

La Rivista per Nintendo 64 che mancava!



N64 MAGAZINE

LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

*Le prime immagini del nuovo
bellissimo episodio
delle avventure di Link*

F1 RACING CHAMPIONSHIP

La Ubi Soft torna in pista!

BANJO-TOOIE

*Il seguito del miglior
platform di tutti i tempi*

Come se non bastasse...

*Toy Story 2, Pikachu Genki De Chu,
Mario Party 2, Blues Brothers 2000
e la strategia completa di Resident Evil 2*

APRILE
MAGGIO 2000 N. 4 **L. 9900**


PlayPress
PUBLISHING



SME

Luogo di battaglia:
INTERNET

Arma selezionata:
MOUSE E TASTIERA



Nemico:
**ALTRI
GIOCATORI
SPARSI
PER IL MONDO**

ESCLUSIVO
LA VERSIONE COMPLETA DI
WARBIRD!

Obiettivo: **LA GLORIA**



.NetGamer www.netgamer.it

L'EVOLUZIONE DELL@ SPECIE

Crediti

Presidente
Mario Ferri
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
PR & Ufficio Stampa
Luca Carta

Pubblicità
Via Monte S. Gabriele, 10
20128 Milano
tel. 02/2552693,
fax 02/27080667,
E-mail:
pubblicita@playpress.com

Play Press Publishing srl: Sede
legale, Direzione, Redazione e
Amm.ne: Lungotevere dei
Mellini, 44, 00193, Roma, tel.
06/3219219, fax 06/3203232,
E-mail: info@playpress.com

Sito Web: www.playpress.com
Registrazione presso il Tribunale
di Roma con il numero 596/98
del 14/12/98. ISSN 1129-8073.

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

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

La riproduzione 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

LA SAGA CONTINUA



Stiamo vivendo in un periodo di grandi cambiamenti per quanto riguarda l'universo dei videogiochi! In Giappone è da poco uscita la PlayStation 2 e già si parla dell'X-Box (la nuova console a 128-bit della Microsoft).

A questo punto ci chiediamo cosa avrà intenzione di fare la grande N con il già mitico Dolphin. In una recente conferenza, la Nintendo ha annunciato un ulteriore ritardo nell'uscita delle sue nuove console (Dolphin e Game Boy Advance). Anche per cercare di capire meglio quale sia effettivamente la situazione, abbiamo pensato di andare al Tokyo Game Show.

In questo modo speriamo di riuscire a sapere qualcosa di più su quello che sarà il futuro della mitica Nintendo. Ovviamente vi faremo sapere tutto già sul prossimo numero con uno "Specialone" su una delle più importanti fiere di videogiochi a livello mondiale.

Per adesso noi appassionati Nintendo possiamo continuare a dormire sonni tranquilli, si sono infatti diradate le nebbie sul nuovo capitolo del gioco che ha fatto la storia dell'N64. *The Legend of Zelda: Majora's Mask* uscirà entro la fine di quest'anno e siamo sicuri che riuscirà a dare una nuova spinta in avanti alla nostra console preferita. Dobbiamo proprio ammettere che dopo aver passato tantissimo tempo a giocare con il primo episodio per N64 di *Zelda: Majora's Mask*, questo è il gioco che aspettiamo con più impazienza...

Carlo Chericoni



LA COPERTINA DI N64 MAGAZINE

Abbiamo pensato di mostrarvi il lavoro che si nasconde dietro le copertine della vostra rivista preferita. Per questo motivo, su ogni numero troverete le immagini che hanno preceduto la versione definitiva della nostra copertina. Questa volta, per celebrare l'annuncio dell'uscita del nuovo episodio di *Zelda*, il nostro mitico Giorgio Meo ha realizzato una bellissima illustrazione di Link insieme ai suoi amici, Epona, Bell e Mondo. Veramente un ottimo lavoro!



▲ Il nostro mitico Art Director non ha avuto nessun dubbio sin dal primo momento su quale doveva essere il soggetto della copertina del numero 4 di N64 Magazine...



