sopravvivere ai terribili orrori che si nascondono tra i vicoli di Raccoon City. Ambientato poco prima di *Resident Evil 2*, questo gioco vi aiuterà a capire le cause che hanno scatenato la tremenda epidemia che ha sterminato la popolazione della pacifica cittadina. Il sistema di gioco è rimasto praticamente identico (se non per pochissime novità) e anche il metodo di controllo non presenta particolari innovazioni. Siamo sicuri che questo possa aver fatto piacere ai fan della serie, anche se purtroppo le somiglianze con i primi due episodi non finiscono qui. Nel corso del gioco si avverte continuamente una fastidiosa sensazione di "già visto" che alla lunga compromette il valore complessivo di questo titolo. In ogni caso il gioco è davvero splendido e i programmatori sono riusciti a portare verso nuove vette la grafica della saga horror più bella della storia dei videogiochi. I fondali statici sono stati realizzati con una cura davvero maniacale e molte volte non vi accorgete nemmeno di percorrere ambientazioni bidimensionali. Spesso per risolvere gli enigmi o per salvarsi la vita è necessario interagire con gli scenari. Anche i personaggi sono molto più dettagliati e la varietà di esseri abominevoli che incontrerete è notevolmente aumentata. Gli enigmi che sono stati proposti in questo nuovo episodio sono un po' più impegnativi rispetto al passato e non si limitano al tipico meccanismo "allinea gli interruttori e apri la porta". La Capcom ha insomma fatto un ottimo lavoro, anche se non ha proposto niente di davvero innovativo. Se stavate aspettando una nuova razione di orrore, siamo comunque sicuri che *Resident Evil 3: Nemesis* saprà accontentarvi.



RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

Con l'arrivo della console dell'ultima generazione, anche la saga horror più giocata al mondo si evolve!

Resident Evil: Code Veronica rappresenta un notevole passo in avanti rispetto ai precedenti capitoli della serie di *Resident Evil*. Sfruttando le incredibili capacità tecniche della console della Sega, gli sviluppatori della Capcom sono infatti riusciti a creare un mondo completamente tridimensionale con un dettaglio grafico mai visto prima. Questa volta i fondali non sono infatti bidimensionali, ma interamente composti da poligoni (come quelli di *Dino Crisis* per PSX). Questa innovazione renderà l'esperienza di gioco ancora più avvincente permettendo dei movimenti di inquadratura in tempo reale e la possibilità di seguire l'azione in soggettiva. *Code Veronica* permette anche di avere degli ambienti che cambiano in modo dinamico. È infatti possibile vedere per esempio un'intera parete che crolla sotto il peso di un gruppo di non morti. Anche l'utilizzo di effetti luce in tempo reale è spettacolare. Rimarrete sicuramente a bocca aperta vedendo Claire che illumina le ambientazioni più oscure utilizzando il suo accendino. Le fenomenali capacità del sistema di riproduzione audio della console Sega vengono sfruttate al massimo. I passi dei mostri che si avvicinano e i terribili ululati dei cani mutanti vi faranno sicuramente gelare il sangue nelle vene.



RESIDENT EVIL GUN SURVIVOR

Alla fine dello scorso anno la Capcom ha davvero sorpreso tutti annunciando lo sviluppo di un nuovissimo titolo ispirato alla sua famosissima saga horror. La notizia sconvolgente era però che l'ennesimo episodio di *Resident Evil* per PlayStation era uno sparattutto in soggettiva da giocare con la pistola a infrarossi! *Resident Evil: Gun Survivor* presenta inoltre una serie di caratteristiche innovative che lo rendono difficilmente paragonabile a qualsiasi altro titolo già esistente.

Peccato però che il sistema di controllo decisamente poco funzionale abbia reso quello che poteva essere un gioco veramente interessante, un fiasco quasi totale.



RESIDENT EVIL PER GAME BOY COLOR

Abbiamo recentemente saputo che la versione tascabile della più bella avventura horror della Capcom non verrà mai distribuita. Qualche mese fa la Capcom aveva annunciato l'importantissimo progetto della conversione di *Resident Evil* per la piccola console della grande N ed eravamo rimasti tutti molto impressionati da questo annuncio. Non vedevamo l'ora di poter riprovare quelle particolari emozioni vissute con *Resident Evil* con il Game Boy Color. Purtroppo però, quell'ambiziosissimo progetto è stato cancellato proprio dalla Capcom. Secondo la dichiarazione di un portavoce della casa di sviluppo giapponese, "*Resident Evil* per Game Boy Color non sarebbe stato in grado di ricreare le sensazioni tipiche della versione per PlayStation". Altre fonti (non ufficiali) dicono che la Divisione giapponese della Capcom non era affatto soddisfatta del suo prodotto e per questo motivo è stata presa la decisione di cancellare la distribuzione di *Resident Evil* per Game Boy Color. È stato veramente un brutto colpo per tutti noi e siamo certi che non farà piacere neppure a voi, ma nonostante tutto continuiamo a tenere le orecchie bene aperte. D'altra parte, sappiamo tutti che gli zombi non muoiono tanto facilmente...

Nulla potrà più fermarvi!



Dreamcast

ARENA

Maggio 2000 numero 5 L. 7.900

MDK 2

**HUMOR E
PALLOTTOLE!
IL MIGLIOR
SPARATUTTO DEL 2000**

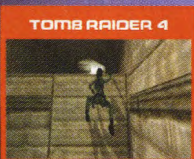
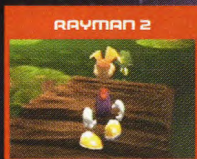
SPECIALE DONNE VIRTUALI

**COME HANNO
CAMBIATO IL MONDO
DEI VIDEOGIOCHI**

ECCO THE DOLPHIN

**IL DELFINO PIÙ
SIMPATICO
DELLA STORIA**

**WILD METAL COUNTRY, JOJO'S BIZARRE
ADVENTURE, WETRIX, RUNE, JADE,
NAPPLE TALE, RECORD OF LODOSS
WAR, TIME AND TIDE.**



DAL 10 MAGGIO IN EDICOLA



lupin III DVD neoranga lain escaflowne pokémon nadesico

benkyō!

tutto su manga e animazione giapponese



One Piece

Il pirata di gomma!

Wild Arms TV

Dalla PlayStation al teleschermo

Hunter X Hunter

Il pescatore combattente

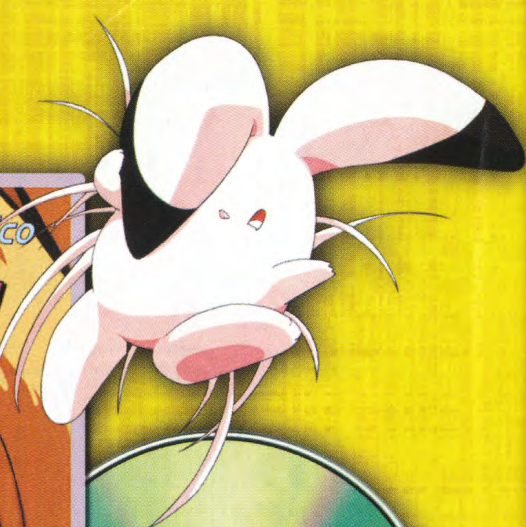
Speciale Sakura

Tutto sull'acchiappacarte più famosa della TV!

MAG/GIU 2000 • N. 10 L. 12.900



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



NEL CD ALLEGATO: FILMATI, COLONNE SONORE, INTERVISTE, REPORTAGE E TANTO ALTRO ANCORA!

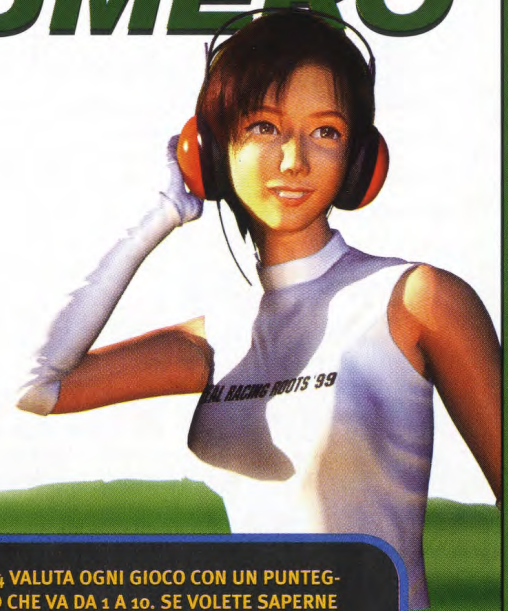
I CARTONI ANIMATI GIAPPONESI ARRIVANO SUL VOSTRO PC!

DAL 10 MAGGIO IN TUTTE LE EDICOLE

LE RECENSIONI DI QUESTO NUMERO

RECENSIONI

HYDRO THUNDER	pag. 32
F1 RACING CHAMPIONSHIP	pag. 36
TONY HAWK'S SKATEBOARDING	pag. 38
RIDGE RACER 64	pag. 42
DAIKATANA	pag. 46



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

9,5 - 10



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

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**

HYDRO THUNDER

**PIÙ
ESPLOSIVI
DELLA
DINAMITE...
ARRIVANO
I BOLIDI
ACQUATICI**

▼ Mmh, eppure non ci sembrava di aver mai visto New York sotto una simile alluvione... chi ha lasciato il rubinetto della vasca aperto?



▼ Ok, queste imbarcazioni saranno anche velocissime, ma saranno in grado di sopportare un'eruzione vulcanica? Ce lo auguriamo, specialmente per il pilota.



INFO

GIOCATORI



EXPANSION PAK



RUMBLE PAK



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



Immaginate un bolide su quattro ruote... lamiere lucenti e 800 cavalli che ruggiscono nel cofano. Ora pensate a una striscia d'asfalto caldo piena di curve insidiose pronte a sbattervi fuori strada al primo errore. Ci siete? Bene... ora togliete le ruote alla vostra macchina e sostituitele con un fondo aerodinamico, poi buttate il motore e cambiatelo con due turbine da 2000 cavalli. La striscia d'asfalto? Non esiste più, al suo posto ci sono delle piste d'acqua ricavate all'interno di città virtuali sulle quali dovrete darvi battaglia con avversari agguerriti, decisi ad arrivare prima di voi al traguardo. Tutto questo e molto di più è *Hydro Thunder*, uno dei giochi di corse più appassionanti e adrenalinici che si siano mai visti su Nintendo 64.

Come avrete ormai capito, nell'ultimo titolo Midway non verrete messi al volante delle solite macchine iperpompate, ma dovrete vedervela con dei veri e propri mostri acquatici dall'enorme potenza e capaci addirittura di trasformarsi durante la gara.

Hydro Thunder è la conversione fedele di un gioco uscito qualche tempo fa nelle sale giochi di tutto il mondo. Se state pensando di trovarvi di fronte a un clone di *Wave Race* vi sbagliate, l'impostazione di gioco è prettamente arcade, quindi se state cercando la simulazione a tutti i costi rimarrete delusi. Aspettatevi invece potenziamenti di ogni genere sparsi per i tracciati di gara e barche che sembrano uscite da un film di fantascienza. Sfortunatamente però non esiste niente di perfetto e anche *Hydro Thunder* non si sottrae a questa regola, vediamo perché...

LISCIA...

La prima cosa che ci ha un po' fatto storcere il naso nel titolo Midway è l'altalenante qualità con cui è stato ricreato l'effetto acqua nei tracciati. Mentre in alcune fasi di gioco vi troverete a viaggiare su splendidi tracciati ricchi di effetti speciali come la riflessione dell'ambiente circostante, in altre occasioni vi sembrerà di sfrecciare in un lago di fango con le onde che copriranno la vostra imbarcazione impedendovi di avere una chiara visuale di quello che sta succedendo. In quei momenti vi sembrerà di trovarvi di fronte a *Rapid Racer* per PlayStation... un fenomeno davvero fastidioso e inspiegabile! Fortunatamente le ambientazioni di gioco estremamente colorate e dettagliate contribuiranno in maniera efficace a distrarvi da questo difetto permettendovi di concentrarvi principalmente sugli aspetti positivi di questo gioco. La difficoltà media non è elevatissima anche se per vincere le 13 gare disponibili dovrete imparare a sfruttare al meglio le numerose scorciatoie e i potenziamenti sparsi lungo le piste.

MINERALE...

La sfida maggiore non consiste però solo nel ricordare le varie curve e la conformazione dei tracciati, ma anche nel saper sfruttare al meglio le pedane di accelerazione. Utilizzandone una la vostra imbarcazione si trasformerà ricevendo una spinta supplementare ed estendendo un paio di insospettabili ali che la faranno assomigliare più a un'astronave che a un mezzo acquatico. Il corretto utilizzo di queste pedane di accelerazione

rappresenta la chiave per vincere le diverse competizioni e aggiunge una forte componente tattica alle gare. Una delle caratteristiche più curiose di *Hydro Thunder* sta nel fatto che solo la vostra imbarcazione può usufruire dell'aiuto delle pedane di accelerazione. Come facciamo quindi le barche comandate dalla CPU a starvi davanti senza alcun aiuto rimane un mistero che forse solo Mulder e Scully potrebbero svelare. All'inizio del gioco potrete scegliere tra 13 diverse imbarcazioni, inspiegabilmente prive di qualsiasi tipo di scheda che ne spieghi le caratteristiche tecniche (cosa invece presente nelle altre versioni del gioco). Visto che tutte si comporteranno più o meno nello stesso modo in fase di gara risultando estremamente facili da guidare e con una velocità di punta praticamente identica, la scelta sarà dettata principalmente dai vostri gusti personali. Anche le barche bonus che potrete sbloccare durante il gioco non possiedono caratteristiche molto diverse da quelle standard, differenziandosi solo per il loro aspetto decisamente bizzarro. Se da una parte questo appiattimento delle differenze tra i partecipanti alle gare può risultare un po' deludente, dall'altra consente di vivere gare sempre appassionanti e tirate allo spasimo.

OPZIONI MNEMONICHE
MEMORIA INTERNA
 Non Utilizzata
CONTROLLER PAK
 Consente di salvare i record e le opzioni aggiuntive

ROBIN... PRENDI IL BAT-MOTOSCAFO

Collezionando un buon numero di potenziamenti per la velocità, la vostra barca si trasformerà automaticamente in un mostro rapido come un fulmine. La nostra preferita è sicuramente l'imbarcazione in stile Batman, capace di spiegare due enormi ali per correre come il vento.





▲ Solo due giri alla fine della gara e siete ancora quinti... è arrivato il momento di usare tutta la potenza del turbo di cui è capace il vostro bolide!

GASSATA...

Abbiamo quindi capito che il fattore velocità non costituisce un elemento essenziale nella modalità di gioco in singolo, ma come la mettiamo con il multiplayer? Purtroppo le cose si mettono male per *Hydro Thunder* visto che questa modalità è praticamente ingiocabile.

Nonostante infatti il livello grafico e i dettagli degli scenari rimangano su livelli

decisamente alti, la fluidità del gioco subisce un

notevole rallentamento

che fa venire voglia

di abbandonare la

gara dopo pochi istanti. A peggiorare ulteriormente le cose contribuisce un sistema di telecamere fisse che riprendono la gara inquadrando solamente la punta dell'imbarcazione scelta, una scelta discutibile che non

permette di avere una chiara visione di dove si sta andando.

Come accennavamo in precedenza, gli scenari di gioco nei quali sono ambientate le gare sono estremamente vari. Potrete infatti gareggiare all'interno di una New York completamente sommersa dall'acqua, in un castello stregato con tanto di pipistrelli e scricchiolii sinistri o ancora in un acquedotto dell'antica Grecia. Ognuna di esse fornisce uno spettacolo grafico davvero magnifico che in più di un'occasione vi lascerà a bocca aperta. Nel livello New York Disaster ad esempio avrete la possibilità di vedere i tipici taxi gialli della Grande Mela parcheggiati sul fondo della pista... davvero incredibile!

...O AROMATIZZATA?

Una delle caratteristiche più impressionanti di *Hydro Thunder* riguarda gli elementi che fanno da contorno alle gare. Lungo i corsi d'acqua su cui gareggerete incontrerete numerose imbarcazioni che non hanno niente a che vedere con quelle in competizione. Motoscafi della polizia con agenti che vi intimeranno di fermarvi (ma non dategli ascolto, mi raccomando), pescherecci, yacht, gondole e persino qualche jet sky. Ma la cura per i dettagli posta dai programmatori non finisce qui! Durante la gara avrete infatti a

vostra disposizione un radar che vi segnalerà ogni curva per permettervi di affrontarla al meglio. Il bello è che quando entrerete in un tunnel o in qualche caverna, il segnale diventerà sempre più disturbato fino a sparire del tutto costringendovi così ad affidarvi solamente al vostro intuito e alla vostra destrezza.

Da un gioco di questo tipo ci si aspetta una colonna sonora e degli effetti di sicuro impatto e anche da questo punto di vista il team Eurocom non ha deluso le aspettative, inserendo alcune chicche davvero gustose come alcune tracce che sembrano prese direttamente da *Guerre Stellari*. In definitiva quindi *Hydro Thunder* è un gioco estremamente piacevole e appassionante, la cui valutazione finale avrebbe potuto essere molto maggiore se solo la modalità Multiplayer fosse stata realizzata meglio. Proprio per questo motivo la longevità generale non è elevatissima, ma se vi piacciono i giochi frenetici e siete stanchi delle solite simulazioni di guida non potete non provarlo... ne rimarrete conquistati!



▼ Come dite? Sembra di correre sopra uno specchio! In effetti la riproduzione dell'acqua non è uno dei punti forti di questo gioco, ma è proprio così importante?



L'OCCHIO MALEFICO

Uno dei livelli bonus è ambientato nell'antico Egitto. Durante questa gara sarete tallonati da un enorme mostro che cercherà di ostacolarvi in tutti i modi. Mirate al suo occhio e quando uscirà dall'acqua, date la massima potenza per liberarvene.



I COMANDI DEL PAD



+ PREGI & DIFETTI -

- + Livelli estremamente colorati
- + Splendido design delle barche
- + Altissima e frenetica giocabilità
- + Totale assenza di "nebbia"
- Effetto "acqua" non eccezionale
- Nessuna statistica per le imbarcazioni
- La modalità Multiplayer è terribile

UN OTTIMO TITOLO DI CORSE CHE SAREBBE STATO UN CAPO-LAVORO CON UNA MODALITÀ MULTIPLAYER MIGLIORE!

GRAFICA		10
SONORO		6
LONGEVITÀ		8
GIOCABILITÀ		6

TOTALE 8,5



▲ Questo tracciato è decisamente buio e tetto, non vorremmo che da un momento all'altro uscisse fuori un vampiro... Tenete i paletti di frassino a portata di mano!



▲ Fuori un altro... il vostro avversario vola via dal tracciato come un proiettile! Ovviamente nessuno saprà mai che siete stati voi, quindi proseguite per la vostra strada e... avanti un altro!

▼ Ok, il vostro avversario è molto più grande di voi, ma non datevi per vinti. Pensate a Davide contro Golia... non sarà certo un'impresa facile, ma fategli vedere di cosa siete capaci!



RECENSIONI

SORPRESA!!!

Provate a vincere tutti i livelli bonus e verrete ricompensati con quattro barche segrete. Potrete scegliere tra una versione ridotta del Titanic (senza Di Caprio, non vi preoccupate...), una corazzata militare con tanto di soldati e un Hoverboat. La più bizzarra rimane però il Chumdinger, un peschereccio corredato di pescatore e cane al seguito che abbaierà contro ogni barca che sorpasserete durante le gare.



F1 RACING CHAMPIONSHIP

LA UBI SOFT TORNA IN PISTA ED È SUBITO POLE POSITION!



OPZIONI MNEMONICHE

MEMORIA INTERNA

Non utilizzata

CONTROLLER PAK

Salva i dati relativi ai campionati e i record

INFO

GIOCATORI



EXPANSION PAK



RUMBLE PAK



Prodotto Ubi Soft

Sviluppo Ubi Studios

Genere Corse

Data di Uscita Già in vendita

Dopo il grande successo ottenuto con *Monaco Grand Prix*, era ovvio pensare che la Ubi Soft ci avrebbe riprovato con una simulazione di Formula 1 e questa volta ha fatto le cose in grande! L'unico vero problema del precedente titolo era la mancanza di una licenza ufficiale, ma questa volta non andrà così! Dopo meno di un anno, la Ubi Soft ha deciso di tornare per rendere felici tutti gli appassionati di Formula 1 possessori di N64 con una simulazione che ci ha veramente stupito! Non solo la grafica di *F1 Racing Championship* è bellissima, ma il nuovo titolo di corse per la nostra console preferita porterà con sé una ventata di interessantissime novità. Gli appassionati di Formula 1 fissati con le simulazioni super-realistiche troveranno nel nuovo titolo della Ubi Soft il gioco da avere a tutti i costi! Il nuovo capolavoro dei ragazzi degli Ubi Studios vi metterà a disposizione tutte le 22 macchine e i piloti delle undici scuderie ufficiali del Campionato Mondiale di Formula 1 del 1999. In *F1 Racing Championship* avrete inoltre a disposizione delle perfette riproduzioni di tutti i 16 circuiti, incluso quello nuovo della Malaysia. Nonostante sia stato creato un solo modello di base per tutte le vetture, le macchine sono perfettamente riconoscibili

grazie all'altissimo dettaglio grafico delle texture impiegate dai grafici degli Ubi Studios. Le differenze più evidenti però stanno nella forma e nella disposizione degli alettoni. Anche i circuiti possono contare sull'utilizzo di un numero veramente impressionante di poligoni e su una cura quasi maniacale per i dettagli. Oltre alla riproduzione perfetta delle piste, gli sviluppatori hanno deciso di aggiungere un'ulteriore dose di realismo ai circuiti ricreando tutte le ambientazioni fin nei più piccoli dettagli. L'aspetto grafico non è comunque il solo punto di forza della bellissima simulazione di Formula 1 della Ubi Soft. Per darvi un'idea di quanto abbiano puntato sul realismo i ragazzi degli Ubi Studios, pensate che in *F1 Racing Championship* troverete tutte le 99 regole ufficiali (come il sistema di qualificazioni basato sul limite del 107% del primo classificato). Durante le competizioni vi capiterà inoltre di ascoltare i messaggi che vi arriveranno via radio dai Box e avrete la possibilità di vedere le statistiche della gara (nello stesso modo di quando vedete

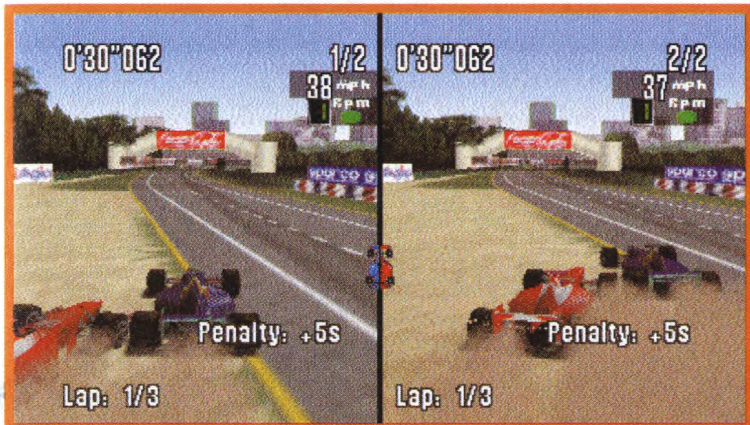
F1 RACING CHAMPIONSHIP

Prodotto: Ubi Soft
Data di Uscita Pal: Già in vendita

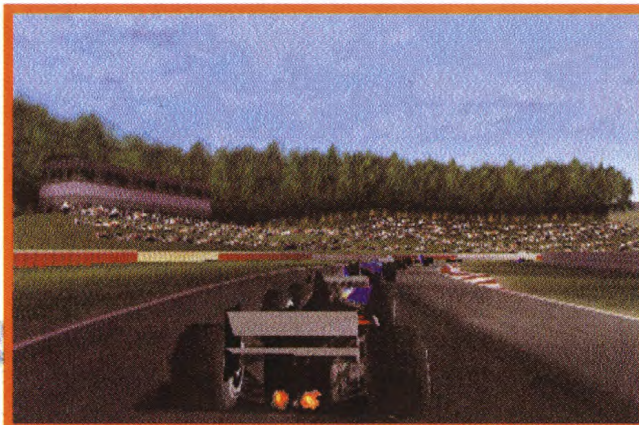
un Gran Premio alla televisione). Se pensate che sia tutto qui, vi assicuriamo che vi sbagliate di grosso! Vi basti pensare che dovrete anche rispettare le bandierine di segnalazione, a meno che non vogliate rischiare di beccarvi una penalità che potrebbe compromettere l'esito della gara. Un'altra interessantissima caratteristica del nuovo gioco della casa di sviluppo francese è senza dubbio la possibilità di personalizzare l'assetto della vostra monoposto in base alle vostre esigenze. Il fatto veramente importante è che le vostre modifiche avranno un reale effetto sul comportamento del vostro bolide in pista. Il livello di realismo della guidabilità delle vetture che avrete a disposizione è veramente notevole e di gran lunga superiore a quello di qualsiasi altro titolo di questo genere sviluppato per N64. Tutte queste particolari caratteristiche



▲ Quando vi fermerete ai box, vedrete apparire una schermata di questo genere e dovrete mettercela proprio tutta premendo il tasto A per tornare in pista il più velocemente possibile.



▲ Sfidando un vostro amico in un divertente testa a testa, potrete tenere la situazione costantemente sotto controllo grazie all'indicatore di posizione che si trova al centro dello schermo.

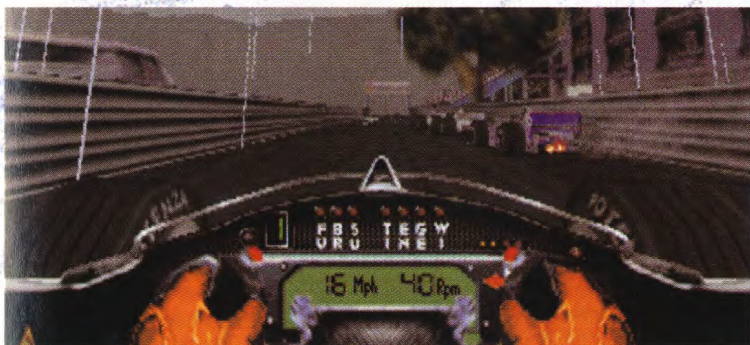
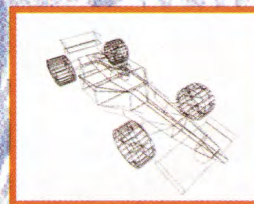


▲ La cura per l'aspetto grafico che i ragazzi degli Ubi Studios hanno dedicato alla loro nuova simulazione di Formula 1 è veramente impressionante.

potrebbero farvi pensare che *F1 Racing Championship* sia un titolo dedicato ai soli appassionati di simulazioni di Formula 1, ma vi sbagliate! Per rendere il loro nuovo titolo accessibile a tutti, i ragazzi degli Ubi Studios hanno giustamente pensato di inserire una modalità di gioco che permetta anche ai giocatori meno esperti di divertirsi da subito. Tra le varie opzioni di gioco, troverete infatti la modalità Scuola Guida che vi permetterà di imparare a pilotare le velocissime monoposto in qualsiasi

circostanza. Un'altra novità molto divertente introdotta da *F1 Racing Championship* è senza dubbio l'interazione con le soste ai Box. Tutte le volte che vi fermerete per effettuare delle riparazioni o per fare rifornimento, vedrete apparire una schermata che riproduce una scena dei Box. A questo punto dovrete premere velocemente il tasto A per cercare di tornare in pista perdendo la minore quantità di tempo possibile. Per renderlo ancora più coinvolgente, i ragazzi degli Ubi Studios hanno

sviluppato la bellezza di cinque tipi diversi di inquadrature, ma secondo noi la migliore è senza dubbio quella da dentro l'abitacolo. Con tutte queste caratteristiche veramente interessanti, la nuova simulazione di Formula 1 della Ubi Soft è sicuramente uno dei migliori titoli di questo genere per N64.



▲ I ragazzi degli Ubi Studios hanno inserito tutte le possibili condizioni climatiche ricreandole alla perfezione...



▲ Assistere ai replay delle gare sul circuito di Monaco è sempre un piacere! Rimarrete a bocca aperta quando vedrete quanto è fedele la ricostruzione di ogni singolo.

I COMANDI DEL PAD

+ PREGI & DIFETTI -

L: Corsa
R: Non utilizzato
B: Passaggio / Contrasto
A: Lancio / Blocco
C Su: Masse Speciali, C Giù: Chiamata, C Sinistra: Finta, C Destra: Cambio giocatore
D-Pad: Non utilizzato
Z: Corsa

- + Perfette riproduzioni dei modelli delle macchine e dei circuiti
- + Guidabilità delle macchine estremamente realistica
- + Modalità Scuola Guida molto interessante
- + Cinque diversi tipi di inquadrature
- + Sistema di interazione con la sosta ai box

IL MIGLIOR TITOLO PER TUTTI GLI APPASSIONATI DI FORMULA 1 CHE PREFERISCONO LE SIMULAZIONI AI GIOCHI ARCADE

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

TOTALE 9,5

1 M. Schumacher	LAP2	4 R. Schumacher	5.185
2 M. Hakkinen	2.333	5 A. Zanardi	6.334
3 D. Coulthard	4.235	6 G. Fisichella	8.284

▲ Durante lo svolgimento dei Gran Premi, vedrete apparire di tanto in tanto delle statistiche che vi permetteranno di capire qual è la classifica parziale e il distacco tra i vari piloti.



◀ Cosa sta facendo? Bob Burnquist mostra la sua abilità in aria eseguendo uno spettacolare Madonna!

▼ Alla fine del livello del Centro Commerciale c'è un grande parco con moltissimi corrimano e tanti altri posti che vi permetteranno di eseguire delle acrobazie veramente incredibili!



TONY HAWK'S SKATEBOARDING

**PREPARATEVI
A PASSARE
INTERE
GIORNATE
A GRINDARE
TUTTE LE
SCALINATE
CHE VI
CAPITERÀ DI
INCONTRARE!**

Qual è il lavoro più bello, se non quello che permette di guadagnare divertendosi? Proprio per questo motivo gli skaters professionisti sono sempre stati tra i più invidiati. Non solo fanno quello che più gli piace dalla mattina alla sera, ma vengono anche pagati! Certo, c'è sempre la possibilità di sbagliare e rompersi qualche osso, e allora perché dovrete correre certi rischi quando potete essere dei veri professionisti stando comodamente seduti in poltrona?

I più scettici di voi diranno: "Dov'è il bello?". Beh, *Tony Hawk's Skateboarding* non è forse il gioco più divertente che si sia mai visto sull'N64, ma vi farà sicuramente provare le stesse emozioni di un vero Contest.

IMPOSSIBILE

Ha già fatto impazzire i possessori di PlayStation e tra poco uscirà la versione sviluppata per Game Boy Color, ma oggi siamo qui per parlarvi del fantastico *Tony Hawk's Skateboarding* per N64! Giocando con questo bellissimo gioco distribuito dalla Activision potrete divertirvi a eseguire ogni genere di acrobazia lanciandovi su dei percorsi che farebbero rabbrivire anche i più grandi

professionisti di questo spettacolare sport. Tutto questo sarà poi condito da un buon numero di personaggi (realmente esistenti) ognuno con le proprie tavole e con i propri Trick speciali, ma soprattutto da una colonna sonora da urlo!

Finalmente anche con un titolo per N64 sarà possibile ascoltare delle canzoni vere e proprie (tratte da album di gruppi Punk Rock e Ska). Otto brani di gruppi come GoldFinger, Dead Kennedy's, Suicidal Tendencies, Vandals e Primus sono stati inclusi nella colonna sonora del gioco per darvi la giusta carica. Il problema è che le canzoni sono un po' corte e suonano in continuazione, ma non è affatto un grande difetto visto che non avrete tempo da perdere durante i livelli e i brani sono veramente molto belli. Proprio così, avrete un tempo limitato per completare i nove livelli che dovrete affrontare durante il gioco. Grazie anche a questa caratteristica, *Tony Hawk's Skateboarding* vi proporrà sempre una sfida molto interessante e non riuscirete facilmente a staccare le mani dal controller. Ricordate comunque che l'obiettivo del gioco non è semplicemente quello di raggiungere il traguardo del livello! Per dimostrare di essere dei veri campioni, dovrete

riuscire a completare tutte le varie prove che vi verranno proposte, come raggiungere un certo numero di punti o collezionare dei particolari oggetti. In ognuno dei quadri dovrete riuscire a raggiungere tutti gli obiettivi se vorrete accedere ai livelli più avanzati. Nella maggior parte dei casi vi troverete ad affrontare cinque prove, ma avrete anche la possibilità di cimentarvi in veri e propri Contest.

FINGER FLIP

Ognuno degli skater che potrete scegliere avrà a disposizione un gran numero di mosse e acrobazie con le quali potrete far letteralmente impazzire la folla. Pensante che potrete addirittura combinarle tra loro in una varietà quasi infinita di spettacolari sequenze. Tutte le volte che eseguirete un Trick, vedrete apparire sul fondo dello schermo il vostro nome e il punteggio che avete ottenuto.

Quanto maggiore sarà il numero di acrobazie diverse che riuscirete a legare, tanto più alto sarà il totale dei punti che riuscirete a collezionare. In alcuni livelli potrete addirittura arrivare a saltare da altissime rampe e grindare dei corrimano che si trovano a qualche metro da terra! Non è incredibile?



ALLA GRANDE!

Con poche pressioni sul tasto C al momento giusto potrete combinare un numero veramente incredibile di Tricks per collezionare un mare di punti. Con un po' di allenamento, eseguire combo da sei o più manovre come questa vi sembrerà facile come bere un bicchiere d'acqua!



LA VERITÀ È LÌ FUORI...

Nel livello finale sarete alle prese con un particolarissimo Contest ambientato in un'improbabile Area 51 (l'installazione militare dove dovrebbero essere custoditi degli alieni). In alcune delle stanze segrete di questo livello troverete infatti un disco volante e un simpatico omino verde che vola su una tavola a reazione (!?!).



OPZIONI MNEMONICHE

MEMORIA INTERNA

Non utilizzata

CONTROLLER PAK

Salva i progressi del gioco

LA MAGIA DEL BASKET

INFO

GIOCATORI



EXPANSION PAK



RUMBLE PAK



Prodotto Activision

Sviluppo Neversoft

Genere Skateboard

Data di Uscita Già in vendita

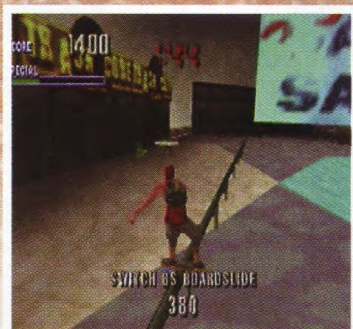
► La strada per arrivare in fondo è dura e bisogna fare molta attenzione o essere almeno assicurati sulla vita!

▼ Una piscina vuota nel livello della Scuola è il posto migliore dove esercitarsi con queste particolarissime acrobazie "volanti".



▲ Officer Dick (il personaggio nascosto) infrange le leggi della gravità spiccando letteralmente il volo nel livello **DownTown**.

▲ Attenti a quella macchina! Ricorda sempre di guardare da entrambe le direzioni quando attraversi la strada, **figliolo!**



▲ Se siete amanti della velocità, allora questa rampa è il posto adatto a voi. Quando avrete preso una rincorsa sufficiente, non dovrete fare altro che combinare il maggior numero possibile di Tricks.

▲ Il vapore fuoriesce dai tubi mentre Tony Hawk apre una delle valvole nel livello **Downhill Jam**.