▲ Appena abbiamo visto il bellissimo disegno di Link e compagni, nato dalle abili mani del nostro caro Giorgio, ci siamo subito resi conto che anche questa volta avevamo fatto centro...



▲ Con il tocco finale dato da una colorazione veramente eccezionale, è nato il capolavoro che è la copertina del quarto numero della vostra rivista preferita.

SOMMARIO



SPECIALE 64DD

Tutto, ma veramente tutto, sulla super periferica per la nostra console preferita che sfortunatamente non arriverà mai da noi...



10







BASSMASTERS 2000


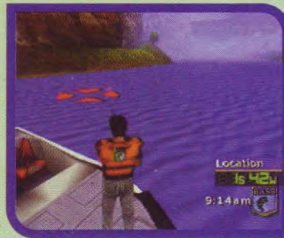
Per tutti gli appassionati di pesca, è finalmente arrivato il titolo che stavano aspettando. Bassmasters 2000 saprà sicuramente soddisfare tutte le vostre esigenze...

54

You caught a
8lb 14oz Largemouth!



Location
19s
2:34pm

Location
15 42m
9:14am

F1 RACING CHAMPIONSHIP

La Ubi Soft torna in pista con una nuova simulazione di Formula 1 e sembra avere tutte le intenzioni di conquistare la Pole Position...

20




Pos: 22/22
Lap: 3/5
0'07"115

PIKACHU GENKI DE CHU

Il Pokémon più simpatico e famoso è riuscito ad avere un gioco tutto suo! Pikachu Genki De Chu è pronto per far impazzire tutti i fan dei mostriciattoli tascabili della Nintendo...

28




RESIDENT EVIL 2

Vi siete bloccati e non sapete come fare per andare avanti in questa terrificante avventura? Niente paura, tutta per voi la soluzione completa del capolavoro della Capcom.



76

TOY STORY 2

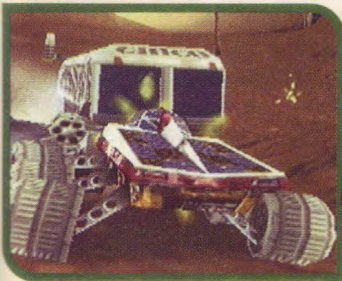
Dopo aver invaso le sale cinematografiche, il seguito del bellissimo lungometraggio in Computer Grafica della Disney è finalmente arrivato anche sulla super console della Nintendo.



40

VIGILANTE 8: 2ND OFFENSE

Direttamente dal futuro, sono tornati gli scontri tra macchine più violenti della storia dei videogiochi...



36

BANJO-TOOIE

L'orso e l'uccello sono tornati! La coppia più stramba che sia mai stata paroritata dalle menti della Rare si sta preparando per il suo trionfale ritorno sull'N64!



18

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

The Legend Of Zelda: Majora's Mask	14
Kirby 64	16
Top Gear Hyperbike	17
Banjo-Tooie	18
F1 Racing Championship	20
Blues Brothers 64	24
Castlevania: Legacy Of Darkness	26
Pikachu Genki De Chu	28

RECENSIONI

Top Gear Rally 2	32
Vigilante 8: 2nd Offense	36
Toy Story 2	40
Nuclear Strike 64	44
A Bug's Life	47
NBA Live 2000	48
Mario Party 2	50
Bassmasters 2000	54
Asteroids Hyper 64	56
European PGA Tour Golf	58

SPACCA CODICI

Cheat Zone	60
Rayman 2	66
Resident Evil 2	76

SPECIALI

Speciale 64DD	10
---------------	----

RUBRICHE

News!	6
Gamewatch	9
Index	86
N64 Mail	94
Prossimo Numero	98



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

PROGETTO DOLPHIN

IN FASE DI SVILUPPO...

● Abbiamo spedito i nostri investigatori in ogni angolo del pianeta con il solo obiettivo di scoprire tutto il possibile sulla futura super console a 128-bit della Nintendo. Come sempre, sono riusciti nel loro intento e possiamo finalmente dirvi quali saranno le prime case di sviluppo che si metteranno al lavoro e i primi titoli che usciranno per il Nintendo Dolphin.

● Secondo una recente intervista, Shigeru Miyamoto starebbe lavorando allo sviluppo di quello che dovrebbe essere il titolo multiplayer definitivo per il Nintendo Dolphin. Pensate che dovrebbe essere in grado di supportare fino a mille giocatori contemporaneamente sullo stesso server. Secondo alcune indiscrezioni, lo sviluppo di questo nuovo gioco sarebbe iniziato già da più di un anno. All'infuori di questo, non sembra che ci siano altre notizie interessanti o quanto meno chiare al riguardo, ma è quasi sicuro che questo titolo non sarà un semplice gioco dotato di un'opzione multiplayer. Da quello che siamo riusciti a sapere, dovrebbe essere un vero e proprio universo on-line e confermerebbe tutte le voci riguardanti la possibilità di navigare e utilizzare un servizio di posta elettronica con il Dolphin.

● Grazie a un accordo concluso tra la Nintendo e la Disney, sembra che la Rare debba sviluppare ben 13 titoli su licenza dedicati ai personaggi del colosso americano. Questo progetto dovrebbe riguardare tutte le piattaforme della grande N nel 2001. Dal momento che il Dolphin dovrebbe uscire entro la fine di quest'anno, è molto probabile che uno di questi giochi sia sviluppato proprio per la nuova console a 128-bit.

● Sembra che i ragazzi dei Retro Studios stiano lavorando a una serie di simulazioni sportive come Basket, Baseball e Football che verranno distribuite per il Nintendo Dolphin. Secondo alcune indiscrezioni, agli stessi sviluppatori è già stato affidato il compito di dare vita a un GDR multiplayer. Sempre secondo alcune voci, i Retro Studios avrebbero deciso di distribuire cinque dei loro giochi in contemporanea all'uscita della console.

● Gli sviluppatori responsabili del fantastico *1080° Snowboarding* avrebbero intenzione di rimanere ai 64-bit per dare vita al seguito del loro gioco, piuttosto che impegnarsi a sviluppare per il Dolphin.

● La Factor 5 (responsabile del sistema sonoro del Nintendo Dolphin) starebbe sviluppando *Thornado*, che dovrebbe essere una specie di avventura 3D. La casa di sviluppo californiana ha dichiarato che il suo primo titolo per Dolphin (che doveva inizialmente uscire per N64) avrà molti punti in comune con il famoso sparattutto a scorrimento laterale *Turrican*. I giocatori controlleranno un soldato solitario che potrà sfruttare un potentissimo vortice come arma principale, ma che potrà comunque utilizzare le potentissime armi che troverà in giro per i vari livelli. Secondo alcune indiscrezioni, *Thornado* dovrebbe uscire entro la fine dell'anno...

LA NINTENDO CONFERMA L'USCITA DEL DOLPHIN

● In una recente intervista, Hiroshi Imanishi ha confermato che la compagnia giapponese ha pianificato la distribuzione della sua nuova super console in tutto il mondo entro la fine dell'anno. Il Direttore della Nintendo ha inoltre annunciato che il Dolphin sarà distribuito insieme a un buon numero di titoli proprio per contrastare la neonata PlayStation 2. Imanishi ha anche parlato della popolarissima serie dei Pokémon, dicendo che non sarà di certo l'ultimo grande successo della Nintendo. "Pokémon non costituisce un traguardo, ma un punto di partenza dal quale prenderà il via la creazione di una nuova generazione di videogiochi...".