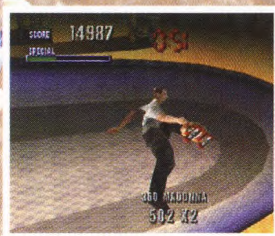
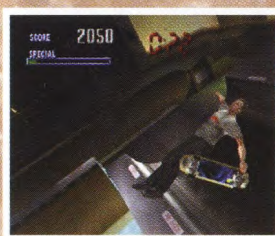
Nonostante *Tony Hawk's Skateboarding* sia un'ottima simulazione di questo divertentissimo sport, i ragazzi della Neversoft hanno lasciato un po' di spazio anche alla fantasia. Più complicata sarà la manovra che tenterete di eseguire e più sarà alto il rischio di finire a gambe all'aria quando riatterrerete. Se qualcosa dovesse andare storta, cercate di non prendervela con il gioco, la sua giocabilità e la precisione dei comandi sono veramente senza rivali. Quando avrete preso abbastanza confidenza con i controlli, questi diventeranno decisamente naturali rendendo estremamente semplice anche l'esecuzione delle acrobazie più particolari. Tutte le volte che sbaglierete una manovra, non

otterrete i punti che avreste meritato e vedrete cadere in pezzi il nome del Trick che non avete chiuso.

NOSE GRIND

Oltre all'incredibile giocabilità e all'aspetto grafico (curatissimo), un'altra caratteristica che rende *Tony Hawk's Skateboarding* un gioco veramente interessante è la possibilità di usare dei veri campioni di questo fantastico sport. Tony Hawk non sarà infatti il solo super campione di Skateboard presente. Insieme a lui troverete Bob Burnquist, Chad Muska, Elissa Steamer e molti altri. Dopo aver sbloccato anche il personaggio segreto (Officer Dick) potrete scegliere tra 11 atleti, ognuno con la sua serie di tavole personalizzate. Ognuno di loro potrà eseguire delle acrobazie particolari che li differenziano l'uno dall'altro. Tutto questo però non basta a evitare che a volte il

gioco diventi un po' ripetitivo. C'è molto da fare, creare sempre nuove combinazioni, superare molti livelli e selezionare il personaggio preferito, ma dopo un po' vi sembrerà di fare sempre le stesse cose. Per fortuna potete sempre divertirvi ad affrontare i vostri amici nella modalità a due giocatori, che vi permetterà di scegliere tra tre diversi tipi di sfida. Il primo è una semplice gara a chi riesce a chiudere il Trick migliore ottenendo il punteggio più alto, ma gli altri due vi assicureranno ore di vero divertimento. Il secondo gioco in split-screen si chiama *Graffiti* e dovrete fondamentalmente cercare di eseguire il maggior numero possibile di acrobazie sulle rampe e sulle ringhiere per farle diventare del vostro colore. Per riuscire a fare vostre le aree che sono già state prese dal vostro avversario, non dovrete fare altro che eseguire delle



IN POSIZIONE!

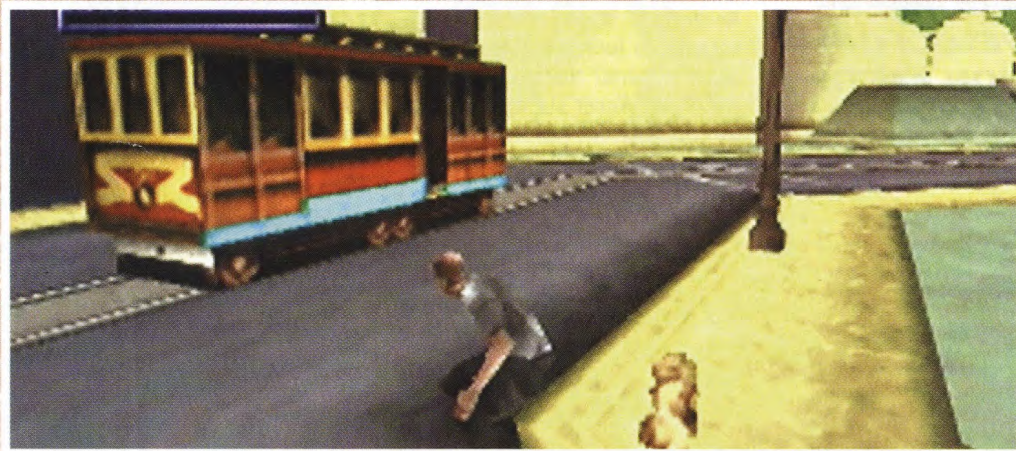
L'ultimo personaggio nascosto è un poliziotto. Nessun gioco di skateboard sarebbe completo senza un poliziotto. È un energumeno con una tavola decorata con delle ciambelle, ma ha delle manovre molto efficaci. La sua mossa speciale "in posizione" gli fa mettere le mani dietro la testa, pronto a dispensare schiaffoni!



acrobazie migliori nello stesso punto. Le gare in questa modalità sono molto avvincenti, soprattutto quando il tempo sta per scadere e i punteggi sono quasi pari.

STALEFISH

Il terzo minigioco si chiama Horse. Ognuno dei giocatori dovrà chiudere un Trick in un particolare luogo di un livello. Se non riuscirete a battere il punteggio del vostro avversario, vi verrà assegnata una lettera e chi completerà la parola decisa all'inizio avrà perso la sfida. Vi assicuriamo che questa opzione di gioco in particolare vi diventerà veramente tanto, soprattutto per il fatto che potrete cambiare la parola da utilizzare tutte le volte che inizierete una partita. In conclusione, questo titolo è uno splendido esempio del genere di giochi che la nostra console preferita è in grado di proporci e dimostra che questa piattaforma ha ancora molto da offrire. Anche se non siete appassionati di skateboard, vi consigliamo caldamente di dare comunque un'occhiata a questo bellissimo titolo dell'Activision!



I COMANDI DEL PAD



+ PREGI & DIFETTI -

- + Vagonate di manovre - Può diventare ripetitivo
- + Musica stupenda
- + Modalità a due giocatori divertentissima
- + C'è molto da fare

IL VIDEOGIOCO DEFINITIVO PER TUTTI GLI APPASSIONATI DI SKATEBOARD E NON SOLO!

GRAFICA	9
SONORO	10
LONGEVITÀ	9
GIOCABILITÀ	10

TOTALE 9,5





**OPZIONI
MNEMONICHE**

MEMORIA INTERNA

Usa tre slot e salva i tempi migliori

CONTROLLER PAK

Non utilizzato

INFO

GIOCATORI



EXPANSION PAK



RUMBLE PAK



Prodotto	Nintendo
Sviluppo	Nintendo
Genere	Corse
Data di Uscita	Giugno

**ALLACCIATE
LE CINTURE E
PREPARATEVI
A CORRERE
VELOCI COME
NON AVETE
MAI FATTO!**



FANTASIE DI LUCE

Una delle cose più belle di questo gioco riguarda sicuramente gli effetti di luce che vedrete affrontando i circuiti notturni o quando entrerete nelle gallerie. Rimarrete sicuramente a bocca aperta quando vedrete per la prima volta le luci posteriori che lasciano la scia tutte le volte che si muovono.



A meno che non abbiate trascorso gli ultimi anni della vostra vita in un bunker sotterraneo, saprete sicuramente che la serie di *Ridge Racer* è stata uno dei più grandi successi per la PlayStation. Dopo *Resident Evil*, *Fighting Force* e *Destruction Derby*, anche i possessori di N64 avranno il loro titolo di corse arcade: *Ridge Racer 64*. È stata un'attesa veramente lunga, ma ne sarà valsa la pena? Non c'è il rischio che *Ridge Racer* sia diventato troppo vecchio? Assolutamente no! Il fantastico gioco di corse della Namco è maturato

notevolmente diventando un titolo veramente interessante. Non solo potrete affrontare tutti i circuiti di *Ridge Racer* e *Ridge Racer Revolution*, ma ce ne saranno quattro inediti sviluppati apposta per questa versione a 64-bit. Se aggiungete una divertentissima modalità a quattro giocatori e 25 fantastici bolidi, capirete che *Ridge Racer 64* non è affatto una semplice conversione sviluppata per fare soldi. Essere un pilota scavezzacollo e lanciare la vostra macchina a tutta velocità su bellissimi circuiti è tutto quello che dovrete fare, ma vi assicuriamo che è esageratamente divertente! Non appena sfiorerete l'acceleratore sulla griglia di partenza vi troverete proiettati nella corsa dei vostri sogni o nella macchina dei vostri sogni, visto che potete addirittura guidare una Lamborghini! Una cosa è certa, non vi troverete mai ad annoiarvi alla guida di uno dei bolidi di *Ridge Racer 64*! Già dalla prima gara, capirete subito che *Ridge Racer 64* è molto più di un semplice titolo di corse. Più andrete avanti, più macchine sbloccherete, più veloci e difficili diventeranno le gare che

affronterete! Ci sembra superfluo dire che imparare a memoria ogni singola curva dei percorsi è fondamentale se vorrete raggiungere la pole position.

Se vi è già capitato di giocare con i titoli della serie *Ridge Racer* per PlayStation non avrete grandissimi problemi nell'affrontare i circuiti. I tracciati di *Ridge Racer* e *Ridge Racer Revolution* sono stati riprodotti alla perfezione e addirittura migliorati con l'aggiunta di alberi, palazzi e panorami veramente eccellenti. D'altra parte, la qualità generale del gioco è stata aumentata per essere allo stesso livello dei quattro nuovi circuiti inclusi in questa versione. Dobbiamo proprio ammettere che in quanto ad aspetto grafico, *Ridge Racer 64* non è secondo a nessuno. Tutti i circuiti sono veramente spettacolari e troverete tantissimi tocchi di classe pronti a lasciarvi a bocca aperta, ma non lasciatevi distrarre troppo o rischierete di non arrivare alla fine della gara. I tantissimi effetti speciali e in particolare quelli che rendono inimitabili i livelli notturni sono veramente incredibili, ma è la luce dei fari di coda delle macchine che



RIDGE RACER



▲ Le Inquadrature di Ridge Racer 64 vi lasceranno semplicemente a bocca aperta. I replay sono veramente spettacolari!

RECENSIONI



REAL RACING ROOTS '99

CER 64



catturerà la vostra attenzione. Grazie alle scie che lasciano le macchine avversarie, avrete la sensazione di trovarvi veramente su un bolide che sfreccia ad altissima velocità.

Anche gli abbaglianti nei percorsi notturni hanno effetti che si sono visti raramente in un gioco per N64. Nonostante questo però, l'illuminazione non è proprio perfetta e vi capiterà di avere qualche piccolissimo problema quando affronterete le gare notturne. Altri dettagli sono le ruote che fumano sull'asfalto.

▼ Sarebbe come guidare sulla super strada per tornare a casa dopo una giornata di lavoro, se non fosse per le altre macchine che sfrecciano a velocità veramente pazzesche!

Le tracce dei pneumatici vostri e delle altre auto rimarranno sempre stampati sulla pista. In questo modo potrete accorgervi di quando vi troverete in prossimità di un tratto di pista particolarmente pericoloso e potrete agire di conseguenza. Sfortunatamente vi capiterà molto spesso di sbandare pericolosamente affrontando una curva particolarmente stretta, ma questo è un problema che affliggeva anche le altre versioni del gioco. Chi ha già giocato con uno degli altri titoli di questa serie sa sicuramente cosa aspettarsi dal nuovo gioco per N64, ma niente paura! La cosa peggiore che possiate fare sarà togliere il dito dal tasto dell'acceleratore. Dopotutto è un gioco di corse di chiara ispirazione arcade e non un simulatore realistico. Spingere al limite il motore della vostra macchina potrebbe significare uscire di strada nella maggior parte dei casi. Cercare di controllare la vostra macchina affrontando le curve più strette potrebbe crearvi non pochi problemi, visto che controllare i testacoda non è sicuramente la cosa più semplice. Dal punto di vista della giocabilità, potrebbe anche essere un'aggiunta interessante, ma dovrete allenarvi a lungo prima di riuscire a gareggiare senza problemi.

Dobbiamo ammettere che la giocabilità della versione per N64 di Ridge Racer è notevolmente più alta delle altre e pensate che la Nintendo ha anche aggiunto

FACCIAMO UN ALTRO GIRO

Siete quel tipo di giocatori che saltano i replay? Non fatelo! Se riuscirete ad aspettare, potrete godervi delle sequenze veramente spettacolari in pieno stile Gran Turismo.

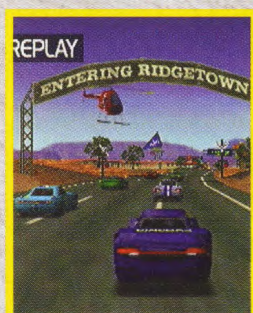


Qualcuno ha un paracadute? È meglio saltare fuori dalla macchina!



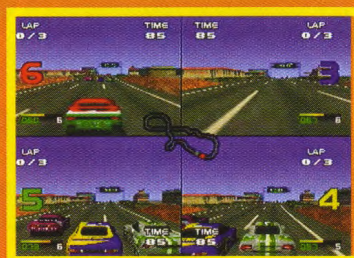
I replay hanno una telecamera speciale che offre una qualità di immagine nettamente superiore a quella del gioco normale.

tre diverse opzioni per i controlli. Troverete infatti quelle di Ridge Racer e Ridge Racer Revolution, più una completamente nuova. Potrebbe sembrarvi di avere tre giochi in uno! Quando avrete però preso confidenza con i comandi del vostro bolide, correre sull'asfalto non sarà più un problema. L'unico ostacolo è rappresentato dagli altri concorrenti che sembrano avere la pessima abitudine di stare troppo in mezzo alla strada. Questo problema si nota soprattutto nei tratti particolarmente stretti dei percorsi, dove sorpassare chi vi sta davanti sarà veramente un'impresa impossibile. Ricordate poi che tamponare le altre macchine vi farà solo perdere velocità. Sarà pure un arcade, ma



CONCORRENTI, AI VOSTRI POSTI!

A parte F-Zero X, tutti i giochi di macchine hanno avuto i loro problemi a gestire il gioco a quattro giocatori. Beh, con RR64 è tutta un'altra storia. La modalità a quattro è incredibilmente veloce, proprio come nella modalità per un singolo giocatore!



si sente la mancanza di una guida un po' più precisa (più in questo titolo che in altri dello stesso genere), dal momento che colpire i bordi della pista vi rallenterà paurosamente. Non



sarebbe un problema così grande se non fosse per il fatto che dei muri invisibili delimitano il bordo stradale, rendendo impossibile tagliare per i tratti erbosi. Solo quando andrete a sbattere sul lato della pista per la prima volta, noterete quello che potrebbe essere considerato l'unico vero difetto di questo bellissimo gioco di corse.

L'ultima cosa che vorreste

vedere mentre sfrecciate a tutta velocità e vi trovate faccia a faccia con un avversario, è una moto di controllo che riprende quello che state facendo.

Un altro problema che riscontrerete giocando con *Ridge Racer 64* è sicuramente dato dagli effetti sonori. Immaginatevi la scena: state attraversando tranquillamente un tratto di strada con il motore che ruggisce, improvvisamente perdetevi il controllo e andate a finire contro le barriere. Se in questo momento avete lì vicino a voi una lattina potreste colpirla con un cucchiaino

ottenendo lo stesso suono della vostra auto che si schianta! Pensate di riuscire a sopportarlo? Potremo riparlarne quando avrete sentito lo stesso "effetto sonoro" su qualsiasi superficie urtate (dalla sabbia, al metallo, alla roccia). Se state pensando che questo possa essere un grosso difetto, aspettate di sentire la colonna sonora. In un gioco di macchine ci si aspetterebbe un sottofondo con musica capace di dare la carica. La musica di *Ridge Racer 64* non ci riesce proprio, ma per lo meno è decisamente orecchiabile e non vi darà mai fastidio. Anche il commento potrebbe risuonare un po' noioso e ripetitivo dopo qualche gara, ma queste sono le uniche informazioni che avrete a disposizione. Sarebbe stato utile conoscere la distanza esatta che vi separa dal primo, in modo da variare di conseguenza la strategia di gara, ma non si può sempre avere tutto.

Il difetto peggiore di *Ridge*

I COLORI DELLA VELOCITÀ!

Prima di intraprendere una gara, avrete la possibilità di cambiare la colorazione della vostra macchina. Potrete scegliere una qualsiasi delle tonalità che preferite!



Racer 64 è comunque il numero di fotogrammi che (a essere onesti) è decisamente basso. Vista la velocità e la fluidità della visuale oltre il cofano e l'effetto "parabrezza" che si ottiene, la lentezza dal retro della macchina è incredibile. Non che questo rovini la giocabilità, ma è un piccolo difetto che rischia di non far raggiungere a *Ridge Racer 64* la perfezione. Se per voi non poter vedere la macchina è un problema sopportabile, allora adorerete letteralmente questo gioco. Una nota di merito che va ai ragazzi del gruppo di sviluppo della Nintendo è sicuramente l'idea di permettervi di salvare anche sulla cartuccia, facendovi risparmiare spazio sul Controller Pak. Signore e signori, la corsa è finita e abbiamo un vincitore! *Ridge Racer 64* è in assoluto il miglior gioco di corse che ci sia mai capitato di veder girare sulla nostra console preferita ed è sicuramente una grande dimostrazione delle vere capacità dell'N64.

CAAARICAA!

Più o meno ogni tre gare avrete la possibilità di vincere una macchina da aggiungere al vostro autoparco della modalità Car Attack. Questa non è altro che una frenetica corsa contro uno che vi farà affrontare la macchina che dovete vincere e vi assicuriamo che non è affatto facile, dal momento che le auto nuove sono sempre più veloci!



I COMANDI DEL PAD



+ PREGI & DIFETTI -

- + Velocità da capogiro
- + Grafica spettacolare
- + Tantissime opzioni da provare
- Il numero dei fotogrammi a volte è un po' basso
- Colonna sonora poco coinvolgente

LA VERSIONE DEFINITIVA DEL MITICO RIDGE RACER!

GRAFICA	10
SONORO	9
LONGEVITÀ	7
GIOCABILITÀ	8
TOTALE	9,5



▲ È quando il sole batte forte in pomeriggi come questo che vorreste avere una decappottabile...

SVALTER

DAIKATANA

STATE PER INIZIARE UN FANTASTICO VIAGGIO NEL TEMPO PER SALVARE IL PIANETA DA UN'OSCURA MINACCIA! RIUSCIRETE A DIMOSTRARE IL VOSTRO VALORE?

INFO

GIOCATORI



EXPANSION PAK



RUMBLE PAK



Prodotto Kemco
Sviluppo Ion Storm
Genere Sparatutto
Data di Uscita Già in vendita

È l'anno 2455 e ci troviamo in Giappone. La nostra nuova avventura ai confini tra realtà fisica e metafisica ha inizio in una piccola casa dove un prode guerriero si sta allenando nella più completa solitudine. Il suo esercizio fisico viene però bruscamente interrotto da qualcuno che bussa alla porta. È un misterioso vecchio che gli rivela che il mondo conosciuto, quello nel quale è cresciuto il nostro guerriero, non è sempre stato così. Sembra che un uomo malvagio chiamato Mishima si sia impossessato della potentissima spada Daikatana per tornare indietro nel tempo e cambiare il corso della storia.

Avete proprio indovinato! Toccherà a voi rimettere le cose a posto. È così che ha inizio questo bellissimo gioco che potrebbe essere considerato come la fusione di *Quake II* (il bellissimo sparatutto in soggettiva della Id) e il fantascientifico *GDR Hybrid Heaven* (uscito da poco tempo).

Nei panni dell'eroe Hiro, dovrete mettercela tutta per riuscire a salvare l'intero pianeta dalla terrificante minaccia del perfido Mishima.

Il nuovo sparatutto in soggettiva sviluppato dai ragazzi della Ion Storm vi farà viaggiare attraverso 16 spettacolari livelli ambientati in quattro diverse epoche. Vi vedrete infatti sbalzare dalle fredde riviere norvegesi del 560 AC alle ipertecnologiche megalopoli giapponesi del 2455 DC, passando per la bellissima Grecia del 1200 AC e per una devastata Los Angeles del 2030 DC. Tutto questo con il solo scopo di recuperare la mitica spada Daikatana e sventare i piani diabolici del terribile Mishima. Se avete avuto qualche problema con gli spostamenti spazio-temporali di *Ritorno al Futuro*, vi assicuriamo che non avete ancora visto niente! La trama di *Daikatana* sarà piena di questo genere di cambiamenti. Come abbiamo già detto, il sistema di gioco è quello dei più classici

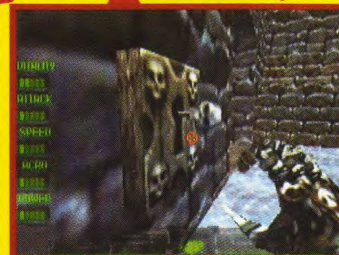
sparatutto in soggettiva (come il mitico *GoldenEye*), vivrete quindi questa fantastica avventura attraverso gli occhi del protagonista. Procedendo nel gioco, incontrerete anche altri due personaggi: Mikiko (allenata fin dalla nascita a controllare i poteri della Daikatana) e il possente Superfly, grande, grosso e... decisamente poco socievole! Questi due personaggi si uniranno a voi nella ricerca della spada, ma non ne prenderete mai il controllo. Si limiteranno infatti a seguirvi e aiutarvi in alcune particolari missioni. Nella maggior parte dei casi, li incontrerete nei paraggi di qualche enigma e vi aiuteranno dandovi qualche prezioso consiglio sul da farsi.

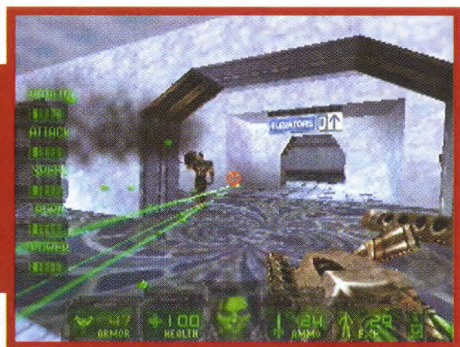
SPADE E MAGIA...

Daikatana è un fantastico titolo che riesce a fondere alla perfezione le caratteristiche inconfondibili di altri due bellissimi giochi per N64 come *Quake II* e *Hybrid Heaven*. Tutta l'avventura sarà in prima persona

EUREKA!!

Alcuni degli enigmi che vi troverete a dover risolvere giocando a *Daikatana* sono ormai comuni anche a molti altri giochi. In questo caso per esempio, dovrete trovare la chiave per aprire la porta. Tutto quello che dovrete fare sarà riuscire a trovarla e inserirla nella serratura giusta!





e avrete a disposizione un arsenale di ben 22 potentissime armi per eliminare le 60 diverse razze di agguerritissimi nemici che incontrerete durante i vostri viaggi. Al contrario di *Quake II* però, muovervi velocemente e sparare a più non posso non è di vitale importanza per finire i vari livelli. Questo soprattutto perché incontrerete moltissimi personaggi disarmati con i quali potrete parlare, proprio come succede nei giochi di ruolo. Molti di questi non hanno rilevanza sulla trama, ma aggiungono molto all'atmosfera e vi daranno preziose informazioni per continuare la ricerca. Ognuna di queste persone è diversa dalle altre e potrete interagire con loro in modi diversi, se vorrete riuscire a proseguire il gioco.

Alcuni di loro vi daranno delle chiavi solo se gli parlerete con gentilezza. Altri ancora si renderanno utili controllando ascensori e altri dispositivi di cui avrete bisogno nel corso dell'avventura. Se provate ad andarvene in giro attivando qualsiasi cosa sembri un interruttore o una leva, rischierete di non riuscire ad aprire la porta che stavate

cercando, per il semplice motivo che avrete offeso l'addetto ai lavori! Non tutti i personaggi con i quali avrete a che fare saranno amichevoli e ci sarà bisogno di usare le maniere forti per persuaderli a collaborare, o

addirittura dovrete rubare dalle loro tasche l'oggetto che state cercando. Questo significa che dovrete sperimentare i vari tipi di "approccio". Per prima cosa parlate, poi, se non vogliono aiutarvi, presentate loro la vostra arma migliore. Ovviamente

potete agire in questo modo quando volete, ma ricordate sempre che è difficile farli parlare quando strisciano a terra feriti a morte! All'inizio vi capiterà spesso di sbagliare, ma non fatevi troppi problemi... imparerete presto come affrontare le varie situazioni.

ANCHE L'OCCHIO VUOLE LA SUA PARTE...

I ragazzi della Ion Storm hanno curato tantissimo l'aspetto grafico del nuovo sparatutto in soggettiva per la nostra console preferita. Da questo punto di vista, potremmo dividere *Daikatana* in due sezioni: la grafica dei personaggi e quella degli sfondi. Le ambientazioni del nuovo titolo della Kemko sono veramente molto belle.

Daikatana sfrutta infatti nel migliore dei modi l'espansione di memoria per creare dei mondi ad altissima risoluzione, senza che ne risenta minimamente la fluidità del gioco. Troverete una fantastica alternanza di scenari e luoghi in tutti e quattro gli episodi, ma ogni tanto spunterà fuori qualche piccolo problema.

Incontrerete vagonate di personaggi, ma lo sviluppo del gioco è durato così tanto tempo



▲ Non userete mai la *Daikatana*, almeno fino a quando non sarete arrivati vicino alla fine del gioco. Il tizio che state affrontando qui è Mishima, ma anche se lo batterete la partita non sarà ancora chiusa del tutto...



▲ Questo archiere sta cercando di confondervi con le sue acrobazie. Sparategli appena sta per toccare terra e non ci dovrete pensare più!



OPZIONI MNEMONICHE

MEMORIA INTERNA

Non utilizzata

CONTROLLER PAK

Salva i progressi del gioco

IL PADRE DI TUTTI GLI ARSENALI!

Gli sviluppatori di *Daikatana* non hanno di certo voluto lasciare il nostro eroe a corto di armi... Ne troverete un numero veramente impressionante! Il vostro fantastico equipaggiamento vi permetterà di abbattere qualsiasi tipo di nemico vi si pari di fronte mettendovi a disposizione armi che vanno da potentissimi canoni laser ad antiche balestre. Se non ci credete, date un'occhiata qui...



Sidewinder



Shock Wave



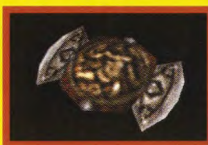
C4 Vizatergo



Shot Cycler



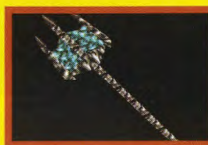
Ion Blaster



Disc Of Daedalus



Venomous



Poseidon Trident



Hammer



Sunflares



Silver Claw



Bolter



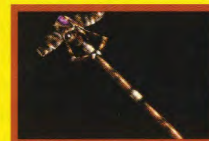
Ballista



Stavros Stave



Wyndrax's Wisp



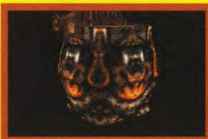
Nharre's Nightmare



Glock 2020



Kineticore



Meta Maser



Novabeam



Rip Gun



Slugger

che il loro aspetto sembra essere un po' datato. I nemici per esempio, appaiono un po' approssimativi e le animazioni delle esplosioni leggermente

semplicitiche e ripetitive. Nonostante questi piccoli difetti, il gioco è veramente impressionante. Le animazioni delle armi ci hanno lasciati a bocca aperta, con degli effetti speciali veramente sbalorditivi. Non rischierete mai di

avere a che fare con delle semplici versioni potenziate di armi che avete già utilizzato, visto che sono completamente diverse l'una dall'altra. Se inoltre utilizzerete l'Expansion Pak, non

vi accorgete neppure di alcune piccole pecche grafiche grazie alla nitidezza e all'impressionante velocità del gioco.

Gli enigmi che dovrete risolvere per procedere nel gioco non sono mai troppo complessi e alcuni saranno dei semplici "trova la chiave/premi l'interruttore". Per raggiungere la soluzione della maggior parte di essi dovrete anche interagire con l'ambiente circostante spingendo o sparando a oggetti e altre cose del genere. Non avrete comunque mai grossi problemi nel superare questo genere di ostacoli, che aggiungeranno sicuramente moltissima varietà al gioco. I comandi di *Daikatana* sono i migliori mai visti su uno

sparatutto in soggettiva per N64. Il vostro personaggio potrà eseguire un numero incredibile di azioni, ma noterete subito che la fluidità di questo titolo è di gran lunga superiore a quella di qualsiasi altro. I controlli sono molto simili a quelli del recente successo della Acclaim, ma decisamente più pratici e veloci.

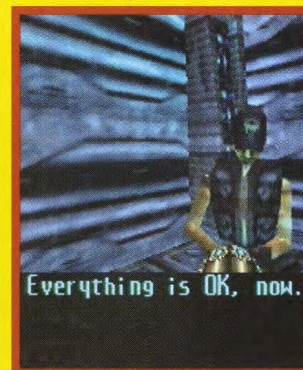
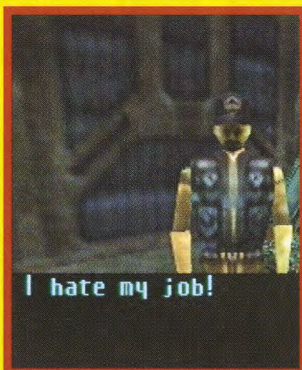
STILE GDR

All'inizio dell'avventura avrete la sensazione che il vostro personaggio si muova un po' lentamente. In realtà è proprio così, ma niente paura, c'è una spiegazione! Sul lato sinistro dello schermo troverete una lista di caratteristiche: Vitalità, Attacco, Velocità, Agro. Nonostante *Daikatana* non sia



DIPENDENTI SCONTENTI

Il malvagio Mishima sarà anche capace di viaggiare nel tempo e nello spazio, ma ha molto da imparare come datore di lavoro! Nei primi livelli di *Daikatana* incontrerete molti lavoratori che sembrano stanchi delle loro occupazioni, ma più andrete avanti nel gioco e più sembreranno sollevati. O l'organizzazione di Mishima li paga di più o c'è qualcosa che non va...



I COMANDI DEL PAD



+ PREGI & DIFETTI -

- + Bellissimi livelli che sembrano non avere fine
- + Eserciti di nemici assetati di sangue
- + Arene incredibilmente varie
- + Trama complessa e coinvolgente
- + Uno sparatutto decisamente al di sopra della media
- + Un numero incredibile di armi
- Sequenze animate non spettacolari
- Grafica complessiva un po' datata

UN FANTASTICO ED ESTREMAMENTE INNOVATIVO SPARATUTTO IN SOGGETTIVA. PROVATELO!

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

TOTALE 9

assolutamente un GDR, alla fine di ogni area vedrete aumentare le caratteristiche del vostro personaggio. Le caratteristiche hanno un ruolo fondamentale nella modalità Multiplayer di *Daikatana*. Questa opzione di gioco vi permetterà di sfidare fino a tre dei vostri amici in entusiasmanti scontri all'ultimo sangue in due divertenti modalità di gioco: Deathmatch e una specie di caccia al tesoro. Tutte le volte che ucciderete un avversario nella modalità Deathmatch, vedrete aumentare di un punto una delle caratteristiche del personaggio. L'altra modalità di gioco vi metterà sempre l'uno contro l'altro, ma l'obiettivo primario non sarà quello di sterminare tutti i vostri nemici. Lo scopo del gioco sarà infatti quello di collezionare tutti i gioielli prima che lo facciano i vostri avversari, ma non dovrete limitarvi a correre come il vento. Le gemme che dovrete collezionare sono cinque e dovrete anche uccidere chi ne ha già raccolta qualcuna per prenderle tutte. Questo sotto-gioco di *Daikatana* è sicuramente

destinato a essere giocato per anni! Questo titolo ha moltissime caratteristiche molto interessanti a suo vantaggio. La varietà dei livelli, il numero delle armi e il fatto di non essere un semplice sparatutto lo pongono su un gradino al di sopra di tutti gli altri titoli di questo genere sviluppati per N64. Nonostante non siano lunghissime, le bellissime sequenze filmate che vedrete tra un livello e l'altro vi permetteranno di calarvi meglio nella parte e vi saranno anche d'aiuto nella ricerca della magica spada. Non avrete mai l'impressione di limitarvi a correre in lungo e in largo per le arene ammassando qualunque cosa vediate muoversi. *Daikatana* offre un'esperienza di gioco molto diversa rispetto a quella degli altri titoli visti sulla nostra console preferita. È molto divertente da giocare in solitaria grazie alla sua altissima giocabilità e le modalità Multiplayer vi terranno impegnati per molto tempo, anche dopo averlo finito. Vi assicuriamo che riuscirci non sarà affatto facile. Se siete appassionati di sparatutto in soggettiva, allora dovrete assolutamente procurarvi una copia di *Daikatana*. Vi farà letteralmente impazzire!

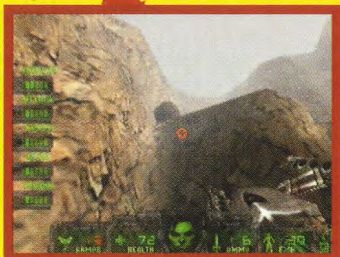
ROCK 'N' ROLL!

Appena inizierete questo livello, rimarrete sicuramente bloccati dopo i primi due passi.



Questo cornicione è troppo alto per saltarci sopra, ma dovrete assolutamente riuscirci se vorrete andare avanti. Cosa potrete fare?

Guardandovi attorno noterete un grosso masso che è appoggiato in equilibrio precario su un altro cornicione. Potrebbe esservi d'aiuto?



Certo! Arrampicatevi sul masso e spostatelo. A questo punto lo vedrete rotolare giù e in questo modo potrete finalmente saltare abbastanza in alto per raggiungere il cornicione!

IL CAST...

Anche se il personaggio principale è Hiro, altri due guerrieri si uniranno al nostro eroe durante la sua avventura. Li incontrerete poco dopo l'inizio del gioco e vi saranno di grande aiuto quando ne avrete più bisogno. Entrambi hanno i loro motivi per combattere... e potrete fidarvi ciecamente di loro!



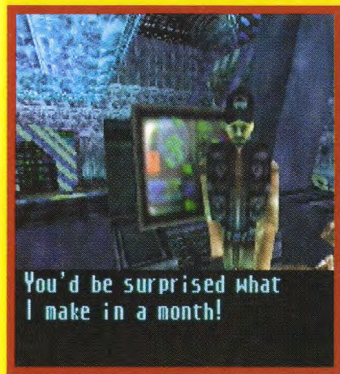
Hiro è il personaggio che inizierà per primo la ricerca della leggendaria *Daikatana*. È grosso, cattivo ed è in grado di portare con sé moltissime armi.



Figlia dell'anziano che affida a Hiro il compito della ricerca della *Daikatana*, Mildko è una vera e propria maestra nell'arte della spada!



Probabilmente uno dei personaggi più grossi e cattivi mai incontrati in un videogioco, Superfly è stato torturato da Mishima e adesso vuole vendicarsi.



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!

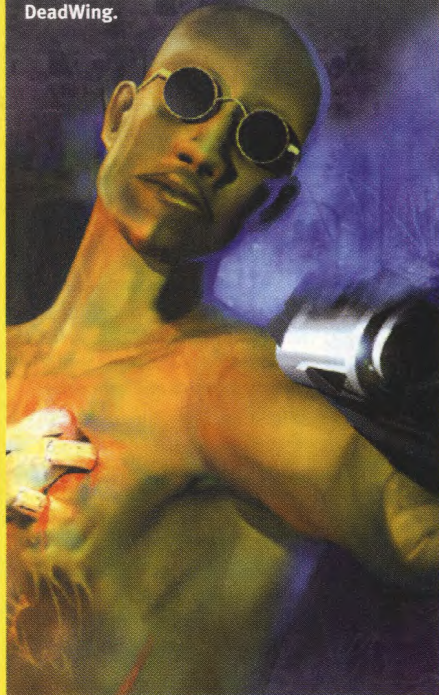
UNO SGUARDO AL PAD



SHADOW MAN

UTILIZZARE DEADWING

Entrate nella Sala Giochi e raggiungete il tavolo da biliardo. Dopo aver ucciso la creatura che incontrerete, saltate sul tavolo. Se avrete fatto tutto correttamente, vedrete apparire il Libro delle Ombre nell'inventario. In questo modo, avrete la possibilità di giocare vestendo i panni di DeadWing.