DOLPHIN, METROID, ZELDA, STAR WARS E GB ADVANCE

ECCO QUALI SONO STATI GLI ARGOMENTI PIÙ CALDI TRATTATI IN UNA RECENTE INTERVISTA CON LE ALTE SFERE DELLA GRANDE N. IL RESPONSABILE DELLE PUBBLICHE RELAZIONI DELLA NINTENDO (YOSHIO HONGO-SAN) HA RECENTEMENTE PARLATO DELLE PREVISIONI DELLA GRANDE N INCLUSO GB ADVANCE, LA NUOVA CONSOLE PORTATILE A 32-BIT. NELLA STESSA INTERVISTA SI È PARLATO DELLA POSSIBILITÀ DI VEDERE UNA VERSIONE DEL MITICO METROID A 128-BIT E LA DATA DI USCITA GIAPPONESE DI THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK.

GAME BOY ADVANCE

Quando gli è stato chiesto, Hongo-san ha dichiarato che il Game Boy Advance permetterà di utilizzare tutti i titoli sviluppati fino a oggi sia per Game Boy Color che per quello Bianco e Nero. Per rendere l'idea, il Responsabile delle pubbliche relazioni della Nintendo ha voluto portare *Tetris* (un titolo uscito 11 anni fa) come esempio dicendo che la nuova console non avrà certo problemi nel far girare un puzzle-game. Lo schermo LCD del Game Boy Advance è veramente incredibile. Secondo Hongo-san, che ha visto girare una demo del *Rogue Squadron* per N64 sulla nuova console portatile, il Game Boy Advance sarebbe una piattaforma semplicemente eccezionale.

POKÉMON

Sempre durante l'intervista con il Responsabile delle pubbliche relazioni della Nintendo giapponese, Hongo-san ha confermato ancora una volta che alla grande N si sta lavorando a *Pokémon Stadium 3*. Sfortunatamente però, non è stato in grado di dirci niente al riguardo di una possibile data di uscita del nuovo titolo per N64 dedicato ai mitici Pokémon. Hongo-san ha addirittura aggiunto che la dichiarazione fatta da Shigeru Miyamoto sullo sviluppo del terzo episodio della serie di *Pokémon Stadium* è stata uno sbaglio, dal momento che il nuovo titolo è ancora nelle primissime fasi di sviluppo. Purtroppo, Hongo-san non è stato in grado di dire niente al riguardo di un possibile seguito di *Pokémon Snap*...



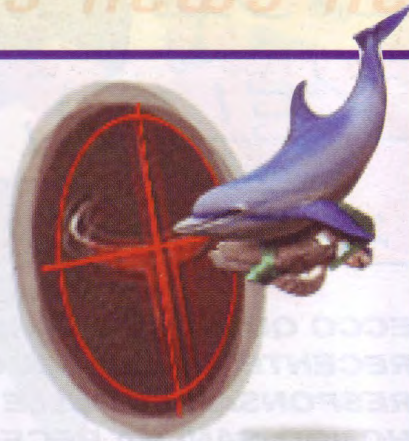
METROID PER DOLPHIN?

Su quest'argomento, Hongo-san non ha voluto rilasciare dichiarazioni particolarmente precise, preferendo rimanere sul vago. Dal poco che siamo riusciti a sapere, sembra che Yoshio Sakamoto (Responsabile dello sviluppo di *Card Hero* per Game Boy) abbia ottenuto l'incarico di provvedere alla creazione di una versione a 128-bit di *Metroïd*. Nonostante questo però, sembra ancora più probabile una versione del fantastico sparattutto a scorrimento laterale per la nuova console portatile della Nintendo. D'altra parte, la grafica di *Metroïd* è sempre stata bidimensionale e questo lo renderebbe un titolo perfetto per il Game Boy Advance.



DA QUAKE AL DOLPHIN...

Pochi giorni fa hanno iniziato a girare delle voci sempre più insistenti secondo le quali Dave "Zoid" Kirsch (Responsabile di una delle migliori espansioni del famosissimo *Quake* per PC) avrebbe deciso di lasciare la Id. Il bravissimo game designer, che si è tra l'altro occupato anche delle versioni complete del gioco, è entrato il mese scorso a far parte della grande famiglia dei Retro Studios. La notizia veramente sensazionale è che sembra che la casa di sviluppo texana stia lavorando a diversi progetti riguardanti lo sviluppo di titoli per il Dolphin. Sembra proprio che Dave Kirsch sia entrato nei Retro Studios per lavorare a uno sparatutto in soggettiva per la nuova super console della Nintendo.