MARIO PARTY 2

Siete invitati alla festa dell'anno. Qualcuno porti i codici!

BOWSER LAND

Per accedere a Bowser Land (l'ultimo tabellone del gioco) non dovrete fare altro che completare tutti gli altri livelli. Fate però attenzione, perché le banche funzionano in modo diverso! Se vi dovesse capitare di atterrare su una di queste, perderete tutti i soldi che avete guadagnato.



MINI GIOCHI

Prima di poter comprare un qualsiasi mini gioco a 4 giocatori, 2 contro 2 o 3 contro 3, dovrete averli giocati nella modalità Normale almeno una volta. Nota: Queo sarete riusciti a finirli, appariranno sul menu e potranno essere acquistati.

OGGETTI DEI MINI GIOCHI

Queo avrete completato tutti i mini giochi presenti in *Mario Party 2*, avrete accesso al "Coaster Mini Game". Se riuscirete a portarlo a termine con il livello di difficoltà impostato su Normal, sarete finalmente in grado di acquistare gli oggetti presenti nei mini giochi.



BATTAGLIE IN MININATURA

Se riuscirete a completare il Coaster Mini Game al livello Normal, potrete selezionare una difficoltà ancora più alta. Completatelo anche a questa difficoltà, potrete acquistare gli oggetti della modalità Mini Game Battle.

MINI GIOCHI NASCOSTI

Per sbloccare tutti i mini giochi nascosti, non dovrete fare altro che giocare e completare quelli normali che troverete nel Mini Game Park.

GETTONI GRATIS

Se riuscite a ottenere lo stesso numero per più di una volta, sarete ricompensati con un bel po' di gettoni gratis. Nota: Usate il Fungo Rosso per avere una doppia e riceverete 10 gettoni. Usate il Fungo D'oro per giocare una tripla e ricevere 50 gettoni.

PRENDERE IN GIRO L'AVVERSARIO

Per infastidire i vostri avversari durante il gioco, non dovrete fare altro che premere il tasto L.



LE GRANDI GUIDE DI N64 MAGAZINE

RAYMAN 2

Ecco a voi la seconda parte della strategia passo-passo di uno dei più bei platform della storia dei videogiochi. Riuscirete a liberare il pianeta dalle grinfie del terribile Razorbeard?

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Non siete ancora riusciti a portare a termine un obiettivo o a spazzare via tutti i vostri avversari in un particolare livello? Niente paura, N64 Magazine ha deciso di dirvi tutto, ma proprio tutto, sul fantastico titolo della Activision!

TOY STORY 2

Se ancora non siete stati capaci di sconfiggere il terrificante Zurg e non siete riusciti a salvare il vostro amico Woody, allora questa è sicuramente la guida che fa per voi!

Questa guida passo-passo sarà in grado di aiutarvi in qualsiasi situazione...

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Se vorrete riuscire a diventare degli Skaters insuperabili e conquistare delle montagne di punti, dovrete conoscere tutte le mosse speciali. Ecco a voi la lista completa.

ANDREW REYNOLDS

Backflip ▲, ▼ e C ►
Heelflip to Bluntside ▼, ▼ e C ▲
Triple Kickflip ◀, ◀ e C ◀

BOB BURNQUIST

Backflip ▲, ▼ e C ►
One-footed Smith ►, ► e C ▲

BUCKY LASEK

Fingerflip Airwalk ◀, ► e C ►
Kickflip McTwist ►, ► e C ►
Varial Heelflip Judo ▼, ▲ e C ◀

CHAD MUSKA

360 Shove-it Rewind ►, ► e C ◀
Frontflip ▼, ▲ e C ►
One-foot 5-0 Thumpin' ►, ▼ e C ▲

ELISSA STREAMER

Backflip ▲, ▼ e C ►
Primo Grind ◀, ◀ e C ▲

GEOFF ROWLEY

Backflip ▲, ▼ e C ►
Darkside Grind ◀, ► e C ▲
Double Hardflip ►, ▼ e C ◀

JAMIE THOMAS

540 Flip ◀, ▼ e C ◀
Frontflip ▼, ▲ e C ►
One-footed Nose Grind ▲, ▲ e C ▲

KAREEM CAMPBELL

Casper Slide ▲, ▼ e C ▲
Front Flip ▼, ▲ e C ►
Kickflip Underflip ◀, ► e C ◀

OFFICER DICK

Assume the Position ◀, ◀ e C ►
Neckbreak Grind ◀, ► e C ▲
Yeeehaw Front Flip ▼, ▲ e C ►

RUNE GLIFBERG

Christ Air ◀, ► e C ►
Front Back Kickflip ▲, ▼ e C ◀
Kickflip McTwist ►, ► e C ►

TONY HAWK

900 ►, ▼ e C ►
540 Board Varial ◀, ◀ e C ◀
360 Flip to Mute ▼, ► e C ◀
Kickflip McTwist ►, ► e C ►



TWISTED EDGE: SNOWBOARDING

Scendete a tutta velocità con questi codici, ragazzi!

CODICI PER I SUONI

Nel menu delle opzioni sonore regolate il parlato, la musica e gli effetti sonori come riportato nel seguente schema, quindi evidenziate SFX Volume e premete le relative combinazioni di pulsanti per attivare il codice che preferite.

Nota: Potete usare un solo codice alla volta.

Codice	Parlato	Musica	Effetti Sonori	Test Musicale	Pulsanti
Art boards	On	5	1	3	C ◀ e C ▲
Boss board	Off	6	3	4	C ◀
Midway board	On	8	4	5	C ◀
All boarders	Off	4	1	2	C ► e C ▼
Little boarder	On	7	7	5	L
Naked boarder	Off	6	4	6	C ◀, C ► e ▼
Easy tracks	On	7	2	6	L
Normal tracks	Off	3	5	6	R
Hard tracks	On	5	2	4	Z
Long credits	Off	2	2	3	C ▲ e Z
Stunt credits	On	1	3	7	C ▼ e Z
Mirror tracks	On	7	6	6	L e R
Night mode	On	2	8	5	Z e C Up
Grow	Off	8	7	5	Z e C ◀
Ant	On	1	6	1	Z e C ►
Board only	Off	7	5	2	Z e C ▼
Midway mode	On	2	4	3	Z e L
No Board	On	0	8	4	C ▲, C ◀ e C ►
Helium	Off	0	7	1	C ◀, ▲ s e C ▼

ECW Hardcore Revolution

Se pensate che questo gioco sia un po' troppo serio, allora è proprio il caso che utilizziate questi codici fuori di testa!

CODICI FOLLI

Completate la modalità Career con uno dei seguenti lottatori per attivare il codice corrispondente.

Piedoni	Balls Mahoney
Mani Grei	Jason
Testoni	Rhino
Texture Personalizzate	Tommy Dreamer
Ego Gree	Chris Chetti
Grassoni	Spike Dudley
Hangman	Sal e Graziano
Senza Testa	Taz
Testa Piccola	Roadkill
Teste Casuali	Louie Spicolli

WRESTLER NASCOSTI

Completate le seguenti carriere e sbloccherete i relativi lottatori nascosti.

Bill Alfonso	Modalità Career con Rob Van Dam
Joel Gertner	Modalità Career e vincete la Cintura Acclaim
Joey Styles	Modalità Career e vincete la Cintura Acclaim
Judge Jeff Jones	Modalità Career con Mike Awesome

Luoie Spicolli

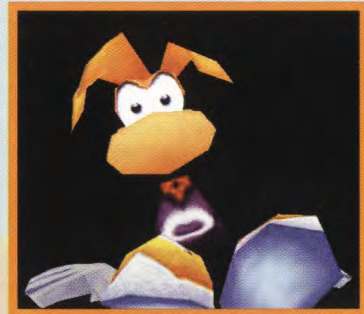
Modalità Career e vincete la Cintura Acclaim

CINTURA DEI PESI MASSIMI MONDIALI ECW

Taz	Modalità Career e la cintura dei pesi massimi ECW
The Shiek	Modalità Career e la cintura ECW dei pesi massimi a squadre
Beulah McGillicutty	Modalità Career e la cintura ECW dei pesi massimi a squadre
Tommy Rich	Modalità Career e la cintura TV della ECW
Cyrus The Virus	Modalità Career e la cintura TV della ECW
Jobbers	Difendete la cintura ECW dei pesi massimi per 5 volte

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

2ª PARTE



LIVELLO 11 IL SANTUARIO DI PIETRA E LAVA

È arrivato il momento di andare alla ricerca della prossima maschera di Polukus! Tuffatevi nel portale che vi condurrà al Tempio di Pietra e Lava e una volta arrivati, saltate giù planando fino allo stretto sentiero che si trova sotto di voi. Qui, proseguite e attraversate il passaggio per raggiungere il lato opposto del fiume di lava, ma preparatevi ad affrontare il pirata che vi sta aspettando. Per proseguire dovrete eliminarlo, ma fate attenzione a non essere abbrustoliti dal suo potentissimo lanciafiamme! Quando lo avrete spazzato via, correte in avanti e usate la grata per raggiungere la torre. Fatto questo, prendete lo scivolo di metallo e raccogliete il Lum viola prima di raggiungere la fine. Utilizzate il Lum che avete appena ottenuto per superare il fiume di lava prendendo quello giallo che si

SE LA PRIMA PARTE VI È STATA D'AUTO, MA NON SUFFICIENTE PER COMPLETARE IL GIOCO, ECCO A VOI LA SECONDA E ULTIMA PARTE DELLA STRATEGIA COMPLETA AL BELLISSIMO PLATFORM DELLA UBI-SOFT

trova sulla colonna che vedrete davanti a voi. Quando avrete raggiunto la sporgenza più bassa, colpite la cassa per ottenere un altro Lum viola e utilizzatelo per raggiungere il Lum giallo prima di tornare sulla sporgenza rocciosa. Dirigetevi verso l'apertura sulla destra e seguite il passaggio preparandovi a togliere di mezzo il pirata armato fino ai denti che si trova al di là del crepaccio. Eliminato il vostro nemico, saltate dall'altra parte ed entrate nell'apertura che si trova sulla sinistra, attraversando la piccola sporgenza che passa sul fiume di lava. Continuate così, fin quando non raggiungerete la rete che si trova sul soffitto. Colpite la prugna appesa sulla sinistra per farla cadere. Fatto questo, saltate giù e usatela come se fosse una piattaforma per raggiungere la rete prima che affondi nella lava. Arrampicatevi su per la rete fino a raggiungere la metà per saltare sull'altra (fate attenzione agli Incubi che faranno di tutto per farvi cadere di sotto). Quando avrete raggiunto la fine, saltate sulla sporgenza rocciosa e colpite la prugna prima di saltarci sopra (per muovervi, dovrete colpire il muro). Arrivati alla fine del passaggio, saltate da una sporgenza all'altra per raggiungere l'apertura che si trova in cima alla caverna. Quando sarete finalmente tornati all'esterno, ascoltate quello che Murfy ha da dirvi riguardo alle prugne. Raccogliete quella che si trova sulla destra e utilizzatela per raggiungere la sponda opposta del fiume di lava. Una volta raggiunta la fine del passaggio, troverete un Tempio. Entrate e attraversate le piattaforme che vi permetteranno di raggiungere la fine della stanza superando tutte le fiammate che escono dalle pareti. Arrampicatevi sulla colonna e saltate dall'altra parte colpendo la gabbia. Fatto questo,

entrate nella nicchia del muro e abbattete l'ostacolo che vi blocca il passaggio. Colpite la stalattite e utilizzatela per attraversare il grande fiume di lava quando cadrà. A questo punto, continuate ad abbattere le stalattiti che incontrerete per attraversare anche gli altri crepacci e raggiungere la piattaforma che vi permetterà di arrivare a colpire le casse che si trovano sulle colonne. Facendole cadere nella lava, creerete una specie di ponte che vi permetterà di arrivare dall'altra parte senza subire danni. Quando avrete raggiunto l'altra sponda, saltate e planate fino alla sporgenza che si trova in basso. Seguitela e colpite le stalattiti che incontrate per raggiungere la piattaforma esagonale. Una volta raggiunta, utilizzatela per navigare fino all'enorme fornace che si trova alla fine del fiume di lava e quando l'avrete raggiunta saltate sui blocchi che si trovano lì vicino. Continuate ad arrampicarvi sulle varie colonne che troverete fino a raggiungere la cima colpendo tutte le casse che incontrerete durante il tragitto. Dopo essere arrivati in cima, superate il gruppo di fornaci e raggiungete velocemente la sporgenza che si trova sopra alla stanza delle colonne. Usate il Lum viola che si trova vicino al soffitto per dondolarvi fino alla pedana che si trova sull'altro lato della sala. A questo punto, saltate giù e planate fino al blocco che galleggia nella lava e utilizzatelo per attraversare il fiume di lava colpendo tutte le stalattiti che incontrate per creare una serie di piattaforme che vi permetteranno di evitare le fiammate. Arrivati alla fine, saltate giù dalla pedana ed entrate nella porta successiva... solo per vedere un cancello che vi si chiuderà alle spalle non appena avrete varcato la soglia. Colpite ognuno dei tre blocchi per accedere alla stanza che si trova



dietro la parete. Nella parte di destra troverete un buon numero di Lum rossi, in quella di mezzo troverete una Gabbia dei pirati, mentre quella di sinistra non è altro che la tana di un ragno gigante! Quando lo avrete ucciso, attraversate la stanza ed entrate nel corridoio dove troverete una conchiglia pronta per essere cavalcata. Stavolta il viaggio sarà piuttosto difficile. Dovrete saltare i crepacci e percorrere un giro della morte, per poi accelerare di nuovo in modo da superare il grosso crepaccio. Fatto questo, percorrete lo stretto sentiero e imboccate la via di destra, seguendo il sentiero sopra la lava e saltando per raggiungere la stradina finale. Saltate rapidamente giù e atterrerete mentre la conchiglia andrà a sbattere contro il muro, facendolo saltare in aria! Entrate nell'apertura per ritrovarvi su di una sporgenza che si trova all'entrata del tempio. Correte sul tronco e prendete i Lum gialli, quindi scendete e usate la prugna per tornare indietro lungo la lava, oltre la zona dalla quale siete entrati in quest'area. Continuate a percorrere il torrente e saltate sul blocco metallico, seguendo il sentiero e risalendo il pendio fino alla cima. Uccidete il pirata e rompete la Gabbia prima di andare di nuovo verso la fine del pendio. Attraversate le piattaforme e saltate sull'apertura nel muro. Raggiungete in fretta l'area erbosa e preparatevi a combattere. Troverete infatti ad attendervi un mostro tanto timido quanto pericoloso (infatti lo vedrete spuntare solo quando sarete girati di spalle). Individuate dietro quale roccia si nasconde guardando le sue braccia e quindi guardate da un'altra parte per farlo uscire

allo scoperto. Giratevi rapidamente e sparategli, quindi ripetete questa tecnica fino a quando non l'avrete eliminato definitivamente. Il poverino lascerà una prugna che potrà essere utilizzata per rimbalzare e raggiungere l'apertura nella roccia in alto a sinistra. Quando sarete entrati percorrete tutto il passaggio, alla fine del quale cadrete dal pavimento dentro il tunnel sottostante. Aggrappatevi alle prugne cadenti e usatele per rimbalzare sulla lava. Fate attenzione perché in alcune zone la lava è troppo calda persino per le prugne, cercate quindi di tenervi il più lontani possibile dalla lava di colore giallo. Fatto questo, planate durante la lunga caduta per prendere tutti i Lum gialli e rossi, continuate quindi a muovervi da una parte all'altra per evitare i tentacoli che cercheranno di prendervi. Per schivare tutti gli attacchi, non dovrete fare altro che studiare la posizione dei buchi. Quando sarete riusciti a raggiungere la fine, cadrete in un buco che vi porterà al tunnel sottostante. Seguite il corso di lava, evitando ancora una volta quella gialla. Passate sotto l'arco alla fine del tunnel e planate verso la cima del pilastro che avete di fronte. Prendete la sfera dorata e correte verso il bordo per raggiungere un nuovo pilastro che si trova sulla sinistra. Per raggiungere il fondo dovrete lanciare la sfera sui pilastri e seguirla. Quando sarete arrivati alla fine, scendete velocemente i gradini che passano sopra lo stretto corso di lava. Lanciate la sfera in aria e sparate alla prugna, saltateci sopra quando la vedrete cadere e lanciate di nuovo la sfera, colpendo ancora una volta la prugna per raggiungere il lato più lontano. Una volta arrivati, lanciate la sfera nella crepa e saltate giù. A questo punto, portatela nella stanza adiacente per posizionarla sul piedistallo di sinistra. Quando i muri si saranno fermati, planate sopra la lava e correte in avanti salendo velocemente le scale per entrare nel passaggio che troverete in cima. Atterrate sulla piattaforma sottostante per tornare nella stanza della lava precedente e prendete la prugna per rimbalzare sul torrente di lava.

Quando sarete arrivati alla fine, attraversate la porta che vi condurrà alla prossima sezione. Qui, prendete la prugna che troverete lungo il pendio e colpite il muro che vi sbarrata la strada alla fine della discesa (fate sempre attenzione alla lava gialla). Fatto questo, saltate il burrone e saltate da una piattaforma all'altra fino a raggiungere la fine. Entrate nel passaggio e lasciatevi scivolare lungo la discesa. A metà strada saltate e afferrate il Lum viola, per poi continuare per il pendio e cadere nel buco alla fine. In questo modo tornerete nella stanza del piedistallo, ma al livello superiore. Fatevi strada intorno alle piattaforme in cima fino a quando non raggiungete la sfera argentata. Prendetela e scendete portandola al piedistallo argentato dall'altra parte della lava. Questo sveglierà Umber, il secondo guardiano del tempio. Arrampicatevi di nuovo su e saltate sulla sua testa per cavalcarlo sulla lava. Saltate di nuovo giù prima che egli affondi completamente e salite la scala di fronte a voi per ricevere la seconda maschera!



RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE



LIVELLO 12 LE CAVERNE RIECHEGGIANTI

Arrivati nella nuova sezione, cercate e attivate i quattro interruttori sparsi nel livello per aprire le porte e inseguire il pirata che vedete fuggire. Eliminate il nemico che vi aspetta all'inizio del livello e andate a destra seguendo le scale fino in cima per trovare il primo interruttore. Fatto questo, giratevi e saltate giù dal sentiero per raggiungere planando la sporgenza erbosa sottostante. Saltate nel buco di fronte a voi e gettatevi nel pozzo sulla sinistra. Nuotate fino ad arrampicarvi fuori dall'altra parte, azionate l'interruttore nella piccola stanza e tornate fuori attraversando il laghetto e raggiungendo l'altro lato. Prendete la prugna dall'albero e correte a lanciarla contro il pirata robot in modo che atterri sulla sua testa. Saltatele sopra per raggiungere la scala di corda e salitela fino a raggiungere la successiva (passate attraverso l'arcata per raccogliere il Super Lum). Cadete indietro sul pavimento e correte in avanti, attraversando i due pilastri per raggiungere la piattaforma di legno. Controllate dietro uno degli alberi per trovare un altro Super Lum e lanciatevi giù dalla sporgenza per atterrare in un laghetto poco profondo. Girate a sinistra e



risalite il pendio per eliminare il pirata e azionare l'interruttore che si trova dietro di lui. A questo punto dirigetevi dall'altra parte e spingete il pulsante che farà emergere alcune piattaforme che si trovano nella pozza. Saliteci sopra e raggiungete la cima, ma fatelo rapidamente visto che rimarranno su solo per un certo periodo di tempo. Una volta in cima, spostatevi sulla scala di corda raggiungendo l'apertura in alto. Seguite il passaggio per raggiungere una sporgenza sopraelevata. Saltate sulle piattaforme, lasciandole salire più in alto possibile prima che ricomincino a scendere. Fatevi strada verso la ruota idraulica ed entrate nell'edificio tramite le scale sulla sinistra, quindi premete il bottone per aprire le porte. Correte dentro prima che le porte si chiudano e azionate l'ultimo interruttore all'esterno. Le porte all'inizio saranno adesso aperte, quindi tornate indietro dirigendovi giù per i gradini e attraverso le porte. Scesi nel buco, correte in avanti e prendete la Polvere da Sparo per poi usarla per aprire la porta vicina a dove siete entrati e rompere la Gabbia al suo interno. Ora correte indietro e prendete un'altra Polvere da Sparo, posizionatevi vicino alla torcia per accendere la miccia e godetevi il bel viaggio a bordo di un razzo! Durante la prima curva cercate di mirare verso la torre,

lasciate quindi il barile appena la raggiungerete per atterrare all'esterno di essa e tentare di rompere la Gabbia sopra di voi dopo aver usato il trampolino per raggiungerla. Ora prendete un'altra Polvere da Sparo e accendete un'altra volta la miccia per continuare lungo il passaggio. Alla fine, cadete sulla piattaforma di fronte alla casa e fatevi raggiungere dal pirata robot in maniera tale da farlo cadere in acqua. Prendete la Polvere da Sparo alla fine vicino alle porte e giratevi, lanciandola all'interruttore sul muro dietro di voi e lasciandola andare prima di andarci a sbattere. Le porte alla fine ora saranno aperte e potete entrarci per raggiungere un altro passaggio. Prendete la Polvere da Sparo, posizionatevi sotto l'ombra e lanciatela in alto per rompere la Gabbia sopra di voi. Ora prendete un altro barile e cavalcate lungo il basso tunnel fino alla fine. Passate per le porte scorrevoli e saltate sulla sporgenza dall'altra parte. Uccidete il pirata e dirigetevi nell'apertura, girando immediatamente a sinistra e atterrando sulle corde. Rimbalzate in alto e prendete le funi che si trovano sopra, spostatevi e sparate alla Gabbia appesa di fronte a voi. Cadete giù e tornate nella camera originaria, girate a sinistra e premete il bottone per aprire il cancello. Ora dovrete correre lungo il sentiero e prendere il

barile, accendendolo per volare attraverso il passaggio prima che il cancello si chiuda di nuovo. Dirigetevi attraverso tutte le arcate e mirate alto alla fine, saltando giù e atterrando sulle funi contro il muro. Muovetevi rapidamente visto che le funi e le piattaforme circostanti vi crolleranno presto sotto ai piedi! Prendete il barilotto alla fine e volate rapidamente verso sinistra per raggiungere un'altra piattaforma, ora arrampicatevi sul tetto a sinistra e seguitelo per trovare una Gabbia. Rompetela per liberare il Teen, tornate indietro fino a giù e passate per l'apertura per trovare il portale che conduce fuori dal livello.

**LIVELLO 13
IL PRECIPIZIO**

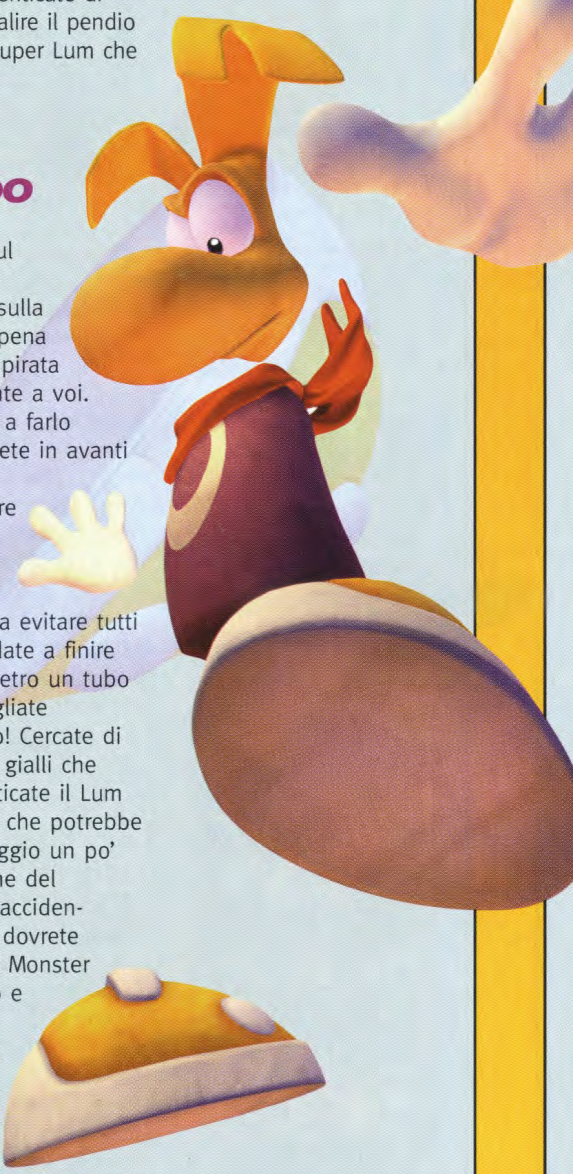
Questa è una vera corsa mozzafiato! Appena accederete a questo livello, sarete attaccati dalle navi dei pirati! L'idea è quella di continuare a muoversi sui sentieri di legno il più veloci possibile in modo da non essere colpiti e scagliati nell'abisso sottostante. Seguite attentamente il sentiero, saltando tutti i crepacci e usando le funi per attraversare quelli più

grossi. Ogni cosa cadrà giù se ci starete sopra per troppo tempo, quindi cercate di non fermarvi mai. Saltate sulle conchiglie che correranno verso di voi e fate buon uso dei Lum viola per arrivare in alto e volteggiare, in modo da aver tempo per rompere tutte le Gabbie che incontrate. Alla fine, azionate l'interruttore per abbassare i raggi laser e correte nella prossima sezione. Ancora una volta dovrete evitare gli attacchi che provengono dalla nave pirata. Datevela a gambe per la passerella e verso la torre alla fine. Dovrete correre intorno al suo esterno evitando le esplosioni. Comunque la torre presto comincerà ad affondare nell'acqua, dovrete quindi muovervi ancora più in fretta! Spostatevi su tutte le corde che trovate e rimbalzate sui trampolini per raggiungere la cima. Quando sarete arrivati, uccidete il pirata e azionate l'interruttore dietro di lui per poi salire sulle funi intrecciate a sinistra e azionare un altro interruttore. Questo sbloccherà un nuovo sentiero che dovrete percorrere. Prendete i Lum gialli e raggiungete il più velocemente possibile la fine, volteggiando verso l'apertura di fronte. Tornati

fuori, dovrete di nuovo correre sugli stretti sentieri legnosi evitando il fuoco nemico. Dirigetevi intorno alla scogliera, usando le corde per superare tutti i buchi per terra fino a raggiungere l'ultimo grande salto. Saltate giù e volteggiate per tutta la caduta, prendendo i Lum gialli e sparando alle bombe volanti che vi arrivano contro. Alla fine, atterrate sul sentiero legnoso e continuate a correre intorno alla montagna verso la grossa apertura alla fine. Dirigetevi giù per il passaggio e fuori per giungere al cantiere navale. Correte in avanti e uccidete il pirata armato fino ai denti per aprire le porte a sinistra. Entrateci, rompendo la Gabbia all'interno. Il Teen aprirà il portale che vi condurrà indietro all'Anticamera delle Porte. Non dimenticate di girare a sinistra e risalire il pendio per prendere i due Super Lum che vi aspettano.

**LIVELLO 14
LA VETTA
DEL MONDO**

Spostate il Lum sul prossimo portale ed entrate per trovarvi sulla cima del mondo. Appena arrivati troverete un pirata robot proprio di fronte a voi. Fatevi inseguire fino a farlo cadere di sotto, correte in avanti e raggiungete la seggiovia. Per arrivare alla fine del primo percorso tutti d'un pezzo dovrete spostarvi in modo da evitare tutti gli ostacoli. Non andate a finire contro un muro o dietro un tubo a meno che non vogliate ricominciare daccapo! Cercate di prendere tutti i Lum gialli che potete e non dimenticate il Lum verde a metà strada che potrebbe rendere il vostro viaggio un po' più semplice. Alla fine del percorso azionerete accidentalmente l'allarme e dovrete fronteggiare il Barrel Monster che vi verrà incontro e correre giù per il corridoio salendo le scale verso il prossimo passaggio. Saltate i barili rotolanti e abbassatevi nell'apertura a destra per entrare in una grossa stanza piena di casse. C'è un altro Barrel Monster di cui vi dovrete liberare prima di dirigerli a sinistra della



RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE



stanza e usare le tele sul soffitto della piccola nicchia per arrampicarvi sopra allo strapiombo e raggiungere il passaggio nell'angolo di destra. Prendete i bonus dietro l'arcata e tornate indietro fino a dove avete ucciso il Barrel Monster per passare sotto l'arcata dietro di lui. Scalate le funi fino in cima, seguite il corridoio verso la stanza successiva e uccidete l'altro Barrel Monster. Salite i gradini e passate per le porte che si trovano alla fine fino a quando troverete il portale che

vi riporterà all'Anticamera delle Porte.

LIVELLO 15 IL SANTUARIO DI PIETRA E LAVA

Quando atterrate all'esterno del Santuario di Pietra e Lava, correte lungo i sentieri attraverso la roccia e saltate sulla piattaforma di corda. Uccidete il pirata che appare e saltate sull'altro lato per atterrare sul barile galleggiante. Lasciate che vi trasporti sull'acqua, ma state attenti ai fantasmi che cercheranno di buttarvi giù. Arrivati nella caverna, saltate sul

sentiero e percorretelo saltando i barili che rotolano. In cima, usate il Lum viola per raggiungere l'apertura di fronte e saltate per planare fino al ramo coperto di muschio. Percorretelo evitando i piranha e uccidendo tutti i bulbi oculari che incontrerete. Attraversate le due grosse rocce a guscio di tartaruga e raggiungete la passerella di legno. Cadete sulle assi sottostanti e giratevi per rompere la Gabbia per far apparire un Lum viola. Usatelo per superare il grosso buco tra le passerelle e proseguite saltando i buchi sul pavimento per raggiungere l'arco nel tempio. Uccidete tutti i bulbi oculari e prendete il Lum giallo, dirigetevi quindi verso l'arco successivo. Seguite il passaggio verso la stanza alla fine, prendendo la rampa sulla destra per arrivare sulla balconata in alto. Scendete planando per rompere la Gabbia appesa e tornate su eliminando tutti gli Incubi che incontrate superando l'arco che si trova alla fine. Nella prossima stanza uccidete tutti gli Incubi e saltate da una piattaforma all'altra usando le sporgenze del muro per spostarvi verso la piattaforma di sinistra. Scendete per il tunnel ed eliminate i tentacoli spinosi per liberarvi la strada, raggiungendo la grossa stanza alla fine. Salite sullo strano fiore viola per tornare indietro attraverso il passaggio dal quale siete arrivati. Eliminate nuovamente i tentacoli e quando sarete tornati nella prima stanza cadrete in un buco molto profondo. Fate saltare il muro per aprirvi la strada e preparatevi a saltare giù quando la fiammata incendierà la pianta. Salite sulla pianta successiva e seguite il passaggio, cambiando di nuovo piattaforma e schivando i tentacoli che vedrete uscire dai muri. Quando la pianta sarà definitivamente scomparsa, planate giù fino alla piattaforma sottostante ed entrate nell'apertura. Saltate sulle piccole piattaforme che galleggiano nella lava, ma fatelo rapidamente visto che potreste rischiare di affondare con loro. Quando avrete raggiunto la balconata in cima, correteci

intorno girando a destra per trovare un bottone. Sparategli e usate rapidamente la piattaforma che apparirà per raggiungere la porta. Nella stanza successiva, usate la piccola piattaforma sulla destra per raggiungere la torre mobile e aspettate. Non appena la sporgenza superiore si sarà spostata, seguitemela sotto il ruscello di lava per usarla come ombrello e restare all'asciutto. Da qui, saltate verso la piccola sporgenza sul retro e risalite il muro sfruttando le sue sporgenze per raggiungere la cima. A questo punto planate fino a tornare sulla piattaforma mobile e aspettate che raggiunga l'altezza della piattaforma più piccola che si trova intorno alla torre. Fatto questo, potrete finalmente salire fino in cima e premere il pulsante che vi permetterà di aprire la porta. Oltrepastatela rapidamente prima che questa si chiuda di nuovo e seguite il corridoio che vi porterà alla stanza successiva, uccidendo tutti gli Incubi che incontrerete lungo la strada. Superate le spine con un salto, ma fate attenzione al tentacolo che uscirà dal pavimento. Premete il bottone e aspettate che la porta cominci a chiudersi prima di spingerlo nuovamente. Continuate così fino a quando la porta si aprirà permettendovi di proseguire. Correte lungo la sporgenza e saltate sulla



piattaforma vicina agli spuntoni, girandovi rapidamente per aprire la Gabbia. Seguite il sentiero e saltate i buchi del terreno, spostandovi rapidamente per evitare di essere spinti nella lava. Quando raggiungete la fila di pilastri, saltate e premete il pulsante che attiverà la piattaforma sulla quale dovrete atterrare. Passate il prossimo gruppo di spine e dirigetevi a sinistra dentro il passaggio. Alla fine, sparate qualche colpo contro il blocco del portale, in modo tale che questi rimbalzino e colpiscano la Gabbia. Il Teen sarà liberato e voi potrete finalmente tornare all'Anticamera delle Porte.

LIVELLO 16 IL "TOUR DE FORCE"

Ecco un altro livello di corsa, questa volta però un po' più complicato. Dovrete infatti compiere dei salti veramente lunghi e difficili per passare da una all'altra delle piattaforme mobili che troverete nei crepacci. Dal momento che Ly può compiere dei salti molto più lunghi di quelli di Rayman (tanto da superare alcuni dei laghi con un solo salto), dovrete usare le ninfee per oltrepassare i numerosi specchi d'acqua senza caderci dentro. Cercate di tenervi sempre in movimento e calcolate bene le distanze per i vostri salti, a meno che non vogliate tornare al punto di partenza. Anche in questo caso assicuratevi di prendere tutti i Lum gialli che troverete lungo la strada!