LA KONAMI CONFERMA IL SUPPORTO PER LE PORTATILI NINTENDO!

La Konami ha già confermato il suo supporto per la PlayStation 2, ma Kazumu Kitauie (Direttore generale della casa di sviluppo giapponese) ha accennato a un certo interesse per la nuova console portatile della grande N. Kitauie ha anche parlato della Mobile 21 (l'alleanza tra Konami e Nintendo) che dovrà lavorare a una serie di titoli multiplayer per il Game Boy Advance che uscirà in Giappone il prossimo agosto. Nella stessa intervista abbiamo saputo che la Konami starebbe lavorando allo sviluppo della nuova generazione di titoli per Game Boy che sfrutteranno il sistema di connessione al cellulare. Questo nuovo sistema sarà disponibile già da aprile e permetterà ai possessori della mini-console della Nintendo di collegarsi alla Rete e scaricare dei programmi, oltre a chattare con altri giocatori. Stranamente, Kitauie non ha voluto parlare in modo specifico dei progetti della Konami per il Dolphin, ma ha fatto alcuni commenti sull'X-Box (la nuova console della Microsoft che arriverà il prossimo anno).



STA ARRIVANDO UN BASTIMENTO CARICO DI...

Peter Main (Direttore della Nintendo americana) ha annunciato che per celebrare l'uscita di *Pokémon Stadium* sarà distribuita una confezione speciale della sorella maggiore della nostra console portatile preferita! Nonostante *Pokémon Stadium* sia un titolo per N64, permetterà una grandissima interazione con le versioni di *Pokémon* per Game Boy. Sarà infatti possibile utilizzare gli animaletti catturati con la versione per Game Boy e vederli combattere sullo schermo del televisore in una fantastica grafica 3D grazie a *Pokémon Stadium*. Non è fantastico? Per tutti quelli che non hanno ancora un N64, questo potrebbe essere il momento giusto per comprarlo. Sfortunatamente questa particolare confezione sarà distribuita solo in America, ma non è detto che quando *Pokémon Stadium* uscirà in Italia non verrà venduto con lo stesso fantastico pacchetto! L'edizione limitata della console a 64-bit della grande N e *Pokémon Stadium* saranno presenti sul mercato dal 27 marzo al prezzo di \$149.95 (290.000 lire circa) e conterranno:



- UN NINTENDO 64
- LA CARTUCCIA DI *POKÉMON STADIUM*
- DUE CONTROLLER (uno grigio e uno viola trasparente)
- UN N64 TRANSFER PAK
- LA GUIDA UFFICIALE A *POKÉMON STADIUM*
- UN POSTER DI POKÉMON
- LE CARTE DEL GIOCO DI POKÉMON

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.

USCITE PRIMAVERA 2000

HALIFAX

IT&F Summer Games	Sport	Aprile
NBA In The Zone 2000	Sport	Aprile
Supercross 2000	Corse	Aprile
Hydro Thunder	Corse	Aprile
F1 World Grand Prix	Corse	Aprile
Tarzan	Azione	Maggio
ISS 2000	Sport	Maggio
Operation Windback	Azione	Maggio
Battlezone 64	Azione	TBA
Rally 64	Corse	TBA
Space Invaders	Sparatutto	TBA

UBI SOFT

F1 Racing Championship	Corse	Maggio
------------------------	-------	--------

DATE DA CONFERMARE

MAR 2000

Hydro Thunder	PAL	Marzo
NBA In The Zone 2000	PAL	Marzo
Rally Masters	PAL	Marzo
Ridge Racer 64	PAL	Marzo

APR-MAG 2000

Blues Brothers 64	PAL	Maggio
Daikatana	PAL	7 Aprile
ISS Millennium	PAL	Maggio
Jeremy McGrath		
Supercross 2000	PAL	28 Aprile