LIVELLO 17 SOTTO AL SANTUARIO DI PIETRA E LAVA

Tornando indietro verso il Santuario di Pietra e Lava, il portale vi trasporterà nelle profondità del Santuario dove incontrerete Ly che vi regalerà un altro potere speciale (la capacità di volare con l'Elicottero!). Ora che potete volare a vostro piacimento, superare la lava e le spine sarà molto più semplice! Saltate giù dalla piattaforma e volate, girandovi immediatamente per avere di fronte il muro sotto la piattaforma. Sparate al muro e passate nel buco, atterrando sulla piattaforma interna e correndo fino alla fine. Potrete rompere la Gabbia dietro la grata opposta prima di tornare alla stanza di partenza. Ora volate in alto con il vostro Elicottero e dirigetevi lungo il passaggio spinoso in alto, schivate i tentacoli e gli Incubi che vi vengono incontro e atterrate sulla piattaforma. Qualsiasi cosa facciate, NON toccate mai i muri! Guardando verso sinistra, noterete un ventaglio. Fate attenzione, perché se tenterete di volare da qui il ventaglio soffierà aria e voi non riuscirete più a fermarvi! Saltate giù schivando la fiammata, passate per il grosso arco e attraversate la stretta apertura. Volate bassi sopra la lava che si trova nella stanza successiva per passare sotto il soffitto spinoso, ma evitate sempre le fiamme



rotanti che avrete di fronte. Scendete giù e volate sotto un altro soffitto basso, evitando il tentacolo che fuoriesce dal muro e sparando ai blocchi alla fine del tunnel. Passate nell'apertura (state attenti alla lava incandescente!) e sparate al nuovo blocco per poi dirigervi nella stanza successiva. Evitate i flussi di lava che escono dal soffitto e prendete tutti i Lum gialli, quindi atterrate sul sentiero di sinistra. Lasciatevi cadere e planate, rompendo la Gabbia appesa sotto al sentiero per poi tornare in alto e atterrarci sopra. Correte per la stanza alla fine e uccidete gli Incubi prima di allinearvi con il pilastro che avete di fronte e volare in alto. Sparate dei colpi al bordo del pilastro in modo da farli rimbalzare in giù e far saltare il blocco sottostante. A questo punto, atterrate e percorrete il nuovo passaggio. Quando raggiungerete il fondo, troverete un altro ventaglio dietro di voi, preparatevi quindi a una veloce corsa con il vostro Elicottero. Il vento vi spingerà sopra al pendio di lava e dovrete salire molto rapidamente se non vorrete caderci dentro. Spostatevi di qua e di là per evitare i flussi di lava incandescente che scorrono dall'alto e passate sotto il soffitto, ma rialzatevi in fretta prima di atterrare nel magma. Continuate a scendere nel tunnel e abbassatevi sotto le travi spinose che bloccano il passaggio oppure sorvolatele. Girate verso il muro di sinistra subito dopo aver raccolto il Lum verde e passerete dentro un tunnel laterale nel quale troverete due Gabbie da aprire. Quando tornerete nel tunnel principale, muovetevi nel lungo passaggio evitando i tentacoli e prendendo i Super Lum prima



RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE



di passare per la porta che troverete alla fine. Una volta dentro, vi sembrerà tutto troppo tranquillo... ma improvvisamente qualcosa apparirà alle vostre spalle colpendovi con forza alla testa! Avete perso la capacità di volare! Ora dovrete combattere contro Fouch, il guardiano di questo santuario. Potete crederci se vi diciamo che il combattimento sarà tutt'altro che semplice! Correte in avanti sulle piattaforme, saltando ogni buco lungo la strada e sopra le fiamme che Fouch vi sparerà contro. Intorno alla metà del quadro, troverete una ragnatela. Aspettate che Fouch ci si

avvicini abbastanza e saltateci sopra per poi iniziare a planare, girandovi. Quando siete in aria, giratevi e sparate alla stalattite sul lato inferiore del ponte. Se farete centro, la vedrete cadere e atterrare sulla testa di Fouch, procurandogli ovviamente un

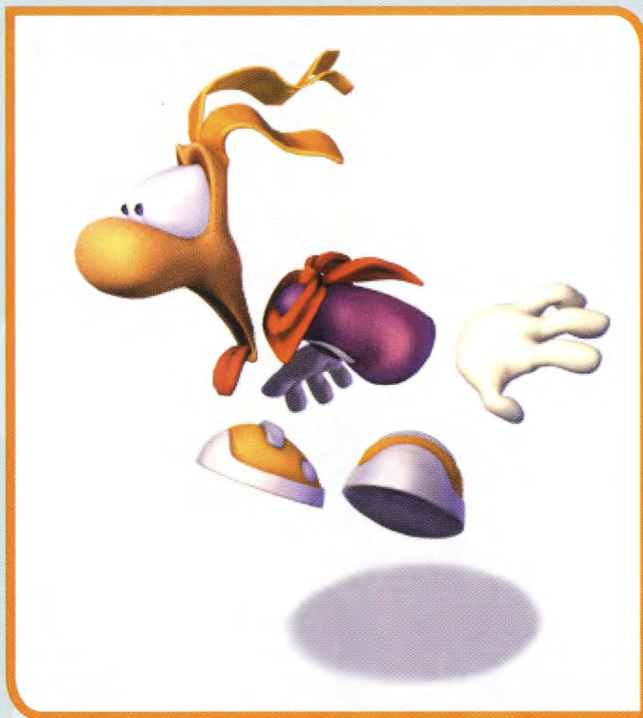


bel po' di danni. Fate sempre attenzione a svolazzare rimanendo fuori dal suo raggio d'azione, altrimenti vi concherà per le feste quando toccherete terra! Per eliminare questo fastidiosissimo nemico dovrete eseguire questa operazione tre volte, muovetevi quindi costantemente per evitare la lava a meno che non vogliate fare una pessima fine. Quando Fouch sarà morto, vedrete apparire un Lum viola. Sparategli e usatelo per raggiungere il sentiero superiore che vi permetterà di raggiungere la torre nel mezzo dell'arena. Scendete nel buco che si trova al centro e correte giù per il passaggio dove troverete la terza maschera.

LIVELLO 18 LA TOMBA DEGLI ANTICHI

Dopo un'altra breve sequenza con Razorbeard, dirigetevi giù per le scale e date un'occhiata al cartello sul muro. Saltate via dal cancello dietro di voi per atterrare su di una piattaforma, correteci sopra per trovare una Gabbia dei Pirati da rompere e l'interruttore per far salire il cancello. Tornate indietro e passate per l'apertura... per trovare un Ragno (Spider) che atterra proprio dietro di voi! Svelto Rayman, corri! Datevela a gambe per il pendio ed evitate i fantasmi che appaiono sulla strada, per poi cadere nel grosso pozzo in cima. Azionate l'interruttore sulla lapide e tornate su usando la rete dietro di voi e saltando sulle scatole che fluttuano nell'aria. Alla fine, saltate nel buco e risalite la tela, girate a sinistra, uccidete il pirata a lato ed evitate il grosso artiglio mentre vi spostate per il sentiero. Saltate sulla tela dall'altra parte della piattaforma di ossa. Da qui, arrampicatevi in alto a destra e azionate l'interruttore sulla sporgenza per tornare indietro fino all'entrata di questa stanza. Uscite e andate a sinistra, girate quindi a destra ancora una volta per trovare un'altra stanza. Correte fino alla fine di questa cripta, evitando

gli artigli nelle bare e uccidendo il pirata che vi assalirà. Una volta eliminato anche questo ostacolo potrete azionare l'interruttore nascosto dietro la lapide di sinistra. Tornate all'entrata e risalite la tela esterna per raggiungere il passaggio che vi attende sulla cima, entrateci e seguite il sentiero oltre le acque letali saltando sulle scatole che avete fatto salire azionando gli interruttori dall'altra parte. Utilizzate la tela per raggiungere la tomba che si trova in cima alla parete. Mirate a destra appena entrate e sparate ripetutamente all'ingranaggio che sta a destra per far salire il cancello, correte quindi a sinistra e saltate sul barile galleggiante. Cavalcetelo fino alla fine per poi saltare su quello seguente, arrampicatevi sulla tela del lato lontano e uccidete il pirata che vi spara dall'alto. Premete l'interruttore per annientare il campo magnetico e oltrepassatelo prima di scendere sulle piattaforme legnose. Cercate di muovervi il più velocemente possibile, visto che dopo un po' le piattaforme cadranno di sotto. Quando sarete arrivati alla fine, saltate sulla piattaforma galleggiante evitando il raggio laser prima di atterrare sul barile di sinistra. Cavalcate il barile e spostatevi sopra la tela a sinistra per trovare una Polvere da Sparo. Accendetela usando la torcia e volate per prendere i Lum gialli e poi cadere sulla piattaforma opposta, girando a sinistra per uccidere il pirata. Giratevi e saltate per sparare alla Gabbia dei Pirati dietro di voi, rilasciando un Lum viola che potrete usare per tornare alla piattaforma con la Polvere da Sparo. Prendetene un'altra e accendetela di nuovo, questa volta per volare nel passaggio in alto e poi lasciarvi cadere nel buco al suo interno. Correte lungo la passerella e girate a destra per trovare un'altra Polvere da Sparo, accendetela e volate in alto, lasciandola andare in modo da cadere sulla stretta sporgenza di legno in alto. Spostatevi sulla tela e saltate giù sulla sporgenza



successiva per accendere un altro barile. Cavalcate verso il lato lontano della stanza e proseguite a sinistra, girandovi per sparare alla Gabbia appesa. Tornate indietro a destra e uccidete il pirata che vi si para davanti prima di scendere nel buco e atterrare sul barile sottostante. Sparate ai fantasmi che appaiono dall'acqua e utilizzate il Lum viola sulla destra per raggiungere la tela attaccata al muro.

Arrampicatevi e saltate sulla sporgenza al lato, usando il Lum viola che si trova sulla sinistra per arrivare dall'altra parte. Guardate a destra per trovare altri tre Lum viola allineati (vi serviranno per raggiungere il lato lontano dell'arena). Scendete per il passaggio e risalite la tela, quindi scendete nel prossimo tunnel. Sparate agli ingranaggi alla fine per aprire il cancello nel pavimento, ma state attenti al temibile ragno!

Saltate sul barile galleggiante di fronte e cavalcate giù per il passaggio, pigiando i bottoni lungo la strada per annientare i campi elettrici e passarci comodamente attraverso.

Raggiunto il barile successivo, dovrete saltare ripetutamente tra i due per evitare di essere colpiti dalle cariche esplosive che cadono dall'alto. Quando finalmente raggiungete la fine del fiume, saltate giù e arrampicatevi sulla scala di

corda fino in cima. A questo punto spostatevi nell'arena più grande e uccidete il pirata che vi viene incontro.

Prendete la Polvere da Sparo e portatela in cima alle scale, facendo saltare la porta e rompendo la Gabbia dei Pirati.

Una volta sulla balconata, correte verso sinistra e aggrappatevi al Lum viola, usandolo per raggiungere la scala di corda che si trova di fronte a voi e risalendola per poi scendere nel buco che si trova sulla cima.

Scendete il sentiero e azionate l'interruttore per entrare nella stanza "Technical Check-Up".

Qui dentro incontrerete ancora una volta Clark, ma c'è qualcosa che non va... Clark è infatti sotto il controllo dei Pirati! Per fermarlo dovrete sparare ai tre interruttori sul muro intorno all'arena per attivare un raggio laser nella stanza. A questo punto, fatevi inseguire da Clark per farlo inciampare e sparate alla scatola dietro di lui prima che si rialzi. Continuate così fino a quando la scatola non esploderà liberando la mente di Clark dal controllo dei Pirati. Salitegli sopra e sparate alla Gabbia che si trova in alto per liberare il Teen che vi è imprigionato.

In questo modo vi verrà finalmente aperto il portale che vi ricondurrà all'Anticamera delle Porte.

LIVELLO 19 LE MONTAGNE DI FERRO

Quando arrivate sulle piovose Montagne di Ferro, correte fuori sulla passerella e girate a destra aggrappandovi al Lum viola. Spostatevi e prendete i Lum gialli, quindi saltate giù a sinistra e attaccatevi al prossimo Lum viola. Fate questo ancora una volta con il Lum viola sul lato opposto della passerella e scendeteci sopra, passando sotto l'arco alla fine. Risalite la scala di corda e dirigetevi verso la fine del corridoio, dove troverete



RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE



un'enorme stanza piena di piattaforme mobili. Usate il Lum viola e atterrate sulla sporgenza che ruota nel mezzo. Prendete tutti i Lum gialli, saltando sopra al laser nel mezzo per evitare di essere uccisi. Azionate i due interruttori ai lati per mettere fuori uso il campo elettrico al centro e quindi scendete per atterrare nel tubo sottostante. Scendete



ancora una volta per atterrare all'esterno e correte su per il pendio erboso, eliminando i due pirati che cercheranno di fermarvi. Saltate sulle sporgenze ed entrate nella caverna alla fine, seguendo il tunnel per raggiungere la radura. Uccidete i due pirati che vi attaccano e salite sulle casse che vi permetteranno di raggiungere la piattaforma più alta. Qui, planate per tornare indietro verso il basso e rompere la Gabbia appesa. Tornate su, volate verso la piattaforma di sinistra e azionate l'interruttore prima di correre nel passaggio di destra. Uccidete il pirata che vi aspetta nell'area erbosa e usate le corde per raggiungere il punto più lontano dell'area nella quale vi trovate. Correte attraverso il buco nel sentiero di fronte. Saltate giù a destra e planate verso le casse sottostanti, facendo fuori il pirata sulla sinistra e rompendo la Gabbia per poi saltare verso il basso sulle casse galleggianti. Una volta in fondo, saltate giù e planate fino alla mongolfiera, usandola per raggiungere l'area successiva. Procedete tra le rocce e saltate in cima alla cassa che avete davanti. Quando il robot

salterà atterrando fragorosamente, la cassa volerà in alto e voi potrete saltare per raggiungere l'apertura superiore. Scivolate fino in fondo e seguite il sentiero stando attenti al pirata robot che vi rincorrerà. Salite le scale e attraversate il ponte per rompere un'altra Gabbia, giratevi e sparate alla porta bloccata per liberare un gruppo di piccoli Globox. Salite sulla cassa e aspettate che voli prima di saltare e arrampicarvi nel passaggio di destra. Fatevi strada tra le piattaforme che galleggiano nell'aria e tornate velocemente indietro passando all'esterno dell'area erbosa quando raggiungete il ponte. Dirigetevi giù per il pendio alla fine e azionate i due interruttori sul muro per aprire il cancello e correre fino al punto dal quale siete partiti. Evitate l'enorme robot e girate a sinistra, correndo sul molo e saltando il buco per entrare nella caverna di fronte. Quando raggiungete l'argine in fondo, saltate sulla cassa e prendete una prugna per gettarla sulla terraferma. Saltate indietro e raccoglietela, usandola per saltare in alto e prendere il Super Lum. Ora andate a sinistra



dell'argine e aggrappatevi al Lum viola per arrivare fino al tubo. Arrampicatevi sulla cassa e planate fino alla nave pirata per poi raggiungere il sentiero di legno di fronte e correre verso l'apertura alla fine. Scendete per il tunnel e attraversate il prossimo gruppo di sentieri. Quando ne raggiungerete la fine, troverete una nave pirata tutta per voi da portare alle Miniere. Il vostro compito è quello di far girare la nave lungo l'abisso per raggiungere ogni miniera e prendere tutti i piccoli Globox imprigionati. Scontrandovi con i muri e gli ostacoli danneggerete la nave e se i danni saranno troppi la vostra imbarcazione verrà distrutta! Usate il raggio laser nella nave per spianarvi la strada demolendo gli ostacoli prima di colpirli e facendo attenzione al fuoco nemico! Fatevi strada lungo la rete di percorsi e prendete tutti i piccolini dalle quattro miniere, per poi tornare da Uglette e ricevere l'ultima maschera da uno dei suoi figliolotti!

**LIVELLO 20
LA NAVE
PRIGIONE**

È tempo di sferrare l'attacco finale alla nave prigioniera dei Pirati! Appena atterrate, scivolerete per il ponte in pendenza. Assicuratevi di saltare per evitare di essere bruciacchiati dalla lava che scorre ai lati. La prossima sezione in scivolata è leggermente più semplice, nonostante tutti gli ostacoli. All'inizio dovrete saltare e sparare all'interruttore per eliminare i raggi laser, mentre più avanti l'interruttore servirà ad abbassare una piattaforma a sinistra. C'è un altro interruttore dopo di questo, che servirà a tornare sul percorso principale, e un altro paio per superare altri due ostacoli. Cercate di proseguire sulla stessa strada il più possibile. Quando finalmente raggiungete la fine, scivolerete in un grosso buco e atterrerete nella stanza di controllo sottostante. Correte in avanti e girate a destra sul sentiero, cadendo sul pavimento in basso. Uccidete il pirata con il lanciafiamme e azionate l'interruttore sul muro per tornare nella stanza di controllo. A questo punto il pannello sarà

attivo e comparirà una conchiglia volante. Cavalcatela per tutta la stanza e raggiungete il sentiero legnoso. Ora, rimanete giù e azionate l'interruttore mentre volate per aprire le porte che vi daranno accesso al passaggio successivo. La nuova sezione è un grande labirinto che dovrete affrontare con il vostro mezzo di trasporto. Questa sezione metterà a dura prova le vostre meningi! Potendo svoltare per ogni sentiero potreste presto perdere l'orientamento, cercate quindi di tenere a mente tutte le volte che avete girato. Quando sarete finalmente vicini all'uscita, entrerete in un canale pieno di laser puntati contro di voi. Cercate di tenervi in costante movimento per evitare di essere colpiti e quando sarete usciti continuate a evitare gli ostacoli che vi si pareranno davanti prima di raggiungere la stanza successiva, il Nido dei Corvi!

**LIVELLO 21
IL NIDO DEI
CORVI**

Questa è essenzialmente la battaglia finale tra voi e Razorbeard. Vi consigliamo di avere tutte le abilità al livello più alto, perché stavolta vi serviranno più che mai! Razorbeard raggiunge immediatamente il suo Grolgoth e il combattimento avrà subito inizio. Inutile tentare di scalfirlo con dei normali colpi, avrete bisogno di qualcosa di molto più potente! Avvicinatevi e aspettate che spari tre bombe volanti verso di voi. Evitatele e colpitele per rispedirle al mittente, ma state attenti perché le bombe cambiano traiettoria in volo e potreste avere qualche problema nel centrare il bersaglio. Se invece doveste essere troppo lontani, il mostro vedrà l'attacco e lo scenserà. Tentate quindi di anticiparlo il più possibile. Quando lo colpirete, il Grolgoth sparirà quattro colpi dai suoi piedi verso di voi prima di saltare e tentare di atterrarvi sopra (se doveste mancare il colpo, allontanatevi subito per evitare di finire schiacciati). Dovrete colpirlo tre volte prima di poter affrontare la seconda parte del combattimento. Quando Razorbeard sarà caduto nell'area sottostante piena di lava,

potrete usare la vostra conchiglia volante per mandarlo al tappeto. Volando fino alla fine di uno dei due tunnel più corti potrete prendere un



laser che durerà per qualche secondo. Ora

giratevi e dirigetevi verso il Grolgoth, mirando alle braccia. Fatele saltare entrambe con un colpo in modo che il robot scivoli e cada nella lava, colpendolo ancora mentre giace al suolo. Ora Razorbeard si arrabbierà davvero e vi sparerà un paio di missili a ricerca, con il vostro nome scritto sopra! Schivateli e fateli volare sul muro, quindi dirigetevi ancora nei tunnel per prendere un nuovo laser e curvate bruscamente in modo che il razzo si vada a schiantare sulla parete. Continuate a usare la stessa tattica per colpire Razorbeard e causargli qualche danno. A questo punto le cose si metteranno davvero male! Non solo Grolgoth si arrampicherà in cima ai pilastri da ora in poi (per colpirlo dovrete volargli vicino), ma il livello della lava salirà e scenderà continuamente. Dovrete quindi sbrigarvi a prendere i laser, a meno che non vogliate "annegare" nella lava. Continuate a colpirlo svolazzandogli intorno per togliergli le ultime gocce di energia, fino a quando il Grolgoth non sarà altro che storia antica!



LA STRATEGIA CO VIGILANTE 8: SEC

SE IL VOSTRO DESIDERIO PIÙ GRANDE È DI DISTRUGGERE TUTTI I VOSTRI NEMICI, MA NON RIUSCITE A COMPLETARE TUTTI I LIVELLI DI QUESTO TITOLO VERAMENTE FRENETICO, ALLORA QUESTA GUIDA DOVREBBE FARE AL CASO VOSTRO.



IMPLETA DI OND OFFENSE

PROPULSIONE

In *Vigilante 8* esistono tre diversi tipi di propulsione. Alcuni sono utilizzabili solo in determinate aree del gioco, ma ricordate che dopo averli equipaggiati non potrete più disattivarli!



HOVERPODS

Volare a mezz'aria è il modo più veloce per muoversi e permette di avere una migliore visuale del campo di battaglia, oltre che di ignorare eventuali ostacoli. Questo tipo di propulsione non dà particolari vantaggi sull'acqua e vi lascerà scoperti al fuoco nemico.

HYDROFLOATER

Questo potenziamento è decisamente indispensabile quando dovrete muovervi sull'acqua. Guidare sull'acqua è più difficile che sulla terra e il

fuoco nemico può facilmente ribaltare il vostro veicolo. Se riceverete troppi danni, Hydrofloater verrà distrutto e affonderete miseramente.

SKIS 'N' TREADS

Se volete muovervi sul ghiaccio o sulla neve, sci e catene sono l'unica cosa che può aiutarvi. La trazione aggiuntiva vi permetterà di scalare più velocemente le colline e di curvare con maggiore rapidità. Al contrario, la frenata risulterà più lenta e lunga. Se dovete fermarvi, assicuratevi di avere abbastanza spazio!



CODICI RAPIDI!

Se vi serve una mano, questi codici fanno per voi. Per accedere alla schermata "Code Entry", selezionate "Optino" per scegliere la voce "Game Status".

Evidenziate un personaggio e premete L ed R per entrare nel menu "Cheat". Qui inserite i seguenti codici per ottenere i relativi effetti:

- Non dovete ricaricare
- RAPID_FIRE**
- Difficoltà Mega-Hard
- UNDER_FIRE**
- Rallenta il gioco
- GO_SLO_MO**
- Aumenta il peso dei veicoli
- GO_RAMMING**
- Giocare i vecchi livelli di Vigilante 8
- OLD_LEVELS**
- Aumenta l'altezza di volo
- HI_CEILING**
- Solo auto in Arcade
- HOME_ALONE**
- Macchine fluttuanti
- NO_GRAVITY**
- Pneumatici giganteschi da Monster Truck
- GO_MONSTER**
- Mostra tutti gli Fmv
- LONG_MOVIE**
- Macchine uguali nella modalità Multigiocatore
- MIXES_CARS**
- Missili più potenti
- BLAST_FIRE**
- Velocità di guida aumentata
- MORE_SPEED**
- Senza propulsione aggiuntiva
- DRIVE_ONLY**

ARMATI FINO AI DENTI!

BRUISER CANNON

A distanza ravvicinata, questo cannone è un'arma veramente devastante e precisa. A distanza medio/lunga risulta però facile da schivare. Se riuscirete a colpire i veicoli più piccoli, li vedrete saltare in aria.

Ricochet

↓, ↑, → + Z

Costo = 5 Proiettili.

L'ideale per creare degli enormi crateri nel terreno.

Buckshot

↓, ↑, ↑ + Z

Costo = 5 Proiettili.

Spara una raffica di missili devastanti da distanza ravvicinata.

Cow Puncher

↓, ↑, ↓ + Z

Costo = 2 Proiettili.

La soluzione migliore per eliminare tutti i vostri inseguitori.

SKY HAMMER MORTAR

Il mortaio spara solo verso l'alto, cercate quindi di non utilizzarlo all'interno di un palazzo che dovrete proteggere. La lentezza dei colpi sparati rende inoltre difficile colpire i bersagli più veloci.

Shocker

↓, ↓, → + Z

Costo = 2 Proiettili.

Spara dei potenti colpi in grado di danneggiare anche i motori.

Crater Maker

↓, ↓, ↑ + Z

Costo = 5 Proiettili.

Provoca un'esplosione che apre un grosso cratere sul terreno.

Turtle Turn Over

↓, ↓, ↓ + Z

Costo = 2 Proiettili.

Se colpito con quest'arma, il vostro nemico sarà scaraventato in aria.

INTERCEPTOR MISSILES

I missili a ricerca colpiscono quasi sempre il bersaglio. Se sparati in aree elevate o affollate, tendono a colpire il terreno.



Star Burst

↑, ↑, → + Z

Costo = da 1 a 5 Missili.

Lancia fino a 5 missili contro un bersaglio già agganciato.

After Burner

↑, ↑, ↑ + Z

Costo = 1 Missile.

Permette al vostro veicolo di raggiungere una velocità superiore a quella massima.

Halo Decoy

↑, ↑, ↓ + Z

Costo = 2 Missili.

Lancia una scarica elettromagnetica in grado di disabilitare i radar dei nemici.

BULLSEYE ROCKETS

I razzi sono lenti e hanno traiettorie molto prevedibili. Dovrete essere dannatamente bravi per colpire qualcosa. La cosa migliore sarebbe usarli contro palazzi e altri oggetti immobili.



**Red, White & Blue**

↑, ↓, → + Z

Costo = 2 Razzi.

Spara raffiche di tre razzi alla volta.

Stampede

↑, ↓, ↑ + Z

Costo = 5 Razzi.

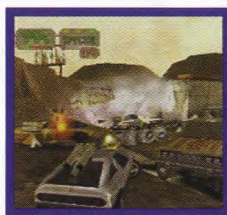
Lancia 5 razzi in successione causando gravi danni agli avversari.

Road Runner

↑, ↓, ↓ + Z

Costo = 2 Razzi.

Spara proiettili in grado di far perdere il controllo del veicolo all'avversario.

**ROADKILL MINES**

Le mine provocano dei danni abbastanza lievi e a causa del loro bagliore giallo, sono facili da individuare. Saranno sicuramente in grado di creare qualche problema ai vostri inseguitori.

Seeker

←, →, → + Z

Costo = 2 Mine.

Queste mine, al contrario di quelle normali, inseguono i veicoli avversari.

Bear Hug

←, →, ↓ + Z

Costo = 2 Mine.

Sgancia una mina magnetica capace di bloccare i nemici per qualche secondo.

Cactus Patch

←, →, ↑ + Z

Costo = 6 Mine.

Rilascia una mina rossa che al momento dell'esplosione ne sgancia altre più piccole.

BRIMSTONE BURNER

Il lanciafiamme è in grado di incendiare tutte le cose che colpisce. Ha una portata molto limitata, ma è molto utile per disperdere i mezzi nemici.

**Oil Slick**

→, ←, → + Z

Costo = 5 Colpi.

Lascia una scia di olio nero che fa slittare e perdere il controllo a chiunque ci passi sopra

Fire Wall

→, ←, ↓ + Z

Costo = 15 Colpi.

Lascia una scia di fuoco dietro di voi che incendia chiunque la tocchi

Fire Burst

→, ←, ↑ + Z

Costo = 15 Colpi.

Spara una palla di fuoco che esplode dando fuoco a qualsiasi cosa si trova nelle vicinanze.

I VIGILANTES

SHEILA

**SELECT PLAYER**

Wonderwagon



↑	348	20
↓	176	0
→	86	20
←	310	15

VEICOLO: Wonderwagon**ACCELERAZIONE:** 348**VELOCITÀ:** 176**CORAZZA:** 86**SCHIVATA:** 310**ARMA SPECIALE:** Tantrum Gun

L'auto di Sheila è piccola e quindi difficile da colpire. La Wonderwagon ha una corazza molto leggera, viste le dimensioni ridotte

e il suo peso quasi nullo vi farà volare in aria ogni volta che verrete colpiti. La cosa migliore di questo mezzo è la sua Arma Speciale.

La Tantrum Gun è molto precisa a corta distanza e monta dei caricatori da 50 colpi. Oltre al danno procurato, ogni cinque proiettili sparati, il 5° disattiverà un'arma a caso del veicolo colpito.

JOHN TORQUE

**SELECT PLAYER**

Thunderbolt



↑	400	35
↓	344	30
→	182	35
←	104	18

VEICOLO: Thunderbolt**ACCELERAZIONE:** 400**VELOCITÀ:** 344**CORAZZA:** 182**SCHIVATA:** 104**ARMA SPECIALE:** Wheel O' Fortune

La Thunderbolt è uno dei mezzi migliori tra quelli che potrete selezionare all'inizio. Ha una grande manovrabilità e velocità e un'Arma Speciale potentissima.

La Wheel O' Fortune procura un danno spaventoso e produce vari effetti casuali sui bersagli (come la riduzione della gittata delle armi e un rinculo troppo potente).

Le dimensioni notevoli la rendono un facile bersaglio, ma l'armatura, la velocità e le armi rimediano a questo difetto.

Sarete comunque troppo impegnati per farci caso.

FLYING ALL STAR TRIO

**SELECT PLAYER**

Dakota Stunt Cycle



↑	338	10
↓	204	0
→	60	25
←	348	0

VEICOLO: Dakota Stunt Cycle**ACCELERAZIONE:** 338**VELOCITÀ:** 204**CORAZZA:** 50**SCHIVATA:** 348**ARMA SPECIALE:** Soaring Glory

State alla larga da questa bicicletta! L'unica cosa buona del Flying All Star Trio è la loro micidiale Arma Speciale. La Soaring Glory lancia tre fuochi d'artificio in aria, che

inseguono e distruggono i bersagli con un colpo solo. Ognuno dei tre razzi ha un raggio d'azione molto esteso e riuscirete sempre a eliminare tutti i nemici che cercheranno di fermare la vostra corsa. Per vostra sfortuna, la bicicletta è una tortura da guidare sull'acqua, tiene poco la strada e un danno (anche lievissimo) sarà più che sufficiente per porre fine alla vostra pedalata.

MISSIONI DEI VIGILANTES

MISSIONE 1

ARIZONA-METEOR CRATER

- A. Collezionare 2 Valigette
- B. Proteggere l'Osservatorio
- C. Distruggere tutti i Veicoli Nemici

Questa missione è abbastanza facile. L'unica parte impegnativa sarà trovare le due Valigette prima che l'Osservatorio sia distrutto. La prima è nascosta proprio nell'Osservatorio (sbrigatevi a prenderla!), la seconda dovrebbe trovarsi dietro il negozio di ciambelle.

MISSIONE 2

LOUISIANA-GHASTLY BAYOU

- A. Prendere 2 Valigette dalle Tombe
- B. Proteggere le Tombe
- C. Eliminare tutti i Coyotes

Anche questa missione non sarà particolarmente difficile. Troverete facilmente entrambe le Valigette che sono nascoste nel cimitero. Guidate attraverso la palude o usate il teletrasporto che si trova nella casa spettrale per raggiungere l'arcata. Fatto questo, cercate delle cripte che abbiano un'entrata posteriore. Sparate una breve raffica di mitra sulle porte e troverete le Valigette. Quando le avrete recuperate, dirigetevi verso il lato opposto della palude per evitare di distruggere le tombe durante la battaglia.



MISSIONE 3

FLORIDA-LAUNCH SITE

- A. Collezionare 3 Bombe
- B. Proteggere e far Decollare il Missile Apollo
- C. Spazzare Via tutti i Nemici

Per prima cosa, raggiungete il missile Apollo che si trova su una piattaforma vicino al palazzo della NASA e fatelo decollare in modo che non venga distrutto nella battaglia. Fatto questo, dirigetevi verso il cartello con su scritto NASA e quando il missile sarà posizionato sulla piattaforma, andate sul lato sinistro dell'edificio. Una volta dentro, entrate e fatelo partire. Adesso è il momento di trovare le 3 Bombe. Andate sul retro dell'edificio NASA per prendere gli HydroFloaters. Cercate una piccola isola nel mare circondata da un recinto elettrificato. Apritevi un varco tra i cavi elettrici e raccogliete tutte e 3 le Bombe.

MISSIONE 4

PENNSYLVANIA-STEEL MILL

- A. Trovare 3 Casse di Rifornimenti
- B. Proteggere il Treno
- C. Distruggere i Veicoli Avversari

Quando avrete trovato la fabbrica, vedrete (proprio lì di fronte) le prime due Casse di Rifornimenti. Se non dovete trovarle, potrete sempre provare ad andare in direzione dei binari dove ci sono dei mucchi di carbone. L'ultima Cassa è in uno dei vagoni del treno (sarà sufficiente una breve raffica di colpi per trovarla). Proteggere il

treno non è un compito molto impegnativo. La cosa più importante sarà di fare attenzione a non far demolire i due ponti sul fiume o il treno sarà spacciato. Provate a farvi seguire dai Coyotes all'interno della fabbrica, dove potrete eliminarli facendoli cadere nel metallo fuso.

MISSIONE 5

MINNESOTA-NUCLEAR PLANT

- A. Prendere 3 Bombe
- B. Proteggere il Reattore Nucleare
- C. Annientare tutti i Vostri Nemici

Le 3 Bombe si trovano nella sezione principale del Reattore Nucleare. Una è in mezzo alle due turbine gialle, le altre due ai lati. A volte possono apparire nella stanza di controllo. Dopo aver preso le Bombe, uscite dal Reattore. I generatori all'esterno provocano danni gravissimi a qualunque veicolo li tocchi. Una buona tattica sarebbe equipaggiare un Bruiser Cannon e usare il CowPuncher per lanciare i nemici su questi generatori.

MISSIONE 6

UTAH-WINTER GAMES

- A. Collezionare 3 Valigette e portarle al Rifugio
- B. Proteggere il Rifugio
- C. Cancellare il Nemico dalla Faccia della Terra

Non perdetevi tempo a cercare le Valigette: i Coyotes le portano con loro! Dovrete distruggere i loro veicoli per ottenerle. Quando le avrete collezionate tutte, andate al Rifugio. Provate

anche a prendere parte a qualcuna delle attrazioni e raggiungete il podio per ottenere una devastante potenza di fuoco.

MISSIONE 7

CALIFORNIA-PACIFIC HARBOUR

- A. Collezionare 3 Casse di Rifornimenti
- B. Proteggere la Nave
- C. Distruggere tutte le Auto Nemiche

Il modo migliore per proteggere la Nave è di guidarci attorno. Non andate sul molo centrale, a meno che la nave non sia in alto mare. Per trovare le Casse invece, cercate in tutti i magazzini, poi nell'area dei container sul lato più lontano dei moli. In alcuni casi potrete anche trovarle in acqua, vicino alle due banchine.

MISSIONE 8

ALASKA-ALASKAN PIPELINE

- A. Collezionare 3 Bombe e Lanciarle in Mare
- B. Proteggere le Cisterne di Carburante
- C. Sterminare i Veicoli del Nemico

Proteggere le Cisterne è abbastanza difficile, visto che alcune Bombe sono nascoste proprio lì vicino. Per fortuna dovrete distruggerle tutte e quattro perché la missione fallisca. La prima cosa che dovrete fare, sarà localizzare le Bombe. Alcune sono sopra o attorno le Cisterne, altre vicino l'oleodotto. Potrete trovarne alcune anche tra le rocce.

HOUSTON



SELECT PLAYER
← Samson Tow Truck →

HP	310	50
VELOCITÀ	204	6
CORAZZA	256	59
SCHIVATA	110	35

VEICOLO: Samson Tow Truck

ACCELERAZIONE: 310

VELOCITÀ: 204

CORAZZA: 256

SCHIVATA: 110

ARMA SPECIALE: Tow Hook

Questo è il primo personaggio dei Vigilantes che dovete sbloccare. Houston ha un attacco speciale chiamato Tow Hook che permette di agganciare e lanciare in

aria i nemici. Questo colpo è particolarmente efficace in acqua, per gettare gli avversari in pasto agli squali. Il Tow Hook è in grado di procurare molti danni quando aggancia, ma è molto facile liberarsene. Il Samson Tow Truck ha una buona manovrabilità e una Corazza decisamente alta. Con questo mezzo non avrete molti problemi a portare a casa la vittoria.

CONVOY



SELECT PLAYER
← Livingston Truck →

HP	50	35
VELOCITÀ	148	8
CORAZZA	400	80
SCHIVATA	62	10

VEICOLO: Livingston Truck

ACCELERAZIONE: 50

VELOCITÀ: 148

CORAZZA: 400

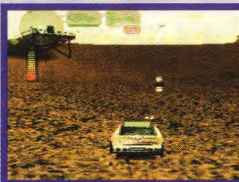
SCHIVATA: 62

ARMA SPECIALE: Rolling Thunder

Il Livingstone Truck è così lento e ingombrante che alla fine vi darà addirittura fastidio utilizzarlo. Dovrete cercare di distruggere la sezione del

rimorchio non appena ne avrete la possibilità. In questo caso, gli Hydrofloater potrebbero essere di grande aiuto. Con la Corazza più resistente del gioco, la vostra arma migliore potrebbe essere il vostro stesso mezzo. Caricate e schiacciate gli avversari usando il vostro incredibile peso e un paio di colpi del Rolling Thunder.

I COYOTES



DALLAS 13



VEICOLO: Palomino XIII
ACCELERAZIONE: 362
VELOCITÀ: 316
CORAZZA: 232
SCHIVATA: 72

ARMA SPECIALE: Mega Collider
Anche se grazie alla capacità di volo è in grado di evitare la maggior parte degli ostacoli, la Palomino XIII risulta essere un bersaglio fin

troppo facile. Il Mega Collider è un laser che genera una lancia di fuoco che brucia qualsiasi cosa incontri sulla sua traiettoria. Questo potente attacco dura qualche secondo e questo vi permetterà di muovere la Palomino per prendere bene la mira. Quest'arma è perfetta per distruggere gli oggetti che incontrerete.

NINA LOCO



VEICOLO: El Guerrero
ACCELERAZIONE: 336
VELOCITÀ: 260
CORAZZA: 206
SCHIVATA: 136

ARMA SPECIALE: Lemming Missile
Veloce e pericolosa, la El Guerrero non è un mezzo da sottovalutare. Anche se non è potente come la ThunderBolt di John Torque, la El Guerrero può facilmente sconfiggere la maggior parte dei nemici.

Il Lemming Missile è un'arma molto interessante. Una volta attivato, il missile vola alto in cielo e cade in picchiata sul nemico scaraventando in aria la macchina colpita. Viste le sue dimensioni, l'auto di Nina Loco è un facile bersaglio. Raccogliete quindi tutte le munizioni possibili per l'Arma Speciale e cercate di combattere sempre rimanendo lontani dai vostri nemici.

MOLO



VEICOLO: Blue Burro Bus
ACCELERAZIONE: 128
VELOCITÀ: 92
CORAZZA: 352
SCHIVATA: 112

ARMA SPECIALE: Smog Check
È importante mantenere una velocità relativamente alta con il Blue Burro Bus, in modo da poter caricare i bersagli. A causa della lentezza di

questo mezzo, mirare a veicoli molto veloci è quasi impossibile. Fate scorta di missili traccianti e armi auto/guidate. Lo Smog Check è una delle armi più inutili del gioco. Okay, sì, paralizza i nemici, ma ha una gittata ridottissima. E il Blue Burro Bus non ha la velocità nemmeno per agguantare un pesce morto!

OBAKE



VEICOLO: Tsunami
ACCELERAZIONE: 284
VELOCITÀ: 340
CORAZZA: 37
SCHIVATA: 198

ARMA SPECIALE: Rift Blade
La corazza della Tsunami di ObaKe è veramente ridicola. Un colpo solo vi provocherà dei danni veramente impressionanti. La tecnica migliore per evitare di essere fatti a pezzi è sicuramente quella di muovervi in

continuazione. D'altro canto, utilizzando la Tsunami avrete a disposizione la Rift Blade che è un'arma veramente devastante. Utilizzandola, vedrete la vostra macchina schizzare in avanti caricando gli altri mezzi e tagliandoli in due. Il danno è decisamente spaventoso. Durante questa carica sarete invulnerabili al fuoco nemico, quindi usate la Rift Blade se dovete scappare rapidamente.

LORD CLYDE



VEICOLO: Excelsior Stretch Limo
ACCELERAZIONE: 184
VELOCITÀ: 156
CORAZZA: 298

SCHIVATA: 246
ARMA SPECIALE: Chain Lightning
La Stretch Limo è un bersaglio molto grande. Razzi e armi non auto/guidati saranno molto efficaci contro questo terribile mostro della strada. Purtroppo però, manovrarlo

in spazi e su curve molto strette è quasi impossibile. La Chain Lightning è potentissima se utilizzata contro i nemici più vicini. Ogni macchina che si troverà nei paraggi verrà infatti elettrizzata e scagliata in aria da una devastante esplosione. La Limo ha una buona velocità e una discreta armatura, di conseguenza avvicinarsi ai nemici non sarà mai un problema troppo grande.

MISSIONI DEI COYOTES

MISSIONE 1

ARIZONA-METEOR CRATER

- Trovare 3 Bombe
- Distruggere la Stazione di Rifornamento
- Sradicare il Nemico

La prima cosa che dovrete cercare sono le Bombe! Provate dietro il negozio di ciambelle che si trova nel cratere. Se non le trovate, cercate dentro e fuori l'Osservatorio. Quando le avrete raccolte tutte e tre, cercate la Stazione di Rifornamento e fatela saltare in aria. Sarà sufficiente distruggere una sola pompa di benzina per completare la vostra missione.

MISSIONE 2

UTAH-WINTER GAMES

- Collezionare 4 Valigette
- Distruggere il Rifugio
- Fare a Pezzi il Nemico

Le Valigette si trovano vicino alle varie attrazioni invernali, come il salto in lungo e la pista per il bob. Quando le avrete trovate tutte, cercate sulla balconata del Rifugio e dirigetevi verso il podio. Se non dovete trovare niente, provate dietro gli chalet o lo ski-lift. Quando avrete preso le Valigette, demolite il Rifugio il più rapidamente possibile.

MISSIONE 3

CALIFORNIA-PACIFIC HARBOUR

- Collezionare 4 Casse di Rifornimenti
- Distruggere i Container
- Spazzare Via tutte le Macchine Nemiche

In questa missione riuscirete a completare le prime due parti della missione nello stesso posto. Per raggiungere il secondo obiettivo sarà sufficiente distruggere 8 Container. In mezzo ai Container dovreste trovare anche le Casse di Rifornimenti. Se non dovete trovarle, cercate nei magazzini attorno ai moli o vicino al Faro.

MISSIONE 4

ALASKA-ALASKAN PIPELINE

- Prendere e Sganciare 4 Taniche di Benzina attorno alla Raffineria
- Distruggere la Raffineria
- Eliminare tutti i Nemici

Troverete la maggior parte delle Taniche in cima alle Cisterne. Quando le avrete raccolte tutte, dirigetevi verso il mare per ottenere delle armi e cercare le Taniche rimanenti. Se non trovate niente, provate in mezzo alle rocce attorno all'oleodotto. Una volta entrati in possesso di tutte le Taniche, portatele all'edificio principale della Raffineria (quello a cui si collegano tutti i tubi) e piazzatele lì. A questo punto, non vi rimarrà da fare altro che far saltare tutto in aria.

MISSIONE 5

MINNESOTA-NUCLEAR PLANT

- Prendere 5 Bombe e Portarle alle Turbine
- Colpire i Reattori Nucleari
- Ridurre il Nemico in Poltiglia

Prima di tutto, dirigetevi ai Reattori dove troverete uno Scudo. Qui, utilizzate i Razzi per farli esplodere

(quando vedrete i Reattori diventare bianchi, scappate se non volete essere pesantemente danneggiati). Dopo averli distrutti tutti, cominciate a cercare nell'area dei container che si trova dietro ai Reattori. Se sarete abbastanza fortunati, riuscirete facilmente a trovare quattro delle cinque Bombe che vi serviranno per completare la missione. L'ultima la troverete in uno dei fori rotondi collocati alla fine delle fosse di drenaggio. Una volta raccolte tutte le Bombe, dirigetevi verso l'edificio che contiene la turbina principale e sganciatele per nuclearizzare la zona.

MISSIONE 6

LOUISIANA-GHASTLY BAYOU

- Collezionare 5 Valigette e Nascondere nelle Tombe
- Distruggere le Fabbriche di Zucchero
- Distruggere il Nemico

Distruggete subito le fabbriche di zucchero. Ce ne sono quattro alla sinistra della casa principale e a volte nascondono delle armi. Non restate troppo a lungo nei campi di zucchero, dal momento che potreste affondare. Poi dirigetevi verso le banchine dove troverete 3 o 4 Valigette. Quelle che si trovano nella palude sono troppo in alto e per raggiungerle dovrete prima far scorrere via tutta l'acqua.

MISSIONE 7

FLORIDA-LAUNCH SITE

- Trovare 6 Taniche di Benzina
- Distruggere il Trasportatore del Missile
- Polverizzare il Nemico

Due o tre delle Taniche che dovrete collezionare si trovano sull'isola circondata da un recinto elettrico. Cercate nell'hangar dello Shuttle per trovare le altre. Se non dovete trovarle, provate nell'edificio della NASA. Per trovare le ultime dovrete dirigerli verso le rocce che si trovano nei dintorni della piattaforma di lancio. Collezionate il maggior numero possibile di armi che riuscirete a trovare e utilizzate tutto il vostro arsenale per distruggere il mezzo che trasporta il Missile.

MISSIONE 8

PENNSYLVANIA-STEEL MILL

- Saccheggiare il Treno e Nascondere la Refurtiva vicino al Ponte Grande
- Distruggere la Fabbrica
- Liquefare il Nemico

La prima cosa che dovrete fare iniziando questa missione sarà distruggere il motore del treno. Così facendo, riuscirete a trovare tutte le Valigette che vi servono. Fatto questo, dirigetevi verso il ponte grande. Quando sarete arrivati, depositate tutte le Valigette che avete raccolto e andate a demolire gli edifici della fabbrica. Il modo più rapido per riuscire nel vostro intento è quello di sparare con tutto il vostro arsenale stando all'interno. I Vigilantes vi attaccheranno, ma i loro colpi danneggeranno anche gli edifici.

I DRIFTERS



MISSIONI DEI DRIFTERS

ASTRONAUT BOB O



VEICOLO: Moon Trekker
ACCELERAZIONE: 322
VELOCITÀ: 62
CORAZZA: 134
SCHIVATA: 308

ARMA SPECIALE: Collector

Grazie alla sua grandissima manovrabilità su ogni tipo di terreno, la Moon Trekker vi permetterà sempre di raccogliere velocemente tutto quello che vi serve. A distanza

ravvicinata, potrete anche sfruttare l'enorme potenza distruttiva del Collector. Insieme a questa potentissima arma, potrete colpire ripetutamente il vostro avversario e colpirlo contemporaneamente con la mitragliatrice per aumentare il danno. La scarsa velocità fa della Moon Trekker un facile bersaglio anche per armi non teleguidate e la sua Corazza non è di certo la più resistente.

GARBAGE MAN



VEICOLO: Grubb Dual Loader
ACCELERAZIONE: 180
VELOCITÀ: 50
CORAZZA: 376

SCHIVATA: 78

ARMA SPECIALE: Compactor

La Dual Loader è la macchina meno maneggevole che possiate trovare in tutto il gioco. Ha un raggio di sterzo esageratamente grande ed è veramente troppo lenta. Uno dei

pochissimi pregi di questo pesantissimo veicolo è la sua ottima corazza. Il Compactor è molto efficace. Caricate mentre l'Arma Speciale è attiva e il veicolo colpito sarà schiacciato da una pressa per rifiuti subendo moltissimi danni. Mirare ai nemici veloci sarà un'impresa difficile e prima di attaccare sarebbe meglio usare le mine paralizzanti.

AGENT R CHASE



VEICOLO: Chrono Stinger
ACCELERAZIONE: 374
VELOCITÀ: 330
CORAZZA: 98

SCHIVATA: 224

ARMA SPECIALE: Hard Time

La Chrono Stinger è molto maneggevole, ma la sua corazzatura è veramente troppo leggera. Per questo motivo, cercate di muovervi il

più possibile per evitare il fuoco nemico. La Hard Time è l'arma più inutile del gioco. È molto difficile riuscire a prendere la mira e se anche doveste colpire il nemico, non fareste altro che paralizzarlo. A questo punto doveste iniziare a bombardarlo con il Mortar o il Bruiser Cannon. Agent R Chase è il miglior Drifter che potrete selezionare dall'inizio del gioco.

CHASSEY BLUE



VEICOLO: Vertigo
ACCELERAZIONE: 278
VELOCITÀ: 295
CORAZZA: 148
SCHIVATA: 912

ARMA SPECIALE: Star Power

La Vertigo è la controparte della ThunderBolt di John Torque. Con la sua velocità e maneggevolezza, è una delle migliori quattro ruote che avrete a disposizione. Lo Star Power (il raggio orbitale) è molto efficace

quando vorrete colpire più nemici contemporaneamente. Una volta agganciata con il satellite, quest'arma è veramente letale. Pensate che è addirittura in grado di seguire il nemico con il suo potentissimo raggio laser. Se le auto bersagliate sono in fila, verranno bruciate tutte insieme. Chassey verrà sbloccata quando avrete completato il gioco con i primi tre Drifter.

PADRE DESTINO



VEICOLO: Goliath Half Track
ACCELERAZIONE: 156
VELOCITÀ: 151
CORAZZA: 295

SCHIVATA: 188

ARMA SPECIALE: Hades Gale

Per sbloccare Padre Destino dovette aver completato il gioco con Chassey Blue. Il Goliath Half Track è la macchina di distruzione definitiva. Con una spessa corazza e una

discreta velocità, il Goliath può tranquillamente avvicinarsi al nemico e schiacciarlo. L'Hades Gale di Padre Destino è una delle migliori Armi Speciali del gioco. Quando lo utilizzerete, l'Half Track scomparirà per poi riapparire sotto il veicolo avversario con un'orda di spiriti, infliggendo all'avversario un danno letale.

MISSIONE 1

ARIZONA-METEOR CRATER

- A. Collezionare 2 Taniche di Benzina
- B. Scappare dalla Polizia
- C. Distruggere tutte Le Macchine Nemiche

State lontani dalle volanti della polizia. Se entreranno in contatto con il vostro mezzo, sarete catturati e fallirete l'obiettivo B. Per le Taniche, cercate nella stazione di benzina, dietro il negozio di ciambelle o nel cinema nell'Osservatorio.

MISSIONE 2

CALIFORNIA-PACIFIC HARBOUR

- A. Localizzare 3 Casse di Rifornimenti
- B. Costringere il Tir a Fermarsi sul Ponte
- C. Fermare i Veicoli Avversari

La prima cosa da fare è fermare il TIR sul ponte. Aspettate che sia carico, poi dirigetevi sul ponte sospeso. Fermate il TIR con una raffica di mitra e dedicatvi alla ricerca delle Casse (di solito sono nei magazzini o vicino ai Container). Una volta raggiunti i primi due obiettivi della missione, distruggete tutti i vostri avversari.

MISSIONE 3

ALASKA-ALASKAN PIPELINE

- A. Trovare 3 Taniche di Benzina e Portarle alle Cisterne
- B. Distruggere gli Iceberg
- C. Annichilire il Nemico

Andate sulla riva del mare e prendete gli Hydrofoater. Navigate oltre gli impianti di carburante e fino a quando incontrerete il primo Iceberg. Sbriciolatelo con una raffica di mitra e fate il giro dell'area per incontrare gli altri due Iceberg. Quando avrete distrutto anche questi, avrete raggiunto il vostro secondo obiettivo. Trovare le Taniche è un po' complicato. Quando le avrete prese tutte non dovrete fare altro che inserirle nelle Cisterne.

NOTA: Ogni Cisterna può contenere una sola Tanica.

MISSIONE 4

MINNESOTA-NUCLEAR PLANT

- A. Trovare le 4 Valigette e Gettarle nei Reattori
- B. Evitare di Essere Contaminati dalle Radiazioni
- C. Distruggere tutti i Mezzi dei Nemici

Iniziate cercando le Valigette all'interno della turbina principale, nelle strade che circondano il complesso e nel generatore. Dirigetevi verso i Container bianchi sulla collina che si trova di fronte alla fabbrica e sganciate le Valigette per completare il punto A. Per non diventare radioattivi, evitate di sparare a qualsiasi cosa sembrasse tossica.

MISSIONE 5

UTAH-WINTER GAMES

- A. Collezionare 4 Casse di

Rifornimenti

- B. Battere il Record dei Tre Eventi
- C. Spazzare Via il Nemico

Le Casse si trovano vicino alle tre attrazioni, negli chalet o nel Rifugio. Prendetele e portatele alla stazione della Funivia per sganciarle. Per battere il record di salto in lungo, sparate qualche Missile a Ricerca. Per abbattere le ultime porte dovrete utilizzare gli After Burner degli Interceptor Missiles e fare lo stesso per la corsa sui bob.

NOTA: Se sentirete il pubblico esultare, avrete superato il record.

MISSIONE 6

LOUISIANA-GHASTLY BAYOU

- A. Trovare 6 Bombe
- B. Intrappolare l'Alligatore
- C. Disintegrare gli Avversari

Per trovare le Bombe dovrete iniziare cercando nei campi coltivati che si trovano nelle vicinanze delle fabbriche. Fatto questo, dirigetevi verso le banchine per trovare le altre. Alzate il livello dell'acqua per poter accedere alle Bombe nascoste nella palude. Per intrappolare l'Alligatore muovetevi attorno al fantasma vicino alla gabbia. Il lucertolone arriverà presto. Quando lo vedrete, non dovrete fare altro che continuare a girare intorno a quella zona fino a quando l'Alligatore toccherà il fantasma, venendo così catturato.

MISSIONE 7

PENNSYLVANIA-STEEL MILL

- A. Trovare 5 Taniche di Benzina e Portarle alle Fornaci Esterne
- B. Fermare il Treno alla Stazione
- C. Abbattere tutti i Nemici

Le Taniche sono ben nascoste nell'area che circonda l'acciaieria. Cercate sotto i ponti, ai bordi della mappa e in mezzo ai mucchi di carbone dietro la fabbrica. Una volta prese le Taniche, potrete finalmente concentrarvi sul treno. Dovrete usare l'interruttore rosso per manovrare gli scambi ferroviari, ma prima di cambiare direzione al treno distruggete i due vagoni lasciati sui binari o il convoglio esploderà.

MISSIONE 8

FLORIDA-LAUNCH SITE

- A. Trovare 5 Casse di Rifornimenti e Portarle nel Palazzo della NASA
- B. Forzare i Nemici nei Tunnel d'Aerazione
- C. Terminare tutti i Vostri Avversari

Per forzare gli avversari a entrare nei Tunnel dovrete sparare agli ingressi per aprirli e aspettare fino a quando vedrete arrivare i nemici. Quando li rivedrete avvicinarsi, non dovrete fare altro che correre nel Tunnel per farvi inseguire. Per trovare le Casse dovrete entrare nel Missile. Con tutte le Casse di Rifornimenti nelle vostre mani, non vi rimarrà da fare altro che portarle al palazzo della NASA.

ARIZONA – METEOR CRATER

LEGENDA

- Oggetti per modalità Quest
- Propulsione
- Armi
- Power-Up
- Arma Speciale
- Corazza

PERSONAGGI BONUS

Questi veicoli vengono sbloccati completando il gioco con tutti i personaggi base di ogni gruppo. I nuovi piloti potranno essere però utilizzati solo nelle modalità Arcade e Survival.

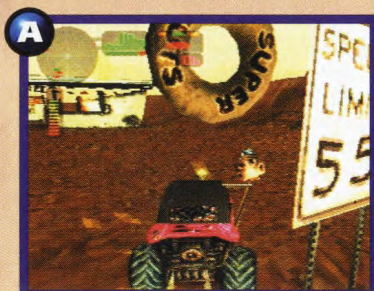
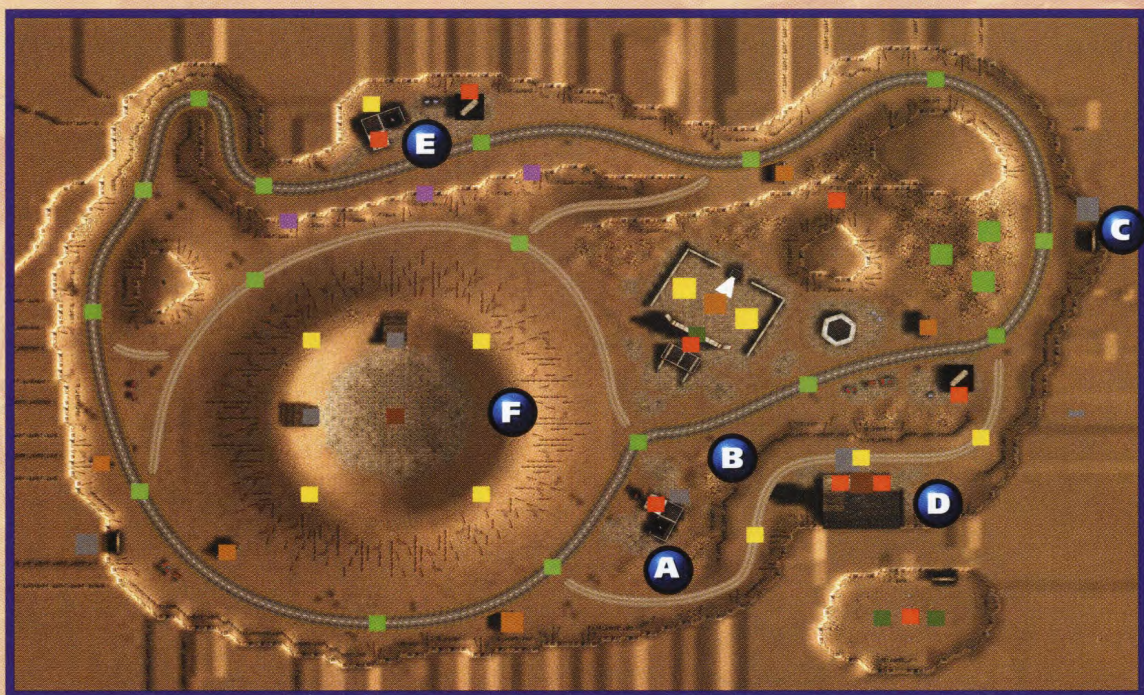
DAVE'S CULTMEN

VEICOLO: Xanadu RV
ACCELERAZIONE: 100
VELOCITÀ: 121
CORAZZA: 341
SCHIVATA: 201
ARMA SPECIALE: UFO Invasion

La RV è difficile da manovrare e viste le sue dimensioni, offre sempre un facile bersaglio ai nemici. Ciò nonostante, è ottima per caricare e speronare. Con la RV sarete sicuramente in grado di eliminare molti avversari utilizzando questa tecnica. La UFO Invasion invece lancia una schiera di dischi volanti in miniatura che attaccano gli avversari. È in assoluto l'Arma Speciale più potente del gioco e danneggia anche i veicoli più corazzati. La RV dovrebbe essere usata in luoghi coperti, per evitare di essere colpita dalle lunghe distanze.



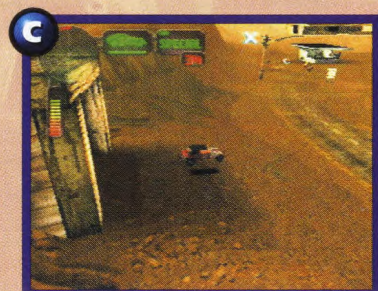
L'arido territorio dell'Arizona sarà il vostro primo campo di battaglia. Ci sono molte strettoie in cui i nemici possono nascondersi e gli alti picchi e le rientranze sono l'ideale per chi ama attaccare i propri nemici alle spalle.



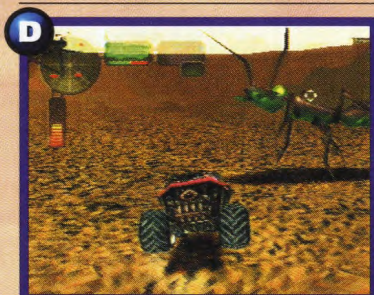
A Inzuppatala nel tè, se ci riuscite! Sparate al negozio e vedrete la ciambella gigante travolgere le altre macchine.



B Lo Sceriffo vi aspetta vicino al negozio di ciambelle. Se superate il limite di velocità lo troverete alle calcagna, ma un paio di missili lo faranno stare buono.



C Volete una scorciatoia? Dovete scappare subito? Andate nella miniera o nell'Osservatorio per essere teletrasportati in un'altra area qualsiasi.



D Distruggendo l'osservatorio vedrete un grosso meteorite che si abatterà al suolo. Se lo farete esplodere, darete il via a una vera e propria invasione di Insettoidi.



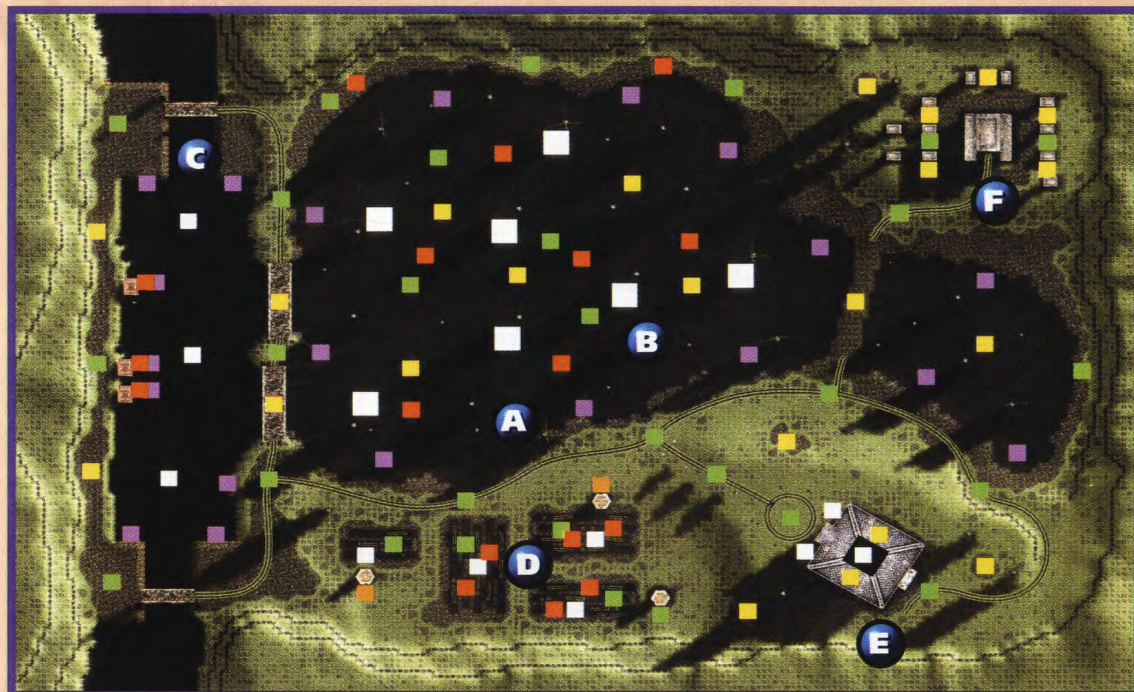
E Dovete riparare la vostra auto? Parcheggiate alla stazione di benzina e un simpatico benzinaio ripristinerà (molto lentamente) l'energia che avete perduto.



F Se rimarrete per troppo tempo vicino al meteorite verrete colpiti da una pioggia di rocce. State pronti a partire e rimanete a distanza del gigantesco macigno.

LOUISIANA – GHASTLY BAYOU

La fetida palude è uno dei luoghi più insidiosi dove vi capiterà di combattere. Prima di poter dire "Aiuto" potreste ritrovarvi affondati nelle sue torbide acque. Come se tutto questo non bastasse, sembra proprio che gli spiriti dei morti non abbiano nessuna intenzione di riposare in pace. Pensate che sono addirittura in grado di teletrasportarsi, attaccare e rubare. Cercate quindi di non disturbarli più del dovuto.



LEGENDA

- Oggetti modalità Quest
- Propulsione
- Armi
- Power-Up
- Arma Speciale
- Corazza

TRUCCO VELOCE

Le vostre armi sono meno precise se utilizzate su lunghe distanze, ma ricordatevi di utilizzare la mira automatica per i bersagli più vicini.

DUSTY EARTH

VEICOLO: Wapiti 4WD
ACCELERAZIONE: 197
VELOCITÀ: 242
CORAZZA: 179
SCHIVATA: 140
ARMA SPECIALE:

Hawk That Settles

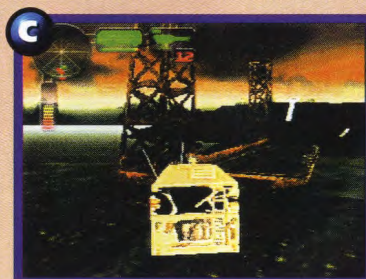
La Wapiti 4WD è un veicolo valido da tutti i punti di vista. Si muove agilmente sia sui terreni accidentati che su quelli ghiacciati e la sua abilità di arrampicarsi non è seconda a nessuno. Il mezzo di Dusty Earth dà comunque il meglio di sé sui terreni desertici e aridi (grazie alle sue potenti quattro ruote motrici). La sua Arma Speciale è una delle più violente del gioco. Hawk That Settles è in grado di creare un vortice che sbatterà a destra e sinistra il vostro avversario. Non provoca molti danni, ma confonderà sicuramente il malcapitato.



Fate attenzione all'alligatore che è particolarmente aggressivo e attacca tutti gli sventurati che finiscono nella palude. Cercate sempre di non rimanere troppo a lungo sull'acqua.



Per attivare la gabbia dell'alligatore non dovrete fare altro che passare attraverso il fantasma. Una volta catturato, l'alligatore vi permetterà di ottenere diverse Armi e Corazzature. Se invece sarà un veicolo a essere catturato, subirà dei notevoli danni.



Sparate alle ruote delle chiuse per aprirle. Quando entrambe saranno attivate, il livello dell'acqua si alzerà, riempiendo la palude.



Non restate per troppo tempo nel campo coltivato, il terreno tende a cedere sotto il peso delle macchine, causandovi dei danni anche pesanti.



Quando la casa o la tomba più grande saranno infestate dallo spirito maligno, potrete usare questi luoghi per teletrasportarvi dall'altra parte della palude. Ma attentissimi! Lo spirito vorrà qualcosa in cambio per questo aiuto...



Dovete essere molto cauti ed esperti per muovervi nel cimitero. Se doveste rompere una delle tombe, potreste rischiare e venire attaccati da un fantasma vendicativo.



FLORIDA – LAUNCH SITE

LEGENDA

- Oggetti modalità Quest
- Propulsione
- Armi
- Power-Up
- Arma Speciale
- Corazza

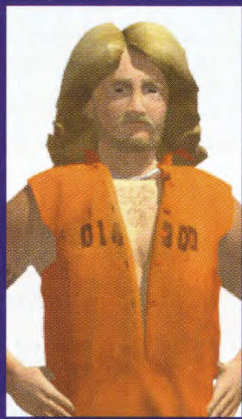
TRUCCO VELOCE

Se non riuscite a trovare gli oggetti per la modalità Quest, provate a distruggere tutti i mezzi nemici. Hanno la pessima abitudine di rubare quello che vi serve.

BOOGIE

VEICOLO: Marathon
ACCELERAZIONE: 203
VELOCITÀ: 245
CORAZZA: 196
SCHIVATA: 144
ARMA SPECIALE: Disco Ball

Anche se la Marathon non dispone di grande velocità e corazza, la Disco Ball è in grado di provocare dei danni veramente notevoli. Sganciate alcune Mine Magnetiche, inchiodate il nemico e disintegratele con la Disco Ball. Boogie è un vero specialista della "toccata e fuga". Avvicinatevi, usate la Disco Ball e schizzate via prima che la vostra scarsa corazza venga annullata.



Le assolate spiagge della California offrono sicuramente un'ottima visuale, facilitando così l'uso delle armi per le lunghe distanze. Sulla spiaggia riuscirete a trovare un numero incredibile di armi e potenziamenti che vi saranno molto utili negli scontri che vi attendono nella parte centrale dell'isola. Attenti ai militari: non gradiscono affatto gli intrusi.



Pensavate di poter fare un po' di surf, ma ecco che arrivano gli squali! Muovetevi senza infastidirli o diventerete cibo per pesci.



I motori del missile si accendono di tanto in tanto, arrostando tutti coloro i quali si trovano dietro. Sparate ai supporti per farli esplodere prima di essere abbrustoliti.



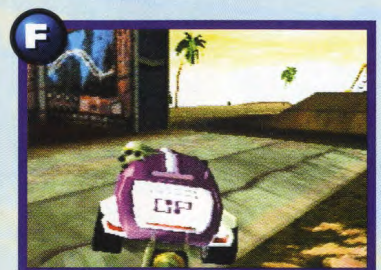
A volte i Tunnel di aerazione possono accendersi. Se vedete che le cose cominciano a essere risucchiate al loro interno, significa che è arrivato il momento di darsela a gambe.



Quando si accende la luce verde, entrate nei tunnel che si trovano alle spalle del missile. Sarete portati fino alle stelle!



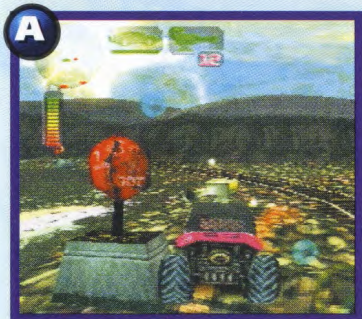
Le difese della base sono tutt'altro che pericolose. Vi capiterà addirittura di vedere le torrette di guardia che si sparano l'una contro l'altra, ma se provate a passare la recinzione, preparatevi a essere investiti da una bella scarica elettrica!



Quando entrerete nell'installazione della NASA, il missile verrà subito posizionato sulla piattaforma di lancio, mentre la seconda volta lo vedrete decollare.

PENNSYLVANIA – STEEL MILL

La vita di un operaio di fabbrica è veramente dura, specialmente se i Coyotes sono nei paraggi. L'acciaiera è un ottimo campo di battaglia. Numerose coperture e vagonate di armi rendono questa arena adatta a qualunque stile di guida.



A Se il treno sta per investirti, sparate ai segnali rossi per cambiarne la direzione. Potete anche entrare nel tunnel per essere trasportati nella fabbrica.



B Dirigetevi alla finestra del secondo piano della Stanza di Fusione. Il cavo magnetico porterà la vostra auto in un luogo pieno di potenziamenti.



C Siete senza armi e intrappolati nella Stanza di Fusione? Sparate sulle fornaci per riversare sui nemici una colata di metallo fuso.



D Il minimo contatto con il metallo incandescente del Generatore manderà la vostra macchina dritta dallo sfasciacarrozze. Piazzatevi sopra una mina magnetica per intrappolare e distruggere i vostri avversari.



E Quando vi trovate sulla collina, sparate ai tubi di ferro che cadranno distruggendo qualunque cosa si trovi sulla loro strada.



F Cercate di non fermarvi sui cumuli di carbone. Piuttosto, sparateci sopra per carbonizzare tutti i nemici che ci si trovano sopra.

LEGENDA

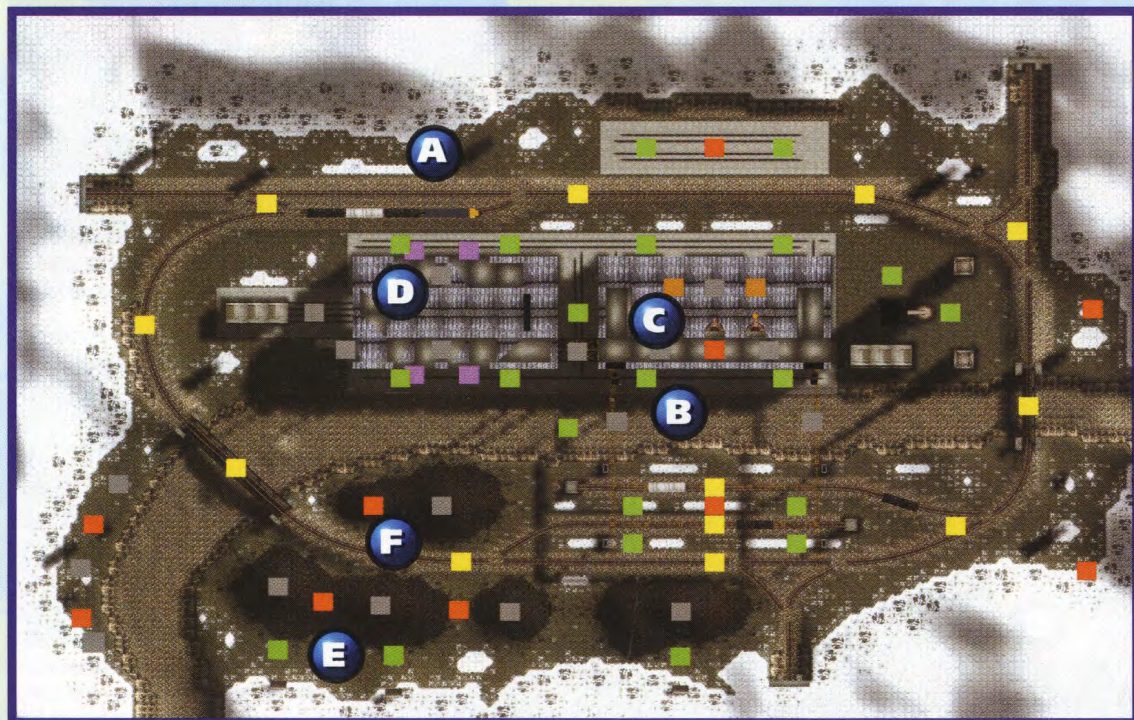
- Oggetti modalità Quest
- Propulsione
- Armi
- Power-Up
- Arma Speciale
- Corazza

TRUCCO VELOCE

Controllate bene il terreno su cui state combattendo. Imparate dove si trovano esattamente le Armi Speciali e non avrete più problemi a togliere di mezzo tutti i vostri nemici.