Perfect Dark	PAL	Aprile
Pokémon Stadium	PAL	7 Aprile
Starcraft	PAL	Maggio
Taz Express	PAL	Maggio
Tony Hawk's Pro Skater	PAL	Aprile
Win Back	PAL	Maggio
Zelda: Majora's Mask	JAP	Aprile

II° SEMESTRE 2000

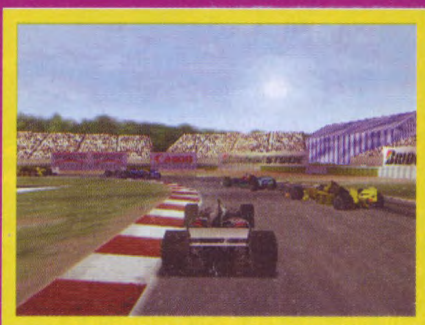
Cruis'n Exotica	PAL	Luglio
Daikatana	PAL	Luglio
Duck Dodgers	PAL	Giugno
Hercules:		
The Legendary Journeys	PAL	Giugno
Mario Party 2	PAL	Giugno
Mickey Racing USA	USA	Dicembre
Pokémon Snap	PAL	Settembre
Ready 2 Rumble 2	PAL	Novembre
Rush 2049	PAL	Ottobre
SR3K	PAL	Luglio
Track & Field	PAL	Luglio
Turok 3: Shadow		
Of Oblivion	USA	Agosto
Wacky Racers	PAL	Giugno
Zelda: Majora's Mask	PAL	Dicembre

ALTRE DATE DA CONFERMARE

1080° Bad Fur Day	JAP	2000
Custom Robo (64DD)	JAP	2000
Derby Stallion 64	JAP	2000
DethKarz	PAL	2000
Die Hard	USA	2000
Donald Duck	PAL	2000
Doshin The Giant (64DD)	JAP	2000
Dragon Sword	PAL	2000
Earthbound	PAL	2000
Eternal Darkness	PAL	2000
Excitebike 64	PAL	2000
Extreme Sports 64	PAL	2000
FIA Formula 1	PAL	2000
Fighters' Destiny 2	PAL	2000
Fire Emblem 64	JAP	2000
F-Zero Xpansion (64DD)	JAP	2000
Ghouls & Ghosts	JAP	2000
Grand Theft Auto	PAL	2000
Jeff Gordon XS Racing	USA	2000
Jest	PAL	2000
Jungle Emperor Leo	JAP	2000
Kirby 64	JAP	2000
Kobe Bryant 2	USA	2000
Madden 2000	USA	2000
Magic Flute	JAP	2000
Mario RPG	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 II	PAL	2000
Ogre Battle 3	USA	2000
Polaris Snocross	USA	2000
Power Rangers		
Lightspeed Rescue	USA	2000
Puma Street Soccer	PAL	2000
Quest 2	USA	2000
Resident Evil Zero	JAP	2000
Rev Limit	PAL	2000
Riqa	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
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 And Destroy	USA	2000
Tony Hawk's Pro Skater	USA	2000
Top Gun	USA	2000
Turok 3: Shadow		
Of Oblivion	PAL	2000
Untitled Rare Game	PAL	2000
Ura-Zelda (64DD)	JAP	2000
Velocity	USA	2000
Wild Waters	PAL	2000
The World Is Not Enough	PAL	2000



HYDRO THUNDER



F1 RACING CHAMPIONSHIP



TRACK & FIELD

NINTENDO 64 DISK DRIVE

TUTTO QUELLO CHE AVRETE SEMPRE VOLUTO SAPERE SULLA PERIFERICA DEFINITIVA PER L'N64!

Entro la fine dell'anno sarà finalmente disponibile in Giappone (e solo in Giappone) la più interessante tra le periferiche mai concepite per la console a 64-bit della grande N. Eh già! Avete capito proprio bene! Il tanto atteso 64DD sarà importato soltanto nel paese del Sol Levante. Anche se non verrà mai distribuito in Occidente, abbiamo comunque deciso di dedicare un po' di spazio a questa fantastica periferica. Il 64DD è un lettore di dischi magnetici riscrivibili (non

magneto-ottici) che si collega sotto la console tramite l'entrata EXT. Al posto di cartucce o CD, il 64DD utilizzerà dei dischi simili a quelli delle unità Zip della Iomega. Ogni disco potrà contenere 64 Megabyte di dati e metterà a disposizione 38 Megabyte di spazio per l'inserimento dei dati.

Nella confezione del 64DD ci saranno anche una speciale ROM, un programma per la navigazione on-line e un'espansione di memoria RAM da 4 Mb. Il 64DD non deve essere considerato come un rimpiazzo del CD-Rom. È una periferica, un'aggiunta alle

cartucce che risolverà qualche problema e aggiungerà tutta una nuova serie di opzioni che aumenteranno notevolmente le prestazioni dei giochi.

Sfortunatamente, il 64DD non sarà mai distribuito ufficialmente in Occidente e non è da escludere che sarà difficile anche riuscire a procurarsene una copia di importazione. Il lato positivo è che molte delle caratteristiche di questa fantastica periferica saranno contenute nel fantastico Nintendo Dolphin, la Super-Console a 128-bit che dovrebbe uscire entro la fine di quest'anno.

SPECIFICHE TECNICHE

DIMENSIONI E PESO:

25,5 cm x 19 cm x 8 cm - 1,6 Kg

SISTEMA:

Supporto Magnetico per Immagazzinamento dei Dati
Sistema di Correzione degli Errori
Utilizzo dell'N64 per l'accesso ai Dati
Orologio con Batteria Incorporata
ROM Integrata da 36 Megabit
Lettore per Dischi Magnetici da 4"
Espansione di Memoria da 4 Mb
Supporto per la Scrittura di Grandi File su Più Dischi

PRESTAZIONI:

Tempo di Accesso: Meno di 75 ms
Velocità di Trasferimento: 1Mb/sec.
Accesso Discontinuo ai Dati

IN DETTAGLIO:

Se volete saperne di più sul 64DD, andiamo ad analizzare nel dettaglio le caratteristiche che faranno di questa periferica il vostro chiodo fisso!



SCRITTURA:

Una delle più importanti caratteristiche del 64DD è la scrittura, una cosa che né i CD-Rom né le cartucce sono in grado di offrire. I dischi del 64DD consentono di utilizzare 38 Mb di spazio, più che sufficienti per riscrivere i dati relativi ai

salvataggi, nuove piste per i giochi di corse, tonnellate di immagini e molto altro ancora.

VELOCITÀ:

Il 64DD è molto più veloce di un normale lettore CD-Rom e la rapidità di caricamento non è il principale dei suoi pregi. Abbiamo potuto valutare attentamente i tempi di caricamento di alcuni dei titoli sviluppati per il 64DD e vi assicuriamo che l'accesso ai dati era pressoché istantaneo.

DIMENSIONI:

Uno dei difetti del 64DD paragonato a un lettore CD-Rom è la limitata dimensione dei suoi dischi (64 Megabytes). I CD possono contenere fino a 700 Megabyte di dati, 10 volte più dei dischi del 64DD. I dati vengono immagazzinati su entrambi i lati del disco per ottenere un totale di 64 Mb (otto volte le dimensioni di *Mario 64*). La Nintendo ha optato per delle dimensioni relativamente piccole per tenere bassi i costi. Nota: Sarà anche possibile salvare i dati relativi a un solo gioco (o programma) su più dischi.

ACCESSO AI DATI:

Il 64DD non tiene in memoria i filmati in Computer Grafica come quelli visti nella maggior parte dei giochi per PlayStation. Nonostante questo, la Nintendo è sempre riuscita a inserire molte scene non interattive come quelle di *Star Fox*. Il tipo di accesso ai dati del 64DD non è l'ideale per la riproduzione di filmati in Computer Grafica. Questo genere di sequenze richiede un accesso ai dati costante anche se non velocissimo, mentre il 64DD richiama i dati molto velocemente e a

periodi discontinui. Comunque, gli sviluppatori della Nintendo stanno dimostrando di essere in grado di inserire questi tipi di filmati sia nelle cartucce che nei dischi del DD.