TRUCCO VELOCE

Posizionatevi su un terreno rialzato appena ne avete l'occasione. La gittata delle armi aumenterà e saranno molto più precise quando sparerete da una posizione più elevata rispetto ai vostri bersagli.



CALIFORNIA – PACIFIC HARBOUR

LEGENDA

	Oggetti modalità Quest
	Propulsione
	Armi
	Power-Up
	Arma Speciale
	Corazza

TRUCCO VELOCE

Quando vengono colpiti, molti degli edifici esploderanno violentemente. Se doveste vedere qualcuno nelle vicinanze di una costruzione, non esitate a farla saltare in aria per eliminarlo.

TRUCCO VELOCE

Se prendete fuoco, gettatevi immediatamente nella sorgente d'acqua più vicina. Se rimarrete per troppo tempo tra le fiamme rischierete di subire dei danni particolarmente gravi.



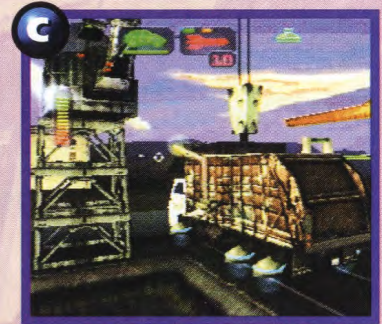
Nella zona dei moli troverete tutto quello di cui avete bisogno. Cercate nei canali di rifornimento per fare scorta di potenziamenti. State lontani dai trasportatori, a meno che non vogliate subire dei danni veramente pesanti.



I depositi rappresentano un veloce accesso per l'oceano. Entrate in una delle tre entrate per muovervi sulla mappa.



Andate al Faro quando dovete ricaricarvi. Entrate alla base della costruzione e accelerate. Comincerete a fluttuare fino a raggiungere il tetto, dove potrete riparare la vostra Corazza.



Le gru sono sempre di grande aiuto. Attivate quelle più grandi se volete attraversare dei tratti di mare. Quelle più piccole invece, sapranno esservi d'aiuto nel caso in cui doveste affondare.



Sparate ai Container arancioni per ottenere armi e potenziamenti (non avvicinatevi troppo o l'esplosione potrebbe investirvi).



Fate un giro sulla nave e sui moli, ma attenti al fuoco nemico o rischierete di cadere in acqua.



Fermatevi alla stazione di attracco e aspettate che le luci diventino verdi. La vostra Corazza verrà lentamente ricaricata.

UTAH - WINTER GAMES

Combattere sulla neve potrebbe essere un'impresa veramente difficile. La trazione è molto limitata e resterete scoperti tutte le volte che tenterete di arrampicarvi sulle colline. Prendete Skis 'N' Treads non appena è possibile se vorrete avere una possibilità in più di vincere. La cima delle colline è comunque un ottimo posto dal quale sparare.



A Entrate nella funivia e fatevi dare un passaggio. Nella cabina troverete molte armi che vi saranno utili.



B Lo Sky-Lift vi porterà a monte con la velocità della luce. Agganciatevi e godetevi la scalata!



C Sulla pista del bob non potete tornare indietro, visto che è a senso unico. Se però arriverete alla fine, verrete ricompensati con degli interessantissimi oggetti.



D Passate attraverso tutte le porte dello slalom e visitate il podio per trovare alcuni ottimi regali.



E Fate saltare le porte ed entrate nella rampa di lancio. Usate un Turbo per fare eseguire un "Eddie-the-Eagle-Edwards" alla fine del salto.



F Polverizzate il recinto del Rifugio e raggiungete il secondo piano. Da qui accederete a una balconata piena di armi e potenziamenti vari.



LEGENDA

- Oggetti modalità Quest
- Propulsione
- Armi
- Power-Up
- Arma Speciale
- Corazza

TRUCCO VELOCE

Avete poche armi? Siete danneggiati seriamente? Caricate! Speronate i nemici dai lati, facendoli sbandare. Riuscirete sicuramente a cavarvela con stile.

TRUCCO VELOCE

Nella modalità Quest, questa missione finirà non appena avrete distrutto tutte le auto nemiche. Assicuratevi di aver completato anche gli altri due obiettivi.



MINNESOTA – NUCLEAR PLANT

LEGENDA

- Oggetti modalità Quest
- Propulsione
- Armi
- Power-Up
- Arma Speciale
- Corazza

TRUCCO VELOCE

Se avete poca energia, nascondetevi dietro edifici o alberi e usate il Mortaio per colpire i vostri nemici anche da lontano.

TRUCCO VELOCE

Andate sull'acqua appena potete. I nemici controllati dal computer difficilmente vi seguiranno. In ogni caso, avrebbero un bel da fare cercando di colpirvi in mezzo alle onde.



Un reattore nucleare è sicuramente il posto più folle in cui vi capiterà di combattere. Qui vi aspettano contaminazioni e scariche elettriche a volontà.



A Andate sulla balconata della sala di controllo del Reattore a turbina e distruggete il computer principale quando le luci sono verdi. In questo modo troverete i ricambi per la Corazza sotto le turbine.



B Abbattete le porte del Reattore e distruggete i noccioli di fusione per provocare un'esplosione atomica. Assicuratevi di avere uno Scudo o diventerete storia passata.



C I tunnel ai bordi della mappa sono un accesso agli scarichi delle scorie radioattive. In questi cunicoli troverete le Armi e la Corazza, vi consigliamo quindi di farci un salto.



D Fate sempre molta attenzione alle scariche elettriche quando guidate vicino ai Trasformatori. Avvicinandovi non avrete altro che grossi guai.



E Vedete quei bidoni gialli sul trasportatore? Beh, statene alla larga! Il più piccolo contatto contaminerà la vostra auto provocandovi dei pesantissimi danni.



F Evitate le micidiali pale delle turbine. Se verrete risucchiati, la vostra macchina subirà dei danni molto gravi.

ALASKA - ALASKAN PIPELINE

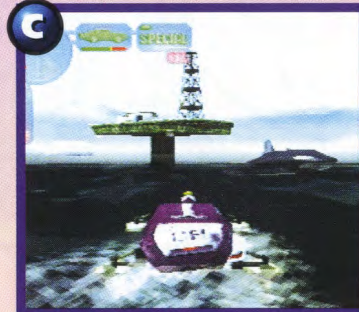
Tenetevi al caldo, in questo ambiente così freddo e ostile. Gironzolandolo tra le rocce, troverete alcune armi, nel caso voleste scaldare un po' l'atmosfera.



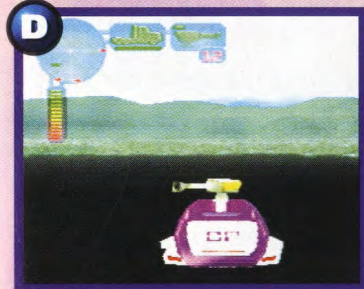
Dopo essere passati su una pozza di olio nero, i nemici si lasceranno dietro una scia. Sparate sul liquido per ridurli in cenere.



Salite sulle rampe che vi permetteranno di raggiungere l'entrata dell'oleodotto. La vostra auto sarà sparata in un'area a caso.



Quando vi trovate in acqua, cercate di non dare troppo fastidio ai pesci. Le balene Killer hanno un debole per gli oggetti in metallo come le vostre auto...



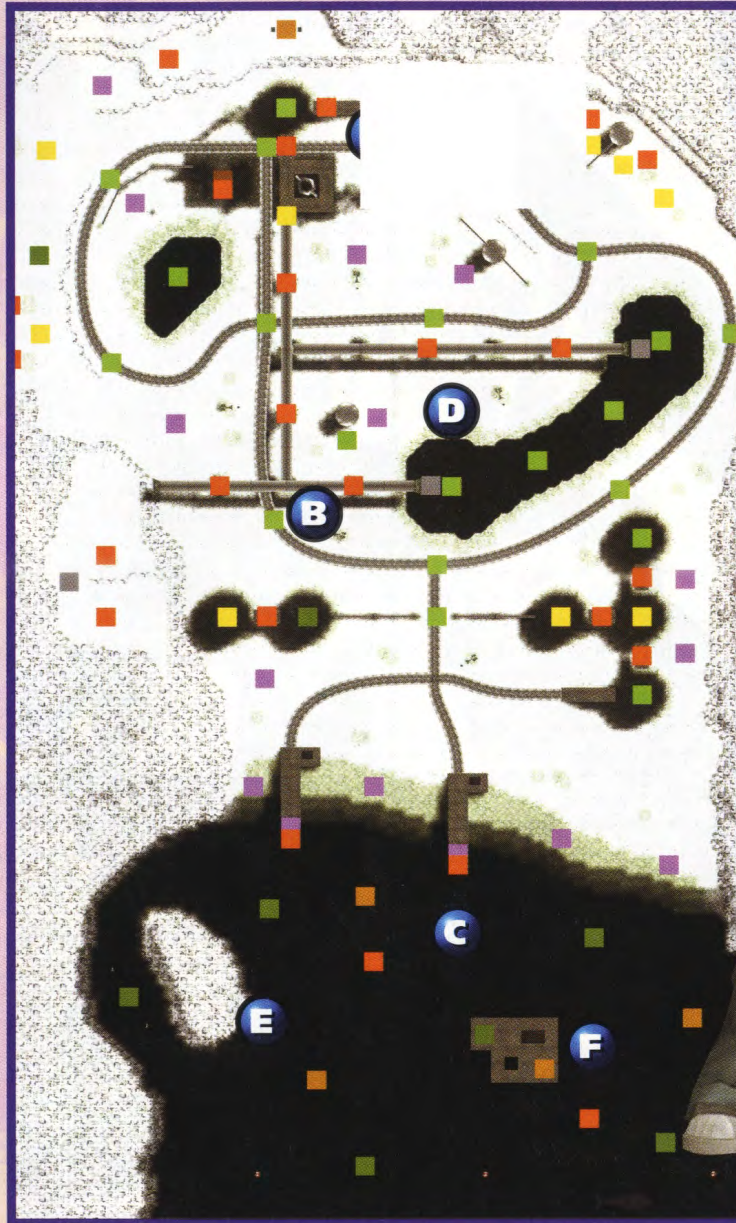
Attenti alle pozze di benzina, che rallentano e ingolfano il motore. In più, la traccia lasciata può essere incendiata dai nemici.



Iceberg! Fanno affondare qualsiasi veicolo troppo avventato. Usate i mitragliatori per ridurli a un ammasso di cubetti di ghiaccio.



Cercate le armi migliori sulle piattaforme petrolifere. Facendole esplodere, potrete trovare molti altri oggetti utili tra le macerie.



LEGENDA

- Oggetti modalità Quest
- Propulsione
- Armi
- Power-Up
- Arma Speciale
- Corazza

TRUCCO VELOCE

Distruggendo alcuni oggetti, avrete la possibilità di trovare moltissime armi. Se non riuscite a trovare altro, datevi alla pazzia gioià distruggendo tutto quello che vi capita a tiro.



TOY STORY 2

**BUZZ
LIGHTYEAR
ALLA
RISCOSSA!
WOODY
È STATO
RAPITO
E SPETTA
AL SUO
VECCHIO
AMICO BUZZ
SALVARLO!
TUTTI
INSIEME
ADESSO:
"VERSO
L'INFINITO...
E OLTRE!"**

CONTROLLI

Leva Analogica	Movimento di Buzz
B	Sparare con il Laser
A	Salto/Doppio Salto
C Giù	Attacco Rotante
Z	Agganciamento del nemico
R	Visuale in soggettiva



OGGETTI SPECIALI

Raccogliendo le parti di Mr. Potatohead potrete accedere all'equipaggiamento speciale di Buzz che si trova sparpagliato per i vari livelli di gioco. Quando sarete riusciti a ottenere uno di questi oggetti, potrete utilizzarlo in tutti i quadri. Ecco quali sono i 5 Oggetti Speciali che potrete trovare durante la vostra avventura:

SCUDO ENERGETICO

Questo utilissimo oggetto si trova nella casa di Andy. Lo scudo proteggerà Buzz da tutte le forme di attacco (dal fango ai raggi laser). Può essere anche usato per attraversare aree altrimenti inaccessibili.



LANCIA DISCHI

Si trova nel livello del Cantiere. Quest'arma spara dei dischi che seguiranno ovunque i vostri nemici. Funziona a lungo raggio, anche contro le creature schermate.



STIVALI RAZZO

Si trovano nel Magazzino dei Giocattoli di Al e danno a Buzz una temporanea accelerazione. Possono essere utili per superare ostacoli o per vincere alcune gare a tempo.



ARPIONE

Troverete questo oggetto veramente utile nel Livello dell'Ascensore. Quando lo avrete raccolto, potrete premere il tasto Z per prendere la mira e agganciarvi ovunque per superare tutti gli ostacoli che vi bloccheranno il passaggio.



STIVALI LEVITANTI

Per prenderli dovrete aspettare di raggiungere il livello dell'Infiltrazione nell'Aeroporto. Questi stivali speciali vi permetteranno di galleggiare nell'aria per un po' di secondi. Usateli per raggiungere le zone più alte dei livelli.

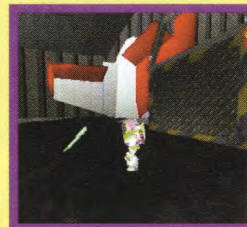


OGGETTI

Ecco quali sono gli oggetti da cercare durante la vostra missione di salvataggio del povero Woody.

LASER VERDE

Il laser verde potenzia il normale laser del nostro simpatico eroe. Quest'arma ha un numero limitato di colpi, cercate quindi di usarlo solo nei momenti di vera necessità.



MONETE

Ne troverete in grandi quantità, nascoste in giro per i vari livelli. Quando riuscirete a raccoglierne 50, otterrete un gettone Pizza Planet. Spesso otterrete delle monete distruggendo i nemici.



BUZZ

Se troverete questo gettone verde, guadagnerete una vita extra. Questi utilissimi oggetti riappariranno ogni volta che uscite e rientrerete in un livello!



GETTONI DI PIZZA PLANET

Il vostro obiettivo principale sarà di trovare questi gettoni. Per superare ogni livello dovrete riuscire a collezionarne almeno uno. Nota: Per completare il gioco dovrete raccoglierne 50.



BATTERIA

Tutte le volte che verrà colpito, Buzz perderà un po' di energia. Per farla ricaricare non dovrete fare altro che raccogliere le batterie che troverete in giro per i livelli.



MOSSE SPECIALI

PLANARE

Se un semplice salto non è sufficiente per raggiungere il posto dove volete arrivare, allora tenete premuto il tasto A. In questo modo, Buzz spiegherà le sue ali di plastica e potrà volteggiare per un po'.

LASER

Il laser di Buzz è mortale per i giocattoli nemici e caricandolo potrete utilizzarlo anche contro oggetti più grandi. Tenete premuto B per caricare

la barra di energia e lasciatelo dopo aver mirato.

ATTACCO ROTANTE

L'attacco rotante ha usi multipli. Con questa tecnica il nostro eroe è in grado sia di distruggere i nemici che di deflettere i loro colpi. Proprio come il laser, potrete caricare questo attacco tenendo premuto il tasto C.

AGGANCIARE IL BERSAGLIO

Quando vi troverete ad affrontare

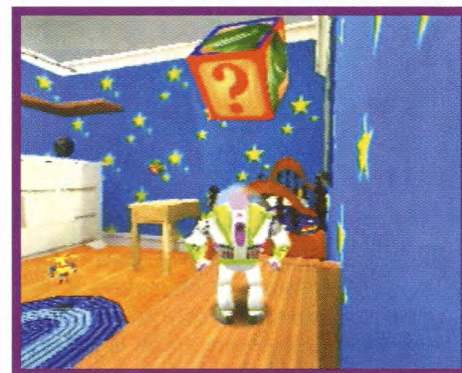
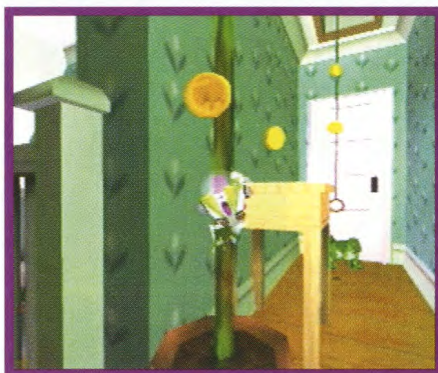
dei nemici particolarmente fastidiosi, il visore di Buzz vi sarà sicuramente d'aiuto. Premete il tasto R per attivarlo e Z per agganciare il bersaglio.

SUPER SALTO

Premete A per saltare e C Giù mentre siete in aria. In questo modo Buzz atterrerà pesantemente. Questa tecnica può essere molto utile per rimbalzare su alcuni oggetti o attivare degli interruttori.



TOY STORY 2


**LIVELLO 1:
LA CASA
DI ANDY**

SUGGERIMENTI

A corto di energia o vite? Nessun problema! Tornate semplicemente al primo livello del gioco e prendete le due vite che troverete subito. Potete ripetere quest'azione tutte le volte che volete...

LA CAMERA DI ANDY

La missione di Buzz inizia nella camera di Andy. Giratevi verso la scrivania e saltate sul blocco di legno. Prendete le monete e saltate sullo scaffale a sinistra. Correte ancora verso sinistra e spingete il libro dallo scaffale. Saltate oltre la fessura e sopra il letto, planate sulla scrivania e saltate nel cassetto aperto per arrampicarvi sulla scrivania. Aggrappatevi all'asta e balzate sullo scaffale. A questo punto, afferrate la carrucola per raggiungere la cima della culla.

Passate alla visuale in soggettiva per mirare e distruggere i fermi della culla. Saltate fuori e uscite dalla stanza attraversando la porta che si è appena aperta.

LA LOTTA DEL ROBOT

Girate a destra e aggrappatevi al gambo della pianta. Da lì saltate sul filo che vi porterà fino alla soffitta. Spingete la piccola scatola avanti lungo la linea rossa. Saltateci sopra in modo tale da poter raggiungere la piattaforma centrale e attaccare il robot. Quando il nemico vi viene incontro, scappate. Dopo un po' si fermerà per ricaricarsi. Solo in quel momento potrete colpirlo con un singolo colpo di laser. Per risparmiare tempo, caricate il laser mentre state correndo e quando il robot si ferma potrete colpirlo con un colpo più potente.

**PECORELLE
SMARRITE**

Buttate giù la scatola che avevate spinto e spingetela fino al muro più lontano.

Arrampicatevi sullo scaffale e saltate in cima alle scatole per raggiungere le travi che si trovano vicino al soffitto della stanza. Saltate sul tubo e da lì,

sulla trave principale. A questo punto, raggiungete la finestra e raccogliete la pecora. Scendete dalla soffitta e percorrete le scale che vi porteranno giù. Dirigetevi nel salotto, saltate sul divano e raccogliete tutte le monete che trovate. Dirigetevi verso la poltrona che si trova nell'angolo e fate un salto potente per attraversare la stanza. Superate gli scaffali a destra e prendete la seconda pecora. Ora, dirigetevi verso lo scaffale successivo e prendete un'altra moneta. Andate a sinistra e poi giù per le piccole scale che vi condurranno alla cucina. Spingete la scatola verso il seggiolone per raggiungere il ripiano da lavoro. Evitando di essere abbrustoliti dai fornelli, fatevi strada fino alla cima del frigorifero. Da qui, saltate sulle mensole e spingete la bilancia fino all'estremità. Fate un salto potente sulla bilancia e planate oltre la fessura per prendere la pecora che vedete in lontananza.

PATATA

Ritornate alle scale e scendete fino alla cantina. Saltate per prendere il Laser Verde e parlate con Mr. Potatohead. Tornate nel salotto e spiccate un super salto per arrivare sulla sedia. Vi renderete subito conto che Hamm non è sul divano. A questo punto lanciatevi dalla sporgenza più alta per raggiungere la ringhiera





bianca, raccogliete l'orecchio di Mr. Potatohead che si trova sotto la sporgenza e portatelo al legittimo proprietario. Ora dovrete usare lo scudo di energia che potete trovare nel seminterrato per attraversare la melma. Arrampicatevi sulla tavola usando i chiodi e saltate sulle scatole. Fatevi strada verso la carrucola nell'angolo e scivolatela giù per prendere un'altra pecora. Ora tornate a prendere lo Scudo di Energia.

ANDANDO PIÙ IN ALTO

Quando avrete raccolto lo

scudo potrete tornare indietro, ma invece di utilizzare la carrucola, giratele intorno e saltate sulla sporgenza in alto dietro di voi. Spingete anche questa scatola dalla sporgenza e sistematele tutte e tre in modo da raggiungere lo scaffale più alto e prendere così un altro gettone. Uscite dalla cantina e salite le scale. Ai piedi della grande scalinata che porta in alto troverete la porticina del gatto. Oltrepassandola entrerete nel garage dove troverete la macchinetta con la quale potrete correre per tutto il

garage. Fate sbandare la macchina per rallentarla e quando vi fermerete, avrete guadagnato un gettone. La quinta e ultima pecora si trova proprio nel garage! Saltate sui tubi di scappamento e arrampicatevi in cima alla stanza. Evitate le lame delle seghe, proseguite attraverso le sbarre che dondolano e superate la macchina. La pecora è nell'angolo più lontano. Riportate tutte e cinque le pecore alla pastorella (Bo Beep) sul tavolo della cucina per ottenere l'ultimo Gettone Pizza Planet.



SUGGERIMENTI

Usate il mirino per guardarvi intorno. Vi darà la possibilità di vedere meglio dove dovrete andare.



LIVELLO 2: IL VICINATO DI ANDY

MIA

Parlate al Sergente sui gradini della casa. Vi chiederà di ritrovare cinque uomini della sua squadra. Il primo dei suoi uomini è nel giardino. Cercate nei buchi e aspettate che appaia la fiammata. Calpestate il soldato appena lancia la fiammata per distruggere il buco dove era nascosto. Quando tutti i buchi saranno distrutti, il primo soldato si arrenderà. Per trovare il soldato numero due dovrete raggiungere l'altalena che si trova vicino a Rex. Dalla parte opposta al gruppo di altalene c'è una piccola fessura

nello steccato. Attraversandola raggiungerete la piscina. Arrampicatevi sulla sedia di destra e saltate oltre le piante e i vasi per arrivare fino alla tavola di legno. Spingetela e arrampicatevi sulla pianta che si trova dall'altra parte. Fatevi strada oltre le aste verso la pianta alla fine del giardino. Il terzo soldato è in cima all'ultima delle piante, mentre il quarto si trova vicino alla macchina rossa che si trova dall'altra parte della fessura nello steccato vicino al carretto. Spiccate un super salto per premere entrambi i bottoni rossi vicino alla macchina che faranno abbassare il cric. Arrampicatevi per raggiungere la cima della macchina e spiccate un potente

salto dagli stivali per planare fino alla lavatrice che si trova nell'angolo. Spingete giù la tavola e saltate sullo stendino. A questo punto scivolatela sulla corda (saltate da una all'altra per evitare i vestiti) e fatevi strada verso il cesto alla fine per trovare il soldato. L'ultimo soldato è sull'albero più grande che si trova vicino a Hamm. Arrampicatevi per recuperarlo e tornate dal sergente per ottenere un altro Gettone Pizza Planet.

HAMM

Quando sarete riusciti a raccogliere 50 monete, andate sulla pista e arrampicatevi sull'altalena. Scalate l'albero e troverete Hamm che vi aspetta su un ramo.



TOY STORY 2



SUGGERIMENTI

Il doppio salto consente a Buzz di raggiungere punti molto più alti del solito. Premete il bottone del salto una volta e quando raggiunge l'apice spingetelo nuovamente per ottenere il massimo slancio.

SCONFIGGERE LA BUGGY

Non sarà affatto facile sconfiggere la Buggy, ma dovrete farcela a tutti i costi! Avvicinatevi alla pista e sfidate la Buggy. Saltate gli ostacoli e le pozzanghere per evitare dei dannosissimi rallentamenti. State davanti alla macchina e urtatela per fermarla. Fatelo per tre giri e riuscirete a ottenere un gettone. Un altro modo facile per sconfiggere la macchina è prendere il Turbo Boost dalla rimessa di giocattoli di Al e tornare al livello in un secondo tempo.

UN AMORE DI PAPERA

Andate verso la piscina e nel

mezzo potrete vedere un gettone che galleggia nell'aria. Per prenderlo, dirigetevi verso la papera sgonfia ed eseguite una serie di Salti Potenti sulla pompa fino a quando la papera non sarà completamente gonfia. Quando cadrà nella piscina, potrete saltarci sopra e usare uno dei vostri super salti per recuperare il gettone.

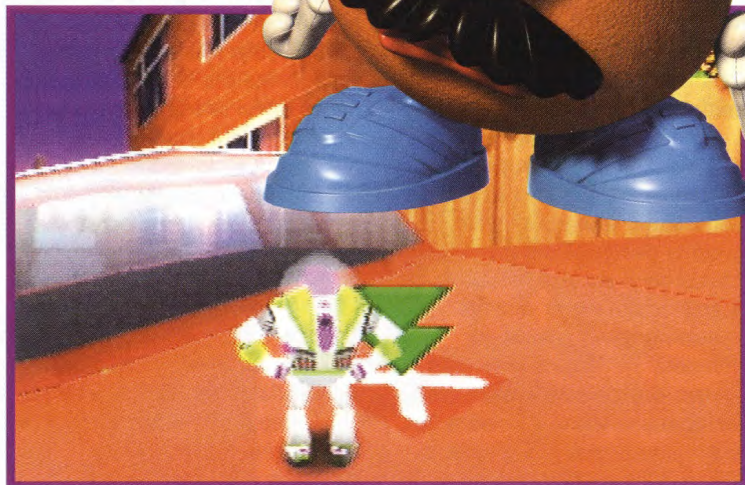
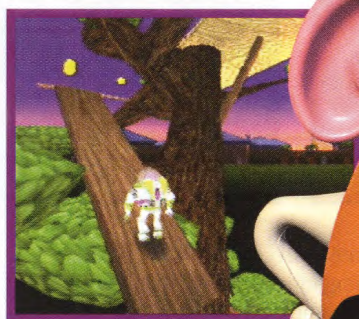
IN ALTO COME UN AQUILONE

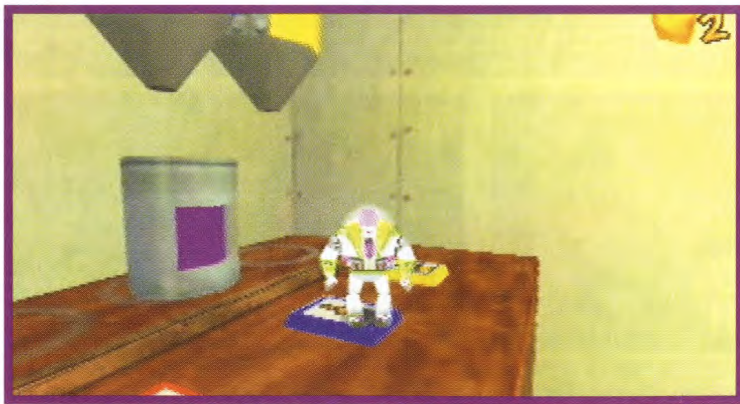
Tornate alle altalene e arrampicatevi sull'albero. Adesso, andate verso Hamm fino a dove avete trovato il soldato e continuate ad arrampicarvi sull'albero. Camminate fino alla fine della tavola di legno e saltate. Una volta giù,

ignorare le fune e saltate la fessura vicino all'asta di legno. Salite sulla seconda tavola e attraversate l'apertura per raggiungere la cima dell'albero dove troverete una capanna. In tempo per prendere l'aquilone! Fermatevi nel centro della piattaforma sulla capanna. Mirate all'aquilone di Zurg e sparategli dei colpi di laser potenziati. Non sarà facilissimo, soprattutto perché dovrete cercare di rimanere al centro della piattaforma per evitare i suoi attacchi. Quando lo avrete abbattuto, potrete raccogliere un nuovo gettone.

LIVELLO 3: BOMBARDATO

Il primo nemico di fine livello che incontrerete non vi creerà grossissimi problemi. Non sappiamo chi è il pilota del biplano, ma chiunque sia farebbe meglio a comprarsi un paio di occhiali. Caricate il laser e usate il tasto R per mirare all'aereo che si avvicina. Tenete premuto Z per agganciare il bersaglio e sferrate l'attacco. Quando colpirete l'aereo, lo vedrete perdere il controllo per poi riprendersi e iniziare un nuovo attacco. Se lo mancate non preoccupatevi perché le bombe vi mancheranno molto spesso. Continuate a sparargli fino a quando non precipiterà e si incendierà.





▲ Ricordate le prime lezioni scolastiche sui colori primari? Beh... adesso potrebbero tornarvi utili per risolvere l'enigma dei miscugli di colore.



LIVELLO 4: IL CANTIERE

I CAGNOLINI

Andate verso sinistra dove si trovano le pale davanti al ripostiglio. Parlate con il caporeparto che vi chiederà di trovare i suoi cinque cagnolini. Il primo lo troverete nella carriola vicino al punto dal quale avete iniziato. Spingete il blocco grigio di cemento fino alla carriola e saltateci dentro. Il secondo cane è nascosto all'interno del ripostiglio. Entrateci attraverso la porta verde che si trova in cima ai gradini. Saltate oltre il terreno melmoso per raggiungere la sedia. Da lì salite sulla scrivania, arrampicatevi sull'asta e raggiungete la cima dei cassetti grigi: il cane si trova proprio lì. Correte verso il bulldozer per trovare il terzo cagnolino che si trova vicino al sedile. Attivate la pala del bulldozer con un salto potente sul bottone dentro la cabina. Saltate nella pala mentre si abbassa e poi sulle travi di ferro. Camminate intorno alle travi per trovare il quarto cagnetto. A questo punto, continuate a camminare per raggiungere la cima della costruzione, ma ignorate il nemico che incontrerete. Raggiungete rapidamente la cima della gru gialla dove troverete l'ultimo cagnolino.

PEZZI DI PATATA

Il secondo orecchio di Mr. Potatohead si trova proprio nel centro della costruzione centrale. Portandoglielo, potrete accedere al Lancia Dischi. Mr. Potatohead si trova proprio sulla sinistra del ripostiglio.

L'ENIGMA DELLA VERNICE

Entrate nel ripostiglio e andate

verso la sedia. Superate il laghetto di melma verde e arrampicatevi sull'armadietto prima di lasciarvi cadere nel primo cassetto quando si apre. Balzate in cima all'armadietto dove si trovava il cagnolino e attraversate la fessura per raggiungere il cubo. Attivandolo, riceverete delle informazioni utili sulle vernici. Dovrete creare tre colori: Viola, Arancione e Verde. Per ottenere il viola dovrete spingere la latta grigia sotto il beccuccio rosso, saltare sul pulsante ed eseguire la stessa operazione con il beccuccio blu. Rimettete a posto la latta per attivare il colore. Per ottenere l'arancione dovrete usare il rosso e il giallo, mentre per il verde quella blu e quella gialla. Quando avrete attivato tutti e tre i colori, otterrete un nuovo gettone.

LA SFIDA DI SLINKY

Attraversate il cemento fresco alla base della costruzione e parlate con Slinky il cane. Vi chiederà di trovare cinque chiavi inglesi in sessanta secondi. Le chiavi si trovano sul cemento fresco. Fate piccoli salti per attraversare il cemento velocemente e prendere le chiavi. Riportatele a Slinky entro la fine del tempo e guadagnerete un altro gettone.

DRILLA KILLA

Arrivare a Drilla è decisamente più difficile di quanto non sia batterlo! Arrampicatevi sulla pala del bulldozer per arrivare sull'impalcatura e dirigetevi a sinistra. Schivate tutte le trivelle e i rivetti per raggiungere la leva. Saltateci su e balzate sulla trave che si muove alla vostra destra. Correte fino alla fine e salite sulla trave di ferro rossa di destra appena si alza. Continuate

intorno all'altro gruppo di travi finché non raggiungerete un altro interruttore e saltate sopra anche a questo. A questo punto proseguite verso la striatura sulla trave e saltate sull'altra trave mobile. Ora continuate ad andare avanti fino a quando raggiungerete la trave di ferro rossa che si trova dall'altra parte. Da qui, proseguite superando le catene uncinato e saltate verso l'ultimo interruttore. Attivatelo per far salire le due travi fino al soffitto. Saltate sul terreno solido e arrampicatevi sulla struttura di legno. A questo punto vi troverete faccia a faccia con Drilla. Se avrete bisogno di energia o di dischi controllate gli angoli del tetto. Per sconfiggere Drilla agganciate il bersaglio usando il tasto Z e colpitelo quante più volte potete con i dischi. Quando avrete eliminato anche questo nemico potrete ottenere un altro gettone.

A CACCIA DI HAMM

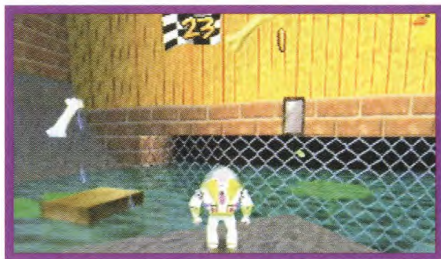
Dopo aver collezionato 50 monete potrete iniziare la ricerca di Hamm. Controllate nei paraggi del generatore giallo vicino alla carriola dove avevate trovato uno dei cani. Lì troverete il simpatico maialino.



SUGGERIMENTI

Durante le gare, le macchine avversarie si fermano tutte le volte che urtano Buzz. Potete utilizzare questo a vostro vantaggio per far perdere tempo ai vostri avversari.





LIVELLO 5: VICOLI E TOMBINI

IN VIAGGIO SUL PALLONE

Girate a destra e saltate sul secchio utilizzando la scatola. Scivolote sul cavo stando attenti alle scariche elettriche che lo percorrono. Saltate sul cassone e passate attraverso la fessura nella recinzione. Usate la scatola per saltare sul melone nella parte opposta e poi saltate sulle tavole di legno inclinate che si trovano a destra. Salite sul tavolino di legno per raccogliere le munizioni per il Lancia Dischi. Tornate nell'area dove avete trovato il melone e usate il disco per distruggere il



▲ Avrete bisogno dell'arpione che si trova nel livello dell'ascensore per raggiungere la cima dei palazzi nel vicolo.

robotto con lo scudo prima di saltare nel punto dove si trovava. Dirigetevi verso il piccolo pulsante rosso e saltateci per accendere il ventilatore. Lasciatevi cadere sul tavolo sotto e aggrappatevi alla cordicella del palloncino appena si leva in volo. Atterrate sul secchio e raccogliete il primo gettone.

buco sul muro vicino alle due monete e lasciatevi cadere nella fessura per prendere l'anatroccolo. Il quarto si nasconde nella finestra che si trova poco prima del Clown, mentre l'ultimo sta nella grondaia (nella parte opposta all'entrata per andare dal Clown).

GLI OSSI DI SLINKY

Tornate al punto di partenza e dirigetevi nella direzione opposta fino alla fine del vicolo. Spingete la tavola giù e trascinate la scatola sull'acqua fino alla grata. Salite sulla scatola e saltate nella fessura della grata. Arrivate sull'isola dove si trova Slinky saltando sui rifiuti galleggianti. Parlate a Slinky che vi chiederà di recuperare cinque ossi in 30 secondi. È arrivato il momento di pescare! Ogni osso si trova sott'acqua. Una mossa falsa e dovrete rifare tutto da capo... In realtà il compito è più semplice di quanto si pensi! Usate piccoli salti per raggiungere ogni osso, dopodiché premete velocemente il tasto A per prendere aria e ritornare sulla piattaforma. Se mancate un osso basta che premiate A per fare un doppio salto indietro sulla piattaforma e riprovare. Quando sarete riusciti a portare a termine anche questa nuova missione, otterrete un altro gettone.

IL CLOWN

Non potrete raggiungere il clown se prima non avrete l'arpione che si trova nel livello 10. Quando l'avrete, dirigetevi verso il "dumpster" viola. Prendete il rampino e utilizzatelo sul "dumpster". Fatto questo, arrampicatevi sulla scala per raggiungere l'uscita antincendio. Usate il rampino per raggiungere l'estremità e usate la carrucola per raggiungere la costruzione opposta. Qui, utilizzate ancora una volta il rampino per arrivare fino alla ringhiera. Percorretela fino a raggiungere l'altra carrucola sulla finestra. Utilizzatela per arrivare all'altra ringhiera dove troverete la scala che vi permetterà di raggiungere il livello superiore. Da qui, saltate sul corrimano e spostate la carrucola per proseguire e raggiungere il punto più alto della grondaia. Arrampicatevi su per il tubo e muovetevi sui cavi in alto per raggiungere quello più lontano. Dondolatevi e saltate nella grondaia sul lato sinistro. Fatto questo, entrate nel tunnel alla fine del quale incontrerete il Clown. Utilizzate il laser caricato per distruggerlo. Il Clown è molto più veloce di voi, cercate quindi di cambiare direzione casualmente per evitare di essere colpiti. Quando lo avrete mandato al tappeto, potrete raccogliere il gettone direttamente dal suo nasone rosso.

LIVELLO 6: TEMPO DI MELMA

Questo è il primo nemico di fine livello con il quale dovrete fare veramente a botte. La Melma rimbalza qua e là cercando di schiacciare il nostro eroe. Per evitarlo, non dovrete fare altro che aspettare che salti e correre nella direzione opposta. A volte la Melma si fermerà e vi lancerà delle fiammate. Lo farà per circa 4 secondi - sarà sufficiente rimanere fermi davanti a lui. Per distruggere la terribile Melma dovrete utilizzare dei rapidi colpi di laser. Ogni volta che la colpirete, la vedrete restringersi. Dovrete farla rimpicciolire fino a farla rientrare nella sua lattina prima che vi causi dei danni seri. Questo terribile nemico è capace di rigenerarsi con estrema facilità, dovrete quindi colpirlo quante più volte potrete impiegando poco tempo. Per eliminarlo una volta per tutte, dovrete spingerlo nella lattina per quattro volte.



IN CERCA DELLE ANATRE

Vicino al punto da cui avete cominciato c'è una piccola anatra di plastica che nuota nella pozzanghera. Vi chiederà di recuperare i cinque anatroccoli sparsi per il livello. Il primo è in cima alla tettoia vicino all'ombrello dove si nasconde Hamm. Alla fine della strada vicino al pallone c'è un buco per il drenaggio. Lì sotto si trova il secondo anatroccolo insieme a una vita extra. Il terzo invece si trova vicino a Slinky il cane. Stando sulla piattaforma guardate a destra, saltate nel

HUMBRELLO

Sotto l'ombrello (dove avete recuperato il primo gettone) potrete incontrare Hamm. Se gli parlerete dopo aver collezionato 50 monete, lui vi darà un gettone.

LIVELLO 7: IL MAGAZZINO DEI GIOCATTOLI DI AL

UN PEZZO DI MR. POTATOHEAD

Avvicinatevi alla prima cassa e parlate con Mr. Potatohead che vi chiederà di ritrovare un altro suo pezzo. Salite sul registratore di cassa che si trova sulla sinistra e superate con un doppio salto l'apertura per arrivare alla cassa che si trova dall'altra parte. Da qui, salite sulla cassa che si trova lì vicino e saltate sulla carrucola. Saltate velocemente per raggiungere la terza cassa. Afferrate il pezzo di Mr. Potatohead mancante e ritornate alla prima cassa. In questo modo vi sarete garantiti l'accesso agli Stivali Razzo.

BASTONARE IL POLLO

Camminate lungo il secondo corridoio e parlate con il pollo. Saltate sullo skateboard e rimbalzate sul trampolino per dirigerlo a sinistra e aggrapparvi alla carrucola. Scivolatelo giù per la linea e afferrate il primo pulcino. Portatelo al pollo che vi sfiderà di nuovo, ma questa volta portando a termine la vostra missione otterrete un gettone.

PIO PIO!

Percorrete il primo corridoio e salite sulla cassa. Superate la bicicletta con un salto e arrampicatevi sulla fune prima di balzare attraverso le ruote della bicicletta. Saltate sulla sporgenza con lo skateboard e prendete il secondo pulcino. Portate lo skate attraverso la melma e spingete la scatola per arrampicarvi sul passaggio. Prendete il terzo polletto e scendete nel magazzino principale. Fatto questo, andate verso la macchina per il rodeo che si trova a destra e saltate sulla leva per accenderla. Salite sulla cassa dove si trova Mr. Potatohead e prendete gli Stivali Razzo. Usateli per raggiungere il carrello del supermercato dall'altro lato della pozza di melma e da lì fatevi strada verso la macchina per il rodeo. Saltandoci sopra verrete scagliati verso il quarto pulcino. L'ultimo pulcino invece, è nascosto nella stanza piena di scatole che si trova sul lato opposto dell'ufficio. Per raggiungerla avrete bisogno degli Stivali Levitanti che si trovano nel 13° livello (l'Infiltrazione nell'Aeroporto). Quando avrete recuperato gli Stivali, volate oltre la pila di scatole e lì troverete l'ultimo pulcino.

DA HAMM

Se riuscirete a collezionare 50 monete, dovrete entrare nell'ufficio e arrampicarvi sul tavolo dove incontrerete Hamm che sta aspettando le vostre ben guadagnate monete.

ORARIO D'UFFICIO

Da dove avete incontrato Hamm, saltate sulla piccola scrivania. Raccogliete il disco e mirate ai lucchetti dei cassetti. Sparategli e i cassetti inizieranno ad aprirsi e chiudersi. Saltate sui cassetti e usateli per raggiungere la sporgenza in alto dove troverete un gettone.

IL DINOSAURO

Entrate nello stanzino situato nella parte opposta dell'ufficio e arrampicatevi sulla sporgenza per raggiungere Rex. Parlategli e lui vi racconterà del mostro. Assicuratevi di avere le munizioni per il Lancia Dischi dopodiché saltate nel condotto di ventilazione di destra. Lasciate cadere la fune e mirate al dinosauro. Lanciandogli un disco, lo renderete invulnerabile per qualche secondo. A questo punto, correte per evitare di essere colpiti da una palla di fuoco. Ripetete quest'attacco fino a sconfiggere il terribile nemico e guadagnare così l'ultimo Gettone di Pizza Planet.



LIVELLO 8: LA TERRA SPAZIALE DI AL

BUZZARE

Con il laser verde dirigetevi verso la scatola che si muove. Spingetela verso le altre e arrampicatevi verso i mobili. Saltate verso l'alieno e raccoglietelo. Saltate dal mobile oltre le due scatole e da lì entrate nel paesaggio lunare. La Buzzmobile vi attaccherà con i missili teleguidati. Saltate i missili appena vi vengono incontro e utilizzate l'attacco roteante per farvi scudo. Sconfitta la Buzzmobile guadagnerete un gettone.

IL GIOCO DELLA GRU

Entrate nel corridoio con su scritto "Arcade". Saltate sulla coppa per arrivare alla macchina più vicina. Rimanendo sulla macchina, muovetevi per

raggiungere la fine del corridoio. Qui, dovrete trovare una macchinetta con la gru che contiene un gettone. Saltate sulla macchina e spiccate un potente salto sul bottone. La gru si muoverà orizzontalmente. Premete ancora una volta il bottone e la gru si muoverà verticalmente. A questo punto non dovrete fare altro che allinearla con il gettone e raccoglietelo.

LA CORSA SPAZIALE

Alla fine del terzo corridoio arrampicatevi sulle scatole per arrivare allo scaffale più alto. Parlate con l'UFO che vi sfiderà in una corsa. Per superare l'UFO dovrete scivolare lungo la carrucola e saltare da una linea all'altra. Tutto quello che dovrete fare è saltare quando raggiungerete la macchia rossa per potervi aggrappare all'altra linea. Se raggiungerete la fine, avrete guadagnato un gettone.

L'ALIENO

Dopo aver preso il primo alieno andate verso l'arcade. Salite in cima alla macchina blu vicino al mangiasoldi. Da lì saltate in cima alla macchina delle palle e lasciatevi cadere nel buco. Saltate verso il secondo alieno e unitelo alla vostra collezione. Tornate al punto di partenza e andate in fondo al primo corridoio. Saltate sulle scatole. Da lì attraversate le aste e andate in cima allo scaffale. Iniziate a saltare di scaffale in scaffale e fatevi strada verso lo scudo di energia. Prendetelo e saltate giù. Correte per il corridoio finché non raggiungerete un mucchio di scatole. Scalatele. Afferrate le funi in alto e poi lasciatevi cadere nella scatola che contiene il terzo alieno. Da lì continuate lungo la cima delle scatole per raggiungere il quarto alieno. L'ultimo alieno si nasconde alla



fine della linea di corsa.

MAIALI SPAZIALI

Prima di raggiungere il quarto alieno, scendete nell'apertura tra le scatole. Lì troverete Hamm ad aspettarvi per ricevere le vostre 50 monete.



LIVELLO 9: L'INCONTRO NEL MAGAZZINO DEI GIOCATTOLI

Il nemico che dovrete affrontare alla fine di questo livello potrebbe essere un osso abbastanza duro. Sparate al suo corpo ripetutamente per far staccare una delle sei capsule che lo circondano. Quando ci sarete riusciti, vedrete uscire dei nemici. Sconfiggeteli e mirate di nuovo al corpo dell'astronave. Continuate fino a distruggere tutte le capsule. Adesso la nave verrà verso di voi usando i suoi laser. Mirate su di lei e sparate con il laser caricato, poi scappate finché non smette di lampeggiare. Fate così finché non avrete distrutto definitivamente l'astronave.



LIVELLO 10: L'ASCENSORE

ANCORA PEZZI DI PATATA

Entrate nella piccola nicchia per parlare con Mr. Potatohead. Vi chiederà di trovare un altro dei suoi pezzi. Entrate nella stanza dell'elettricità allagata e dirigetevi verso la sinistra della prima barra, saltate e camminate a zig-zag attraverso le barre. Arrampicatevi sulla macchina e fatevi strada verso la cima della stanza. Qui, utilizzate la carrucola rossa per raggiungere l'altro lato della stanza. Prendete il pezzo mancante e il primo dei topi meccanici. Tornate da Mr. Potatohead e raccogliete l'arpione.

LA TORRE DI FUOCO

Usate l'arpione per arrivare al condotto di ventilazione, assicurandovi sempre di evitare le fiamme. Correte attraverso il condotto uccidendo i nemici che troverete. Prendete il secondo

Topo che si trova accanto a Rex sul lato sinistro e raggiungete la cima del condotto. Parlate con papà Topo e arrampicatevi sul sedile prima di saltare sulla console. A questo punto saltate sui pulsanti per allineare i cavi. Il colore dei cavi che muoverete è indicato sui vari bottoni. Quando sarete finalmente riusciti a collegare

tutti i cavi, le porte scorrevoli dell'ascensore si apriranno. Prendete il gettone e saltate sull'interruttore in basso per attivare il ventilatore che vi farà arrivare in cima più velocemente.

CACCIA AL TOPO

Raccogliete il terzo topo dal muro del condotto dell'ascensore e salite sulla cima del condotto utilizzando il tettino degli ascensori per saltare da una piattaforma all'altra. Raccogliete qui il quarto topo e saltate sull'interruttore per attivare il ventilatore inferiore. Tornate indietro da papà Topo prima di salire sulla console e prendete l'ultimo topo dal soffitto. Consegnandoli tutti al papà, lui vi darà un gettone.

IL RAGNO

Dirigetevi verso la cima del condotto degli ascensori, utilizzandone il tettino. Saltate nel buco sulla destra del condotto dove dovrete vedervela con il Mostro Ragno. Questo nemico sarà molto più duro da sconfiggere di quanto non si possa pensare. Spara infatti delle palle di ragnatela che incollano Buzz al pavimento per poterlo colpire con calma. Il vostro nemico è dotato anche di un

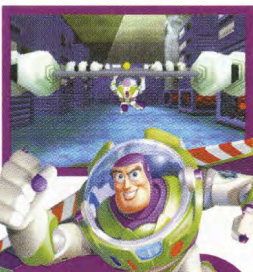
potente lanciafiamme che potrebbe crearvi qualche problema. Assicuratevi di evitare il buco sul terreno, girate intorno al ragno e colpitelo con il laser dopo averlo caricato. Ogni tanto il ventaglio alla base dell'area vi soffierà entrambi in aria. Quando questo accadrà, spostate Buzz verso il muro e continuate a sparare al ragno finché non cederà regalandovi un gettone.

IL CONDOTTO

In cima al passaggio dell'ascensore c'è un condotto di ventilazione dove incontrerete un topo. Dopo averci parlato, lasciatevi cadere giù per il condotto più velocemente che potete e usate il bottone del salto per evitare le fessure nel tubo. Urtate il gettone sul fondo e afferratelo quando cadrà.

HAMM FRITTO

Con 50 monete in vostro possesso potrete iniziare a cercare il simpatico porcellino. Ricordate all'inizio del livello? Lo avevate oltrepassato nella stanza dell'elettricità quando stavate cercando la parte mancante di Mr. Potatohead. Inserendo alcune delle vostre monete nella sua fessura, otterrete l'ultimo gettone.



SUGGERIMENTI

Alcune creature sono in grado di riflettere i laser di Buzz. Rotate verso di loro o spiccate un salto potente per annientarle.



SUGGERIMENTI

Caricate il laser mentre Buzz corre. In questo modo potrete distruggere con un colpo solo tutti i nemici che incontrerete.



SUGGERIMENTI

Non dimenticate che l'Attacco Rotante di Buzz può essere usato per deflettere i proiettili nemici. Questo è particolarmente utile quando affrontate quelli più potenti.





LIVELLO 11: L'ATTICO DI AL

LA CORSA DEI CAVALLI

Avvicinatevi al cavallo e parlategli. Vi chiederà di raccogliere 5 ferri di cavallo in 30 secondi. Il primo è praticamente davanti a voi. Un altro si trova sulla destra. A questo punto, seguite la pista dei ferri fino al divano e riuscirete a trovare tutti gli altri. Quando li avrete raccolti, tornate dal cavallo e prendete il primo gettone di Pizza Planet.

TRENO IN FUGA

Camminate alla sinistra del vostro punto di partenza e andate verso la scatola che si muove. Spingetela attraverso la porta a destra e spostatela verso il treno. Saltateci su e usate il Cubo. Raccogliete il coniglio e saltate oltre la ferrovia. Muovetevi lungo il percorso verso il primo interruttore ed eseguite un salto potente sulla scatola. Attivate i tre interruttori della pista per muovere il treno verso il binario morto, poi andate alla fine della pista e spingete la scatola verso la parte posteriore del treno più grande. Salite sulla scatola e saltate sul tetto del treno. Da qui, montate sul pulsante rosso per disattivare il cannone e raccogliere così il gettone.

BAILEY IL BANDITO

Andate sulla scatola più bassa

e spingetela fuori dalla stanza. Trascinatela per il corridoio fino all'altra stanza e saltate sulla cima del tavolo. Percorretelo e spingete l'altra scatola. Proseguite verso la TV e prendete l'energia che sta in cima. Saltate indietro verso lo stivale e saliteci sopra. Usatelo per raggiungere la mensola più alta. Raccogliete il secondo coniglio e saltate sul pulsante rosso per disattivare il cannone. Continuate così e scendete nella scatola della sabbia. Avvicinatevi al pulsante rosso alla fine e saltateci su per disattivare il secondo cannone. Sconfiggere il Bandito è molto più semplice di quanto si possa pensare. Rimanete a una certa distanza e usate l'Attacco Rotante per evitare le cannonate che vi spara contro e attaccatelo con il vostro laser. Dopo averlo distrutto, raccogliete un altro gettone.

WUNNY IL CONIGLIETTO

Tornate nel salotto e salite sul divano. Saltate sul tavolo e poi sul corrimano. Percorretelo tutto e saltate nel caminetto. Scalate il paralume che si trova dall'altra parte e arrampicatevi sullo scaffale più alto. Saltate sulle luci e usatele per attraversare la fessura. Una volta dall'altra parte saltate sul pulsante rosso. Spiccate un salto doppio per raggiungere il terzo coniglio. Andate verso il tavolo del

salotto e mirate al lucchetto rosso sulla destra del camino. Sparategli e passate attraverso il tunnel che vi permetterà di raggiungere il bagno. Saltate sulla cima della vasca e poi sull'interruttore blu prima di raggiungere velocemente una delle spugne galleggianti. Andate verso il lavandino e saltate sul bottone blu. Usate le spugne per raggiungere la porta della doccia. Spiccate un doppio salto per aggrapparvi alla porta. Correte lungo la cima della doccia e premete l'ultimo pulsante blu. A questo punto, tornate indietro verso le spugne che si trovano sugli armadietti per prendere il quarto coniglio. Camminate verso Rex e andate dentro la fessura alla sua sinistra. Sparate al lucchetto della porta del frigorifero e usate gli scaffali per raggiungere il tavolo da cucina. Da lì saltate sulla bilancia. Usate la bilancia per raggiungere il pensile in alto. Andate verso il cannone, poi verso le luci. Attraversate le luci velocemente in modo da non far cadere Buzz. Premete il bottone rosso per disattivare il cannone e procedete verso l'ultimo coniglio. Saltate sul tavolo della cucina e portate i conigli a Jessie.

TINOZZA CALDA

Avete le 50 monete? Entrate nel bagno, saltate nella vasca e troverete Hamm.



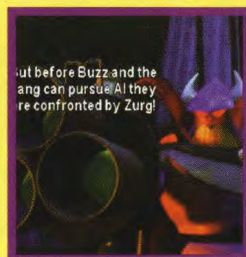
SUGGERIMENTI

Caricando l'Attacco Rotante di Buzz potrete lanciarsi a tutta velocità verso i giocattoli nemici, ma ricordate che facendo così, quando Buzz si sarà fermato, sarà un po' stordito per qualche secondo.



LIVELLO 12: ZURG, L'IMPERATORE CATTIVO

Zurg è armato con una pistola spara palle. Le palle gialle non sono a ricerca, il che significa che potrete essere colpiti solo se rimarrete fermi troppo a lungo. Le palle verdi sono invece teleguidate e inseguiranno Buzz per tutta l'arena finché non si scaricheranno o finché non verranno parate dalle sue ali. Zurg è immune ai vostri colpi di laser. L'unico modo per distruggerlo è con l'Attacco Rotante. Aspettate che Zurg voli vicino al terreno e poi usate la Super Rotazione per stordirlo. Per sconfiggere questo terribile nemico dovrete colpirlo almeno una decina di volte.





LIVELLO 13: INFILTRAZIONE NELL' AEROPORTO

SUGGERIMENTI

Avrete bisogno di almeno 40 gettoni per affrontare il nemico finale di questo livello. Se non li avrete, allora parlate con Rex e assicuratevi di aver completato tutte le sfide.



SUGGERIMENTI

Se avrete bisogno di dare altri gettoni ad Hamm, provate a distruggere tutti i nemici che incontrate. Molti di loro lasciano una moneta quando esplodono.



SOLLEVACARICHI

Percorrete il corridoio e spiccate un salto potente sulle valigie blu per raggiungere il nastro trasportatore in alto. Saltate in cima alla valigia marrone e usatela per spiccare un salto sull'asta. Dondolatevi oltre l'asta per raggiungere l'altro nastro. Fate lo stesso lì e saltate giù dal terzo nastro quando raggiungete l'area successiva. Parlate con il montacarichi nell'angolo. Adesso dovrete trovare 5 pesi in 60 secondi. Il primo si trova alla sinistra del montacarichi, mentre il secondo vi aspetta nella stanza dell'aereo vicino a lui. Ritornate nella sala con il montacarichi. Correte verso il nastro trasportatore e arrampicatevi sulla scatola. Raccogliete il terzo peso e scendete per imboccare il sentiero che passa sotto il nastro. Il quarto dei pesi lo troverete vicino al serpente. Per scovare anche l'ultimo dei pesi del montacarichi non dovrete fare altro che entrare nell'altra stanza.

UNA FETTA DI PATATA

Entrate nel deposito bagagli vicino al montacarichi dove troverete Mr. Potatohead. Una volta dentro alla stanza dell'aereo (l'altra stanza vicina al montacarichi), salite sul nastro trasportatore e spingete la ruota. Saltateci sopra per raggiungere il nastro che vi permetterà di arrivare sull'ala. Camminate fino alla fine e saltate sull'altra. Raggiungete la sporgenza con un salto e raccogliete il pezzo mancante di Mr. Potatohead che

in cambio vi darà gli Stivali Levitanti.

IL CERCATORE

Arrampicatevi sul mucchio di valigie nella stanza, raccogliete gli Stivali Levitanti e premete A per far volare Buzz. Quando non potrete salire oltre, muovetevi verso la sinistra delle valigie e continuate a salire. Dopo che gli stivali si saranno completamente esauriti, saltate sul nastro trasportatore che contiene il Cercatore. Questo tizio è immune ai colpi del laser e per distruggerlo dovrete sfruttare il vostro Attacco Rotante. Il Cercatore attaccherà con una spada fiammeggiante. Per evitare di essere abbrustoliti, sarà sufficiente che saltiate. Quando avrete sopraffatto anche questo avversario, otterrete un nuovo gettone.

L'AEREO PAZZO

Tornate all'estremità dove avete trovato la parte mancante di Mr. Potatohead e saltate sulla piattaforma che si trova in alto. Oscillate sull'asta e arrampicatevi fino a raggiungere l'altro gruppo di sporgenze. Saltate da un'asta all'altra fino a quando raggiungerete gli Stivali Levitanti. Usateli per planare sul tetto dell'aereo, ma state attenti ai colpi che arrivano dal motore. Se riuscirete a raggiungere il muso dell'aereo, potrete ottenere un gettone.

I CONDOTTI MALEDETTI

In questa stanza troverete un piccolo aereo con un cagnolino ai comandi. Questo insolito pilota vi chiederà di trovare i suoi cinque Passeggeri. Il primo si trova vicino all'inizio del livello. Raggiungendo il nastro trasportatore con la valigia blu, spiccate un Super Salto su di

essa per raggiungere la sporgenza più alta. Fatevi strada in cima alle macchine utilizzando gli alloggi delle luci e raccogliete il primo cane. Il secondo è nascosto sopra il Controllore. Saltate sulla valigia blu alla fine del nastro e da lì sulla sporgenza in alto. Scalate il palo e saltate sul cavo. Il cagnolino si trova proprio sulla sporgenza. Il terzo passeggero è nascosto nella stanza dell'aereo. Arrampicatevi sulla sporgenza dove avevate trovato il pezzo di Mr. Potatohead e saltate sul piano superiore. Continuate verso l'alto finché non raggiungerete i pali striati. Vedete i motori jet sul muro? Bene, il cagnolino è su quello più alto. Saltate sui pali vicini ai motori e arrampicatevi per raggiungere il cane. Il quarto lo troverete sulla sporgenza che si trova sotto gli Stivali Levitanti. Guardate giù dalla sporgenza e saltate con cura verso di lui. La ricerca dell'ultimo cagnolino sarà decisamente più impegnativa. Nella camera del montacarichi tornate sul nastro trasportatore. Spiccate un Super Salto sulla valigia blu per raggiungere il nastro che sta sopra. Fate lo stesso per altri due nastri. Saltate il vuoto per andare sul vicino nastro e continuate a salire. Quando raggiungerete la cima, saltate e aggrappatevi sulla barra orizzontale. Arrivati a questo punto, salite sulla piattaforma vicina al cavo e scivolatene giù per il cavo fino a raggiungere il cane.

MAIALI VOLANTI

Quando saltate sulla macchina a raggi-X per prendere il primo cagnolino, girate a sinistra invece che a destra. Hamm vi aspetta in cima all'ufficio. Dategli le solite 50 monete.



**LIVELLO 14:
LE INSIDIE
DELL'ASFALTO**

IL FABBRO

Sul tetto del palazzo nella zona 7 incontrerete un fabbro. Andate verso di lui strisciando sulle ali dell'aereo. Saltate verso l'antenna e preparatevi alla battaglia. Il Fabbro vi attaccherà con il suo martello proprio come il Controllore. L'onda elettrica blu che crea si dirigerà però verso Buzz. Dovrete quindi utilizzare il doppio salto per riuscire a evitare di essere colpiti. L'Attacco Rotante di Buzz è l'unico modo che avrete a disposizione per sconfiggere questo pazzo baffuto.

HAMM

Hamm è nella zona 5, vicino alla pozzanghera di melma. Se gli consegnerete le 50 monete, otterrete in cambio un gettone.

**IL BAGAGLIO
PERDUTO DI TIKE**

Nella zona 3 c'è un cane con un carrello che ha perso cinque bagagli. La prima valigia è nascosta nel carrello di Rex che si sposta tra le zone 1 e 2. La

seconda valigia è in cima all'aereo e potrete raggiungerla attraverso la "manica a vento". Raggiungete l'estremità dell'ala dell'aereo e saltate oltre il nastro trasportatore vicino alla zona 6 dove troverete la valigia numero 3. La quarta, invece, la vedrete rimbalzare da una parte all'altra della zona 4. Tornate sull'ala e cercate il cartello della zona 8. Risalite l'aereo fino a raggiungere il blocco marcato con un "8". Lì troverete l'ultima valigia.

SLINKY

Al centro dell'aeroporto, vicino alla "manica a vento", c'è Slinky. Saltate l'erba velenosa per raggiungerlo. Vi sfiderà a correre sul sentiero per tornare sull'asfalto, senza saltare o toccare l'erba. Se ci riuscirete, avrete guadagnato un gettone. Avrete 65 secondi per portare a termine questa sfida.

L'ELICOTTERO

Usate la carrucola alla fine del carrello di Rex per raggiungere l'area illuminata. Saltate sul palo per raggiungere il tetto dove vi aspetta un enigma abbastanza impegnativo. Dovete portare le luci in fondo per accendere quelle in alto. Spegnete la sfera verde e accendete quella gialla. Passate al secondo pulsante che si trova sulla destra e al secondo sulla sinistra. Salite sulla piattaforma dell'elicottero e raccogliete un gettone.



LIVELLO 15: LA RESA DEI CONTI

Stavolta Buzz dovrà affrontare ben tre nemici contemporaneamente. Vi troverete infatti a scontrarvi con il Controllore, il Bandito e il Fabbro. Dividono la stessa barra dell'energia e attaccano simultaneamente. Come sempre, dovrete assolutamente calcolare ogni mossa. Attaccate il Fabbro per primo (è il più pericoloso). Rotateate verso di lui circa sette volte e lo manderete al tappeto. Poi passate al Controllore sempre utilizzando l'Attacco Rotante. Il Bandito è il più semplice da sopraffare, respingete i suoi colpi con le ali e contrattaccate con un paio di rotazioni. Quando sarete riusciti a togliere di mezzo questi tre perfidi avversari, avrete finalmente finito anche questa divertentissima avventura.



INDEX

La guida completa a tutti i migliori giochi per N64

Benvenuti nel grande Index! Questa sezione della rivista contiene brevi ma importanti informazioni sui migliori titoli usciti per la vostra console preferita e vi aiuterà a decidere come investire i vostri soldi. Troverete un nuovo aggiornamento dell'Index su ogni numero di N64 Magazine in modo tale da permettervi di confrontare i nuovi titoli con quelli vecchi. Se non avete un'idea chiara di quale gioco comprare, Index saprà sicuramente esservi di aiuto!

Da 9 a 9,5

Se un gioco ottiene il titolo di 64 Sizzler, dovrete pensare seriamente di farlo vostro.



Da 9,5 a 10

Quando vedete un titolo che ha ottenuto la Medaglia d'Oro non dovrete fare altro che uscire di casa e andarlo a comprare.



INDEX INFO:

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

GENERE

DESCRIZIONE

AVVENTURA

Giochi d'esplorazione nei quali si devono risolvere degli enigmi

PICCHIADURO

Giochi di combattimento!

MULTIPLAYER & PUZZLE-GAME

Concepiti per più giocatori o rompicapo di vario genere

PLATFORM

Saltellare da un livello all'altro evitando mostricciattoli 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	Distributore					Voto	Commento
1080°	Nintendo	1-2	●	●	●	8	Il miglior gioco di snowboard in assoluto!
A Bug's Life	Activision	1	●	●		5,5	Una mediocre licenza cinematografica per i più piccoli.
Aero Fighters Assault	Video System	1-2			●	2	Una pessima "simulazione" di combattimento aereo.
Aero Gauge	ASCII	1-2	●		●	4	Un lentissimo clone di <i>Wipeout</i> .
Airboarder	Human	1-2	●	●		7	Un gioco di Hoverboard con un buon sistema di gioco.
All-Star Baseball '99	Acclaim	1-4	●	●	●	8	Una divertente simulazione di Baseball in alta risoluzione.
All-Star Baseball 2000	Acclaim	1-4	●	●	●	8,5	Versione migliorata del capitolo precedente.
All-Star Tennis '99	Ubi Soft	1-4	●		●	7	Un gioco di tennis decisamente poco realistico.
Armorines Project S.	Acclaim	1-4	●	●		9	<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 sparatutto in multiplayer molto divertente!
Beetle Adventure Racing	EA	1-4	●	●	●	9	Fantastica miscela di corse ed esplorazione col maggiolino della VW.
Bio Freaks	GT Interactive	1-2	●	●	●	8	Combattimenti futuristici ultra-violenti con parecchi spargimenti di sangue.
Blast Corps	Nintendo	1	●		●	8	Bizzarra ma divertente combinazione di Corse/Strategia/Sparatutto.
Body Harvest	Gremlin	1		●	●	8	Viaggerete nel tempo per annientare degli insetti giganti.
Bomberman 64	Nintendo	1-4	●		●	8	Piazzate bombe in un platform che comprende inutili battaglie.
Bomberman Hero	Nintendo	1			●	4,5	Un platform eccessivamente semplice. Che peccato!
Brave Spirits Wrestling	Hudson	1-4	●			6,5	Un mediocre gioco di wrestling giapponese.
Buck Bumble	Ubi Soft	1-2	●	●	●	8	Uno sparatutto con insetti e un fastidioso effetto nebbia.
Bust-A-Move 2	Acclaim	1-2	●		●	9	Un puzzle-game semplice ma molto coinvolgente.
Bust-A-Move 3DX	Acclaim	1-4	●	●	●	9	<i>Bust-A-Move 2</i> per quattro giocatori.
California Speed	Midway	1-2	●	●		4,5	Pessimo seguito di <i>Cruis'n USA</i> e <i>World</i> .
Castlevania	Konami	1	●		●	8,5	Una terrificante avventura, penalizzata da inquadrature troppo strane.
Chameleon Twist	Ocean	1-4			●	6	Un platform troppo facile.
Chameleon Twist 2	Sunsoft	1	●	●	●	7,5	Meglio del suo predecessore, ma ancora troppo semplice.
Charlie Blast's Territory	THE Games	4		●	●	6,5	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.
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!

TOP 10

N64 MAGAZINE:

1. POKÉMON STADIUM



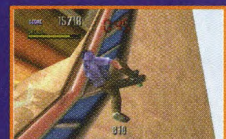
2. LEGEND OF ZELDA



3. DONKEY KONG 64



4. TONY HAWK'S SKATE



5. RAYMAN 2



6. GOLDENEYE



7. DAIKATANA



8. RIDGE RACER 64



9. JET FORCE GEMINI



10. HYDRO THUNDER



TOP 5

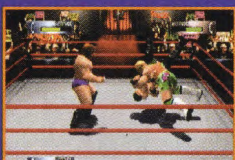
Sparatutto



1. **GOLDENEYE**
9,5
2. **DAIKATANA**
9
3. **ARMORINES**
9
4. **TUROK: RAGE WARS**
9
5. **JET FORCE GEMINI**
9

TOP 5

Picchiaduro



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

Titolo	Prodotto					Voto	Commento
FIFA: Road To World Cup '98	EA Sports	1-4	●		●	8	Decisamente migliore di <i>Fifa 64</i> .
Fighter's Destiny	Ocean	1-2	●	●	●	8	Uno dei migliori picchiaduro per N64.
Fighting Force 64	Crave	2	●	●		6	Conversione del titolo per PlayStation. Niente di esaltante.
Flying Dragon	Interplay	1-2	●	●	●	7,5	Un picchiaduro abbastanza divertente. Ma non parliamo certo di <i>Street Fighter</i> .
Forsaken	Acclaim	1-4	●	●	●	8,5	Una specie di <i>Turbo Descent</i> . Buono, ma alcuni livelli sono un po' corti.
F-Zero X	Nintendo	1-4	●		●	9	Una corsa ultra veloce fra veicoli futuristici molto avvincente.
Gauntlet Legends	Midway	1-4		●	●	8	Finalmente un graditissimo ritorno che tutti aspettavamo per la nostra console preferita!
Gex: Enter The Gecko	GT Interactive	1	●		●	8	Divertentissimo platform dedicato all'agente segreto più buffo della storia.
Glory Of St Andrews (The)	Seta	1-4				1	Un pessimo tentativo di creare un gioco di golf per N64.
Glover	Hasbro	1		●	●	8,5	Un divertentissimo platform con molti enigmi.
Goemon 2	Konami	1-2				8	Un buon platform bidimensionale.
Goldeneye	Nintendo	1-4		●	●	9,5	Il miglior sparatutto multiplayer per N64! Ottimo anche se giocato in singolo.
GT 64	Ocean	1-2	●	●	●	6	Squallido gioco di corse.
Hexen	GT Interactive	1-4	●		●	3	Un clone di <i>Doom</i> dai toni medievali decisamente mal riuscito.
Holy Magic Century	Konami	1	●		●	5	Un GDR coinvolgente ma troppo ripetitivo. Troppe le battaglie casuali.
Iggy's Reckin' Balls	Acclaim	1-4	●	●	●	8	Bizzarra miscela di corse e platform realizzata abbastanza bene.
ISS 64	Konami	1-4	●		●	9	Ottima simulazione di calcio.
ISS '98	Konami	1-4	●		●	9,5	Il miglior gioco di calcio di tutti i tempi!
Jet Force Gemini	Nintendo	1-4	●	●	●	9,5	Una delle più belle avventure che possiate vivere insieme al vostro N64.
J-League Eleven Beat 1997	Hudson	1-4	●			6	Un altro gioco sulla J-League con buffissimi calciatori.
J-League Perfect Striker 2	Konami	1-4	●	●		8,5	La nuova versione giapponese di <i>ISS</i> con pochissime novità.
Jeopardy!	Take 2	1-3				3	Patetico tentativo di portare uno show americano sull'N64.
John Madden 64	EA Sports	1-4	●	●	●	7,5	Una buona simulazione di Football Americano.
Ken Griffey Jr's Slugfest	Nintendo	4	●	●	●	7	Gioco di Baseball non troppo coinvolgente.
Killer Instinct Gold	Nintendo	1-2	●		●	7	Picchiaduro della Rare dove premere i pulsanti a caso è il modo migliore per vincere.
Knife Edge	THE Games	1-4		●	●	2,5	Noiosissimo sparatutto a percorso fisso.
Legend Of Zelda: Ocarina Of Time (The)	Nintendo	1		●	●	9,5	Decisamente il miglior GDR mai realizzato per N64

UNO SGUARDO AL PASSATO!