ROM INTEGRATA:

Il 64DD ospita un processore da 36 Megabyte che contiene diversi tipi di carattere e molti file audio. In questo modo i programmatori non dovranno più inserire tutti i suoni e i caratteri all'interno delle cartucce come invece succede adesso, risparmiando molto spazio sui dischi.

OROLOGIO:

Come per il Sega Saturn (o il Dreamcast), anche il 64DD sarà munito di un orologio interno che permetterà al sistema di conoscere il tempo trascorso, anche se la console è spenta. Questo permetterà all'N64 di sbloccare dei livelli speciali legati a particolari periodi dell'anno (come Natale o Halloween). Permetterà anche di allevare dei Tamagotchi o di gestire dei giochi gestionali come *Sim City*, dove la vostra città continuerà a evolversi anche quando la console è spenta.

NAVIGAZIONE:

Il 64DD permetterà ai giocatori di collegarsi attraverso un server dedicato alla Randnet Online Network per scambiare idee con altri giocatori, scaricare dei mini-giochi, giocare on-line e molto altro ancora.



COME FUNZIONA?

Il 64DD è una periferica progettata per essere utilizzata insieme all'N64 e non per funzionare da sola. Accendendo l'N64/64DD, il sistema va a controllare automaticamente se è stata inserita una cartuccia o un disco. Se c'è una cartuccia, il gioco partirà automaticamente, ma se non dovesse esserci nessun tipo di supporto potrete vedere una divertente sequenza con Mario come protagonista. A questo punto è possibile caricare i dischi del 64DD o accedere a una schermata di gestione dei dati. Per capire meglio quali saranno i vantaggi dati dal 64DD all'N64, andiamo a vedere come questa nuova periferica potrà influenzare il lavoro dei programmatori.

Fondamentalmente gli sviluppatori che si dedicano alla console a 64-bit della Nintendo potranno lavorare in quattro modi diversi.

1. CREARE UN GIOCO PER ESSERE UTILIZZATO ESCLUSIVAMENTE CON IL 64DD

Alcuni programmatori potranno scegliere di sviluppare dei giochi che possano essere utilizzati esclusivamente con il 64DD.

Questo significa che il titolo costerà molto meno sia agli sviluppatori che ai giocatori e permetterà agli sviluppatori di creare dei giochi migliori da tutti i punti di vista. L'innovazione più importante è sicuramente la possibilità di scrivere i dati direttamente sul disco (senza usare un Controller Pak). Questo darà il via alla creazione di titoli molto più personalizzabili e ancora più coinvolgenti.

Esempio: DOSHIN THE GIANT 1



Il nuovo lavoro di Kazutoshi Iida (il padre di *Populous*) chiamato *Doshin the Giant 1* non avrà bisogno di cartucce per funzionare, ma girerà unicamente

con il 64DD. Grazie allo spazio riscrivibile dei dischi, i dati relativi al mondo di questo gioco potranno essere alterati a piacimento durante le partite.

I ragazzi della Param (la casa responsabile dello sviluppo di *Doshin*) hanno già promesso di distribuire delle espansioni in futuro.

2. CREARE DELLE ESPANSIONI SU CARTUCCIA O SU DISCO PER DEI GIOCHI GIÀ PRESENTI SUL MERCATO

Una delle più importanti caratteristiche del 64DD è la possibilità di usare contemporaneamente sia i dischi che le cartucce. Per esempio, la Nintendo potrebbe distribuire un titolo sportivo su cartuccia a un prezzo normale e qualche mese dopo potrete comprare un disco di espansione pagandolo molto meno. Nel disco potrete trovare i giocatori aggiornati, nuovi stadi e molte altre novità riguardanti quel