In ogni appuntamento con Index parleremo di vecchie glorie che hanno fatto la storia della nostra console preferita. Visto che certi giochi sono destinati a vivere per sempre nei cuori di tutti noi, abbiamo pensato che sia giusto continuare a parlarne. Andiamo a verificare, venite con noi?



TUROK: DINOSAUR HUNTER

Prodotto: Acclaim Voto: 8,5

Uscito ormai da più di tre anni, il primo sparatutto in soggettiva per N64 fu subito un enorme successo. Il primo capitolo delle avventure di Turok il cacciatore di dinosauri contava su una grafica, giocabilità e un livello di violenza dei quali nessun titolo per N64 era mai stato capace. Non smetteremo mai di ringraziarli...



FIGHTER'S DESTINY

Prodotto: Ocean Voto: 8

Dopo aver dovuto giocare con una serie di picchiaduro decisamente mediocri, l'uscita del titolo della Ocean fu come un fulmine a ciel sereno. Sviluppato dai ragazzi della Genki, *Fighter's Destiny* offriva un sistema di gioco frenetico e un numero incredibile di innovazioni. Nonostante sia uscito qualche anno fa, il bellissimo picchiaduro della Ocean continua a essere uno dei migliori titoli del suo genere.



LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

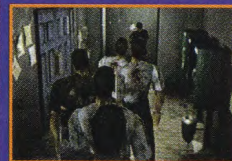
Prodotto: Nintendo Voto: 9,5

Il mitico *Legend of Zelda: Ocarina of Time* è sicuramente uno dei giochi più belli e coinvolgenti che siano mai stati visti girare su una console. Il primo episodio delle fantastiche avventure di Link e compagni apparso sulla console a 64-bit della Nintendo fu uno dei più grandi successi commerciali della grande N.

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 <i>Starfox</i> 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	<i>Tetris</i> con Topolino, che roba è?
Mario Golf	Nintendo	4		●	8,5	Divertimento alle stelle con Mario e i suoi amici che giocano a golf.
Mario Kart 64	Nintendo	1-4	●	●	7,5	Una conversione mal riuscita dallo SNES, con scontri diretti tra più giocatori.
Mario Party	Nintendo	1-4	●	●	8	Decisamente divertente anche se un po' semplice il multi evento dedicato a Mario.
Michael Owen's WLS 2000	THQ	4	●	●	9	Fantastico gioco di Football Americano con grafica in alta risoluzione.
Micro Machines 64 Turbo	Codemasters	1-8	●	●	9	L'unico titolo per N64 che permette a otto persone di giocare contemporaneamente.
Mike Piazza's Strike Zone	GT Interactive	1-2	●	●	4	Simulazione di Baseball decisamente noiosa.
Mischief Makers	Nintendo	1		●	8	Un bizzarro ma divertente platform bidimensionale.
Mission: Impossible	Infogrames	1	●	●	4,5	Conversione totalmente sballata del film di Tom Cruise.
MK Mythologies: Sub-Zero	GT Interactive	1	●	●	4,5	Tentativo decisamente fallito di aggiungere un platform alla saga dei <i>MK</i> .
Monster Truck Madness	Take 2	1-4	●	●	7	Leggi fisiche improbabili e troppi errori rovinano quello che potrebbe essere un buon gioco di corse.
Mortal Kombat 4	GT Interactive	1-2	●	●	8	La migliore versione su N64 del picchiaduro della Eurocom!
Mortal Kombat Trilogy	GT Interactive	1-2		●	3	Un picchiaduro veramente brutto!
Multi Racing Championship	Ocean	1-2	●	●	5	Un gioco di Rallycross decisamente mal riuscito.
Mystical Ninja Starring Goemon	Konami	1	●	●	8	Divertente GDR ambientato nel Giappone antico.
Mystical Ninja 2 Starring Goemon	Konami	2	●	●	8,5	Il degno successore di <i>Mystical Ninja</i> .
NASCAR '99	EA Sports	1-2	●	●	5	Non c'è niente di buono in questo pessimo gioco di corse.

TOP 5

Aventure



1. RESIDENT EVIL 2
9,5
2. LEGEND OF ZELDA
9,5
3. SILICON VALLEY
8,5
4. CASTLEVANIA
8,5
5. MYSTICAL NINJA
8

TOP 5

Platform



1. RAYMAN 2
9,5
2. DONKEY KONG 64
9
3. EARTHWORM JIM 3D
9
4. TONIC TROUBLE
8,5
5. 40 WINKS
8

L'ANGOLO DEL PORTATILE

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



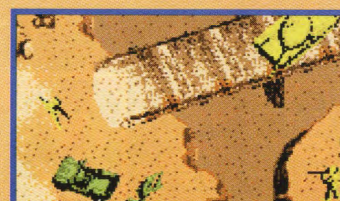
POKÉMON ROSSO & BLU

Prodotto: Nintendo **Genere:** GDR
Con questo titolo potrete vivere una delle avventure più divertenti e coinvolgenti aiutando il giovane Ash a diventare Maestro di Pokémon. *Pokémon Rosso e Blu* è uscito da poco tempo, ma entro la fine dell'anno dovrebbero arrivare *Pokémon Yellow* e la versione per Game Boy Color del divertentissimo gioco di carte collezionabili. VOTO: 9,5



RAYMAN

Prodotto: Ubi Studios **Genere:** Platform
Sviluppato dal gruppo italianissimo degli Ubi Studios, *Rayman* è un vero e proprio capolavoro! La grafica, sempre coloratissima ma chiara, e la fluidità dei movimenti dei personaggi sono di un livello così alto che non si è mai visto niente del genere girare sulla piccola console di casa Nintendo. Una vera e propria pietra miliare! VOTO: 10



ARMY MEN

Prodotto: 3DO **Genere:** Azione
Negli ultimi tre anni, la 3DO si è completamente dedicata a un solo titolo sviluppando una serie incredibile di giochi ispirati alle battaglie tra soldatini di plastica. I ragazzi della Digital Eclipse si sono dedicati allo sviluppo della versione portatile delle divertenti battaglie tra eserciti in miniatura e sembra proprio che abbiano fatto un lavoro coi fiocchi. VOTO: 8,5

TOP 5

Giochi di corse



1. **F-1 WORLD GRAND PRIX**
9,5
2. **BETLE A. RACING**
9
3. **MICRO MACHINES 64 T.**
9
4. **F-ZERO X**
9
5. **STAR WARS: EPISODE 1**
9

TOP 5

Giochi sportivi



1. **ISS '98**
9,5
2. **M. OWEN'S WLS 2K**
9
3. **NBA JAM 2000**
9
4. **ISS 64**
9
5. **FIFA '99**
9

Titolo	Prodotto					Voto	Commento
Nagano Winter Olympics	Konami	1-4	●			6,5	Un titolo interessante per gli amanti del genere.
NBA Courtside	Nintendo	1-4	●	●	●	8,5	Probabilmente il migliore tra i tanti giochi di Basket per N64.
NBA Hangtime	GT Interactive	1-4	●			4,5	Una conversione davvero pessima di un gioco pieno di stupide super mosse.
NBA Jam '99	Acclaim	1-4	●	●	●	8	Divertente gioco di Basket che convince appieno.
NBA Live '99	EA Sports	1-4	●	●	●	7,5	Un altro gioco sull'NBA che non offre nulla di nuovo.
NBA Pro '98	Konami	1-4	●	●	●	7	Un gioco di pallacanestro poco coinvolgente con inquadrature decisamente migliorabili.
NBA Pro '99	Konami	1-4	●	●	●	5,5	Un titolo sul Basket da evitare.
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> .
Pilotwings 64	Nintendo	1	●		●	7,5	Lenta ma divertente simulazione di volo con un sacco di missioni da compiere.
Pocket Monsters Stadium	Nintendo	1-4	●			7	Il divertentissimo gioco di combattimento fra mostriciattoli anche su N64.
Premier Manager 64	Gremlin	4	●		●	8,5	Simulazione manageriale di calcio sorprendentemente coinvolgente.
Puyo Puyo Sun 64	Compile	1-2				8,5	Un semplice ma terribilmente magnetico puzzle-game.
Puzzle Dama	Konami	1-4	●			8	Simile a <i>Puyo Puyo</i> , ma non altrettanto divertente.
Quake	GT Interactive	1-2	●	●	●	7	Decisamente inferiore alla versione per PC.

I PIÙ ATTESI DA N64 MAGAZINE

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

Si è fatto attendere per tantissimo tempo, ma sembra proprio che il titolo dedicato al simpatico palloncino rosa della Nintendo abbia finalmente deciso di arrivare anche sull'N64. Questo nuovo e divertentissimo platform della Nintendo dovrebbe uscire entro la fine di quest'anno. Nonostante abbia già fatto la sua comparsa in un gioco sviluppato per N64, questa sarà la prima apparizione ufficiale di Kirby sulla nostra console preferita. Non vediamo proprio l'ora di mettere le mani sul nuovo titolo della grande N.



RESIDENT EVIL ZERO

È uscito da pochissimo tempo il fantastico *Resident Evil 2* per il nostro Nintendo 64, ma la Capcom ha deciso di farci un altro bellissimo regalo dando vita a un nuovo episodio della serie. La cosa fantastica è che *Resident Evil Zero* è sviluppato esclusivamente per la nostra console preferita. La trama di *Resident Evil Zero* ci riporterà indietro nel tempo per mostrarci cosa è successo prima che



Chris e Jill finissero nella terrificante villa del primo *Resident Evil* (uscito per PlayStation). Riuscirete a sopravvivere ancora una volta?



FIGHTER DESTINY 2

Più di un anno fa, gli sviluppatori della Imagineer avevano annunciato l'intenzione di dare vita a un seguito di quello che è considerato uno dei migliori picchiaduro che si siano mai visti sull'N64. Oggi, a più di un anno di distanza, sembra che sia pronta una versione completamente giocabile di *Fighter Destiny 2*. Siamo finalmente riusciti a sapere qualcosa di più sul nuovo picchiaduro per N64 e vi assicuriamo che non vediamo l'ora di giocarci. Il nuovo *Fighter Destiny* girerà sul motore del primo episodio, ma sembra che ci saranno tantissime novità...

Titolo	Prodotto					Voto	Commento
Quake II	Activision	1-4	●	●	●	9	Spettacolare sparattuto in soggettiva con una coinvolgentissima modalità Multiplayer.
Racing Simulation: Monaco Grand Prix	Ubi Soft	1-2	●	●	●	8,5	Una buona simulazione con una giocabilità persino superiore a <i>F-1 WGP</i> .
Rakuga Kids	Konami	1-2	●	●	●	7,5	Mini combattenti per i giocatori più giovani, decisamente troppo facile.
Rainbow Six	Take 2	1-2	●	●	●	9	L'unica soluzione al terrorismo? Voi!
Rayman 2	Ubi Soft	1	●	●	●	10	Il platform definitivo per i possessori di N64!
ReVolt	Acclaim	1-4	●	●	●	9	Una simulazione di corse fra macchinine radio-comandate decisamente divertente.
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 <i>San Francisco Rush</i> con maggiore guidabilità, ma meno divertente.
San Francisco Rush	GT Interactive	1-2	●	●	●	7	Gioco di corse con un sacco di scontri e segreti, ma i comandi sono lentissimi.
SCARS	Ubi Soft	1-4	●	●	●	8	Buona la modalità in Multiplayer, ma servirebbero più circuiti.
Shadow Man	Acclaim	1	●	●	●	9	Un'avventura incredibilmente coinvolgente dalla trama rivolta a un pubblico maturo.
Super Smash Brothers	Nintendo	1-4	●	●	●	8,5	Mario e i suoi amici se le danno di santa ragione. Estremamente divertente in quattro.
Snowboard Kids	THE Games	1-4	●	●	●	8	Esilarante gioco di Snowboard con un sacco di armi speciali.
Snowboard Kids 2	Atlus	1-4	●	●	●	8	Un buon seguito che non offre però nulla di nuovo.
South Park	Acclaim	1-4	●	●	●	6	Uno 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 <i>Guerre Stellari</i> .
Star Wars: Episode 1 Racer	Nintendo	2	●	●	●	9	Molto veloce, ma un po' troppo facile per divertirsi a lungo.
Super Mario 64	Nintendo	1	●	●	●	9	Il primo e intramontabile gioco per N64.
Tetrisphere	Nintendo	1-2	●	●	●	7	Interessante ma poco convincente questo tentativo di portare il <i>Tetris</i> in un ambiente 3D.
Tonic Trouble	Ubi Soft	1	●	●	●	8,5	Platform molto divertente anche se un po' troppo facile.
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 <i>GoldenEye</i> .
Vigilante 8	Activision	1-4	●	●	●	9	Bel gioco di combattimento fra macchine ambientato negli Anni '70.
Virtual Chess	Titus	1-2	●	●	●	6,5	Sono più economici gli scacchi veri!
Virtual Pool 64	Interplay	1-4	●	●	●	8	Molto divertente e incredibilmente realistico!
Wave Race 64	Nintendo	1-2	●	●	●	8	Eccellente gioco di corse che ha perso molto nella versione PAL.
WCW Vs NWO World Tour	THQ	1-4	●	●	●	8	Divertente da giocare in due, ma decisamente inferiore a <i>WWF Attitude</i> .
WCW Vs NWO Revenge	THQ	1-4	●	●	●	8,5	Seguito di <i>WCW Vs NWO World Tour</i> che porta qualche novità.
Wetrix	Ocean	1-2	●	●	●	8,5	Divertentissimo puzzle-game acquatico.
Wipeout 64	Midway	1-4	●	●	●	8	Bellissimo gioco di corse futuristiche che non riesce a dare il meglio nella modalità Multiplayer.
World Cup '98	EA Sports	1-4	●	●	●	8,5	L'ennesima versione del più famoso gioco di calcio.
World Driver Championship	Midway	2	●	●	●	7,5	Una simulazione di corse automobilistiche che non riesce a convincere.
WWF Wrestlemania 2000	THQ	1-2	●	●	●	9	Il miglior Wrestling mai visto su N64.
XG2	Acclaim	1-4	●	●	●	7	Seguito di <i>Extreme G</i> che perde molto nella giocabilità.
Yoshi's Story	Nintendo	1	●	●	●	7,5	Divertente platform dedicato ai videogiocatori più giovani.

TOP 5

Multiplayer
Puzzle-Game



1. **BUST-A-MOVE 2**
9
2. **BUST-A-MOVE 3DX**
8,5
3. **PUYO PUYO SUN 64**
8,5
4. **WETRIX**
8,5
5. **LODE RUNNER**
8

TOP 5

Giochi
Strategia/Simulazione



1. **COMMAND & CONQUER**
9
2. **PREMIER MANAGER**
8,5
3. **BLAST CORPS**
8
4. **OGRE BATTLE 64**
7,5
5. **PILOTWINGS**
7,5



INDEX

N-MAIL

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



Salve Redazione di N64 Magazine, sono Giovanni, ho 12 anni e possiedo un Nintendo 64. Vorrei proporvi queste domande:

1. Cosa mi consigliate di acquistare tra *Duke Nukem: Zero Hour* e *Mission Impossible* se vi dico che sono un amante di giochi di spionaggio?
2. Avete una data precisa per l'uscita di *Banjo – Tooie*?
3. Perché la Konami invece di sviluppare quella schifezza di *Hybrid Heaven*, non ha sviluppato *Metal Gear Solid* come ha fatto per il Game Boy?
4. Anche se non possiedo un Game Boy e un transfer Pak, potrò giocare a *Pokémon Stadium*?
5. Potreste dirmi qual è il miglior gioco per N64 che sia il più somigliante a *Metal Gear Solid*?
6. È vero che *Rayman 2* è il miglior platform per N64? La trama non mi coinvolge, preferisco *Donkey Kong 64*.
7. *Winback* è uno sparatutto in soggettiva o in terza persona?

Beh, queste erano le mie domande! Spero che pubblicate la mia lettera, visto che le domande che vi ho posto aspettano urgentemente una risposta...
Un saluto a tutti!!

Giovanni Sammarco (BR)

Ciao Giovanni!

Visto che le tue domande hanno bisogno di urgenti risposte, veniamo subito al punto!

1. Nonostante *Duke Nukem: Zero Hour* sia un gioco molto divertente e interessante, dal momento che sei un appassionato di spionaggio il gioco che ti consigliamo è senza dubbio *Mission Impossible*.
2. Per quanto riguarda la data di uscita della versione PAL del seguito del bellissimo *Banjo – Kazooie*, non

sappiamo ancora niente di preciso. Possiamo però dirti (se dovesse interessarti) che la versione americana sarà distribuita a luglio.

3. Onestamente non sappiamo il motivo di questa scelta. È però probabile che la Konami abbia deciso di sviluppare un nuovo titolo proprio per evitare di sviluppare una semplice conversione, anche se sarebbe stata quella di un vero capolavoro come *Metal Gear Solid*.
4. Per quanto riguarda *Pokémon Stadium*, niente paura! Nonostante tu non abbia né il Game Boy Color né un Transfer Pak, potrai giocare a *Pokémon Stadium*, ma perderai sicuramente gran parte del divertimento. Una delle caratteristiche più importanti e interessanti di *Pokémon Stadium* è infatti l'interazione che c'è tra il titolo per la console portatile e quello per N64.
5. Nonostante non sia esattamente un gioco spettacolare (come hai detto anche tu), *Hybrid Heaven* è il titolo sviluppato per la nostra console preferita che si avvicina di più al mitico *Metal Gear Solid* uscito per PlayStation.
6. La bellezza della trama di un gioco è un concetto un po' personale. Parte del nostro giudizio andava ovviamente alla parte tecnica che comunque è eccellente anche per il titolo della Rare. Se ti riferisci alla nostra valutazione però, vogliamo ricordarti che nella recensione di DK64 del numero 3 di N64 Magazine c'è stato un errore di stampa. La votazione reale che abbiamo dato al bellissimo platform della Rare è 9.
7. *Winback* è un bellissimo gioco d'azione con la visuale in terza persona, ma in alcune situazioni è possibile passare alla visuale in soggettiva.

Cari ragazzacci di N64 Magazine, il Nintendo 64 sembra tutto fuorché sul viale del tramonto, i titoli di prossima uscita sono non caldi, roventi! Spero soltanto, come a volte accade, che non arrivi un annuncio di un loro dirottamento su Dolphin, vanificando tutte le mie attese, ancora fresco è il ricordo dei mai

completati *Starfox 2* e *FX Fighters* per Super NES. Delusioni che mi hanno insegnato ad essere meno fiducioso nelle anteprime. Ovvio che acquisterò comunque il



Dolphin ma... senza fretta!
Prima voglio godermi tutti i 64 bit del mio Nintendone che, in quest'ultimo periodo, grazie anche all'apporto di numerosi giochi multiplayer, ha saputo divertirmi come mai avrei sperato. Se proprio deve uscire di scena per dar strada al fratello Dolphin, spero che lo faccia in grande stile. Sono in febbrile attesa di *Conker's Bad Fury Day*, di cui ho letto alcuni dettagli ma visto ancora nessuna foto, spero non si tratti di uno scherzo. Da quel che ho saputo dovrebbe ribaltare tutti i concetti sui giochi fumettosi finora usciti. Qualche passo in questo senso è già stato mosso da *Jet Force Gemini* (la microgonna di Vela, le teste mozzate dei nemici, solo per citarne due), che però porta ancora il marchio "par tous publics" sul retro della scatola. Se *CBFD* non l'avrà, come promesso, sono proprio curioso di vedere quali assatanerie avranno escogitato i programmatori. Conoscete qualche dettaglio "pesante" su questo gioco che non sia stato reso noto al pubblico? In particolare

1. C'è una quantità di sangue



famosi film, anche se non crediamo che vedremo nessun tipo di riferimento a pellicole come Opera e La Sindrome di

Stendhal.

5. Anche in questo caso, ti rimandiamo al numero 6 di N64 Magazine dove troverai sicuramente una dettagliatissima anteprima dedicata al pestifero furetto della Rare.

*Ciao Hypercat!
È un vero piacere risentirti... ci fa molto piacere vedere che partecipi con tanto fervore alla causa della nostra mitica console preferita! Siamo tutti d'accordo con te quando dici che prima di*

passare alla nuova console a 128-bit della grande N sarà meglio sfruttare fino in fondo il nostro N64. Effettivamente negli ultimi tempi stanno uscendo molti titoli interessanti tra i quali Conker's Bad Fury Day, del quale leggerai sicuramente qualcosa di più sul prossimo numero della nostra rivista. Ma vediamo se nel frattempo riusciamo a placare un po' della tua curiosità...

- 1. Non sembra che ci sia una grandissima quantità di sangue in questo insolito titolo per N64. A quanto si dice, i programmatori avrebbero puntato di più su delle situazioni e dei testi decisamente espliciti che potrebbero anche riuscire a scioccarci.*
- 2. Sempre da quanto siamo riusciti a sapere, le ragazze ammiccanti non mancheranno di certo in Conker's Bad Fury Day, anche se i contenuti sono decisamente più demenziali che erotici. Un po' come quelli della serie animata di South Park.*
- 3. Onestamente, non siamo ancora riusciti a sapere se uscirà qualcosa del genere per Conker's, ma non sarebbe una pessima idea...*
- 4. È molto probabile che all'interno del gioco si possano trovare delle citazioni prese da*

Ciao a tutti Voi della Redazione, mi chiamo Leonardo Caffo, un "super otaku" di 11 anni e mezzo, ma soprattutto, un affezionato lettore di Benkyò e N64 Magazine.

Non vorrei sbagliarmi, ma secondo me, dietro l'oscura redazione di N64 Magazine, si nascondono gli stessi personaggi di PSM (a parte qualcuno!); sono pronto ad accettare una scommessa e così Vi invito a pubblicare le Vostre fotografie sulla rivista; nell'attesa, salutatemmi quel mito di Luca Carta.

Adesso però, volevo approfittare della Vostra enorme sapienza per chiedervi se conoscete la causa dell'interruzione del cartone: Pokémon, ricominciato nuovamente



- per la seconda volta. Bene! Adesso ho veramente bisogno di mettere a dura prova la Vostra competenza videoludica, scherzo!!!
- 1. C'è qualche trucco in Rayman 2 per saltare i livelli?*
 - 2. Potete fornirmi qualche trucco per Top Gear Overdrive?*
 - 3. Sono più resistenti le cartucce o i CD?*
 - 4. Nel nuovo Zelda il nemico principale è forse uno Scrub?*
 - 5. Qual è, secondo Voi, il miglior Platform per Nintendo 64?*
 - 6. Quand'è prevista l'uscita di Resident Evil Zero?*
 - 7. Quand'è prevista l'uscita di*

paragonabile a quella di Resident Evil?

- 2. I personaggi femminili sono ammiccanti come Candy Kong in Donkey Kong 64?*
- 3. In Jet Force Gemini avevamo "Jeff & Barry Racing", in Donkey Kong 64 avevamo il Donkey Kong originale, in Conker's Bad Fury Day cos'avremo? "Mortal Fur" o "Fatal Combat"?* (Dopotutto il primo gioco di Rayden e C. non è difficile da replicare)
- 4. Oltre all'introduzione stile Salvate il soldato Ryan avremo altre citazioni "pesanti", come per esempio dai film di Dario Argento?*
- 5. Il cattivone di turno è ancora Wizpig? (Magari dopo l'ultima sconfitta è rimasto sfigurato in volto e ora indossa una maschera stile Dr. Doom o Darth Vader).*

Grazie.
Ah! Un consiglio a quelli che sono ancora incerti sull'acquisto di Mario Golf: se avete almeno uno o due amici andate sul sicuro. In ogni caso MG è una simulazione di Golf molto precisa ma non per questo il personaggio di Mario è stato sprecato, arrivate al penultimo o all'ultimo percorso e non sarà più un gioco di Golf normale!

FuruFuruFuru

Hypercat

Pokémon Snap per Italia?

8. Qual è, secondo voi, il miglior gioco per N64?
9. È più diffusa la PSX o il N64?

Leonardo Caffo

Grazie per la pazienza e un caro saluto a tutti Voi della mitica redazione di N64 magazine.

Ciao Leonardo!

Complimenti, dobbiamo ammettere di essere stati smascherati... la redazione di N64 Magazine è infatti composta parzialmente dai geni del male che si nascondono dietro PSM. Luca Carta ti ringrazia e contraccambia i tuoi saluti. Ringraziandoti dei complimenti, passiamo subito alle tue tantissime domande.

1. Purtroppo, sembra che non ci siano dei codici per Rayman 2 che permettano di saltare i livelli, ma se dovessi avere dei problemi nel salvare i poveri Teensie potrai sempre fare riferimento alla guida che abbiamo completato in questo numero.

2. Ecco tutti per te un paio di codici che dovrebbero esserti utili...

TUTTE LE MACCHINE

Per sbloccare tutte le vetture del gioco non devi fare altro che evidenziare le opzioni "Credits", "Credits", "Versus", "Credits", "Setup", "Championship", "Championship", "Championship", "Versus"

premendo il tasto Z a ogni selezione. Se avrai inserito correttamente il codice, vedrai apparire un viso sorridente e sentirai il rombo di un motore.

MACCHINE BONUS

Completate tutte e sei le stagioni per sbloccare le tre macchine bonus. In questo modo potrai utilizzare anche la macchina speciale della Nintendo.

3. Le cartucce sono sicuramente più resistenti dei CD, ma visti i costi di produzione di questi due prodotti, le prime sono decisamente più costose...

4. Siamo convinti che rivelandoti l'identità del nemico finale di Legend of Zelda: Majora's Mask potremmo rischiare di rovinarti gran parte del divertimento. L'unica cosa che possiamo dire è che ci sarà una grande sorpresa ad attendervi...
5. Negli ultimi tempi sono usciti moltissimi titoli veramente interessanti e tra questi ci sono due tra i più bei platform che siano mai usciti per la nostra console preferita. Stiamo ovviamente parlando di Rayman 2 (della Ubi Soft) e Donkey Kong 64 (della mitica Rare).
6. Non si sa ancora niente al riguardo dell'uscita europea del nuovo capitolo della fantastica saga horror della Capcom,

ma possiamo dirti che l'uscita giapponese è prevista per luglio di quest'anno.

7. La versione PAL dei due bellissimi titoli per N64 dedicati ai Pokémon (Snap e Stadium) sono già disponibili, anche se da poco tempo... se non dovessi riuscire a trovarne una copia, potrebbe dipendere dalla distribuzione. Ti consigliamo quindi di pazientare qualche giorno prima di tornare a caccia.
8. Nonostante siano passati già due anni dalla sua uscita, Legend of Zelda: Ocarina of Time è sicuramente il gioco più bello che si sia mai visto sulla nostra mitica console.
9. Non siamo per niente contenti di ammetterlo, ma la console a 32-bit della Sony sembrerebbe aver venduto molte più unità di quanto non sia riuscita a fare la nostra amata console.



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 bellissimo ritratto di un Graveler particolarmente arrabbiato ci è stato inviato da Alberto Bresciani di Milano



◀ La bella foto di gruppo di Charmander, Pikachu e Oddish è stata realizzata da Volpe Alessandro di Catanzaro.



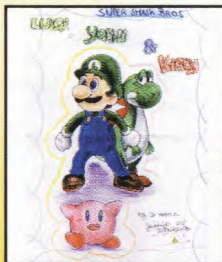
◀ Ottima questa interpretazione di Blastoise, eseguita ad acquerello da Elena Valtolina di Lecco.



In regalo per voi!



◀ Questi due disegni che riproducono Toad e Koopa del mondo di Super Mario sono stati fatti da Tancioni Sabrina di Roma.



◀ Questo fantastico ritratto di alcuni dei personaggi del mitico Super Smash Brothers è stato disegnato da Jennifer Valtolina di Lecco.



◀ Ecco un ritratto veramente meraviglioso del prode Link ripreso nelle versioni giovane e adulto inviatoci da Maria Chiara Sicori di Palermo.

PROFESSIONAL GAMERS LEAGUE N64!

VOLETE DIVENTARE DEGLI EROI?!

È arrivato il momento di dimostrare a tutto l'universo il vostro vero valore! Se pensate di essere imbattibili e avete voglia di mostrare a tutti la vostra bravura, allora non dovete fare altro che accettare le nostre terribili sfide. Su ogni numero della vostra rivista preferita troverete nuove prove che dovrete cercare di superare per ottenere il titolo di Campione Indiscusso. Per dimostrarci il vostro valore, potrete inviarci una vostra foto o una videoregistrazione della vostra partita all'indirizzo:

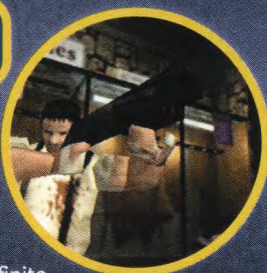
**N64 Magazine c/o Play Press Publishing
Lungotevere dei Mellini, 44 - 00193 Roma**

Oppure inviate tutto all'indirizzo di posta elettronica: pgl@n64magazine.it.

Ah! Dimenticavo di dirvi che il migliore sarà ricompensato con un bellissimo regalo!

1ª SFIDA RESIDENT EVIL 2

È uscito ormai da qualche mese e siamo più che sicuri che la maggior parte di voi non è riuscita a non farsi catturare dalla fantastica avventura horror della Capcom. Nonostante avessimo già giocato e finito la versione per PlayStation, non abbiamo potuto evitare di provare la conversione per la nostra console preferita. Beh, come immaginavamo è stata un'esperienza veramente unica! Per questo motivo abbiamo deciso di lanciarvi una nuova sfida dedicata a Resident Evil 2. Chi di voi riuscirà a dimostrare di essere stato il più veloce riceverà come sempre un bellissimo regalo.



2ª SFIDA TOY STORY 2

Il bellissimo film nato dalla collaborazione tra Disney e Pixar è diventato un divertentissimo gioco per N64! Appena arrivato in redazione, non siamo riusciti a stargli lontano e (nonostante qualche piccolo problema) siamo anche riusciti a finirlo. Dobbiamo ammettere che collezionare tutti i gettoni e ottenere il 100% non è stato per niente facile. Per questo motivo abbiamo pensato ai nostri bravissimi lettori lanciando una nuova sfida. Il primo di voi che riuscirà a dimostrare di essere stato in grado di portare a termine il gioco della Activision si porterà a casa un bellissimo regalo.



PROFESSIONAL GAMERS CHAMPIONS!

Ecco i risultati della sfida lanciata sul numero 4 di N64 Magazine!

Anche questa volta siete riusciti a sbalordirci con i vostri risultati, ma tra la folla di contendenti i due nuovi Professional Gamers Champions sono **LEVANTO DAVIDE** (per *Donkey Kong 64*) e **SALVATI AMEDEO** (per *Jet Force Gemini*) che sono riusciti a dimostrarci tutta la loro abilità di videogiocatori. Complimenti! Vi siete proprio meritati questa fantastica Action Figure di X-File.



PROSSIMO NUMERO

RECENSIONI:

POKÉMON STADIUM

È finalmente arrivato anche in Italia il fantastico titolo per N64 dedicato ai simpaticissimi mostriciattoli tascabili della Nintendo! Dopo averli "Acchiappati" tutti con il vostro Game Boy Color è giunto il momento di farli combattere per dimostrare chi di voi è il migliore!

PERFECT DARK

Il titolo destinato a essere il miglior sparattutto in soggettiva sviluppato per la nostra console preferita è finalmente uscito! Per celebrare questo evento che entrerà negli annali della grande N abbiamo deciso di svelarvi ogni più piccolo dettaglio dell'ultimo capolavoro della Rare.

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD: SUMMER GAMES

Se siete degli appassionati di Atletica Leggera e il vostro sogno è sempre stato quello di partecipare alle Olimpiadi, allora il nuovo titolo della Konami saprà sicuramente rendervi felici.

ANTEPRIME:

ETERNAL DARKNESS

Le prime immagini e informazioni sulla nuova incredibile avventura ai confini tra sogno e realtà sviluppata dalla Silicon Knights esclusivamente per la mitica console a 64-bit della Nintendo!

STAR WARS: EPISODE ONE BATTLE FOR NABOO

Dopo lo spettacolare *Star Wars: Rogue Squadron* i ragazzi della Lucas Arts in collaborazione con la Factor 5 stanno dando vita a un nuovo titolo dedicato al primo episodio della saga di *Guerre Stellari*!

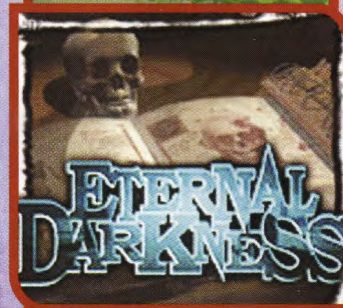
MS. PAC MAN MAZE MADNESS

La controparte femminile della mascotte della Namco sta per arrivare sulla nostra console preferita con un divertentissimo gioco di pura azione e per l'occasione ha deciso anche di cambiarsi d'abito!

STRATEGIE:

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Avete già passato intere giornate a skateare in lungo e in largo per i livelli del fantastico titolo della Activision, ma non siete ancora riusciti a completare tutte le prove? Niente paura. Sul prossimo numero di N64 Magazine troverete tutti i segreti e tutti i trucchi necessari per diventare dei veri campioni!



**Il 5 agosto
in tutte le edicole!**

L'EVOLUZIONE DELLO @ SPECIE

LA VOSTRA UNICA FONTE PER GIOCARE SU INTERNET

PC • PS2 • DREAMCAST • DOLPHIN • X • BOX

Numero 3
Giugno 2000
L. 9.900

.NetGamer

www.netgamer.it

SPECIALE E3

TUTTE LE NOVITÀ PC E CONSOLE
DALLA FIERA DEI VIDEOGIOCHI
PIÙ IMPORTANTE DEL MONDO

ATTENZIONE!
LEGGERE QUESTA RIVISTA
TROPPO A LUNGO PÒ CAUSARE
L'ESPLOSIONE DI ALCUNE CELLULE
CEREBRALI!

TACHYON THE FRINGE vs STARLANCER

GLI EREDI DI WING
COMMANDER ALLO
SCONTRO FINALE

EVERQUEST E DAIKATANA

MEGLIO TARDI CHE MAI?

MOD

QUAKE 3 FORTRESS
STAR WARS:
ROUGE INFILTRATION
DEMONIC SOCCER

INOLTRE

FORCE COMMANDER,
DOGS OF WAR,
10 SIX,
ENEMY ENGAGED,
FLYING HEROES,
FIRETEAM




L'UNICA RIVISTA PER
GIOCCARE SU INTERNET

demo, patch,
mappe, skin e tutto
ciò che un vero
netgamer desidera



15 giugno 2000

Benzina per la tua PlayStation

ANCHE IN ITALIA LA RIVISTA PIÙ VENDUTA NEGLI USA 
INDIPENDENTE, IMPARZIALE, SENZA RIVALI

PSM

ITALIA

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

Fear Effect:
La strategia completa!

Final Fantasy IX:
Le prime immagini

Speciale PS2:
*Come cambierà il
nostro modo di giocare*

LEGEND OF DRAGOON

Il miglior GDR per PlayStation?



15 maggio 2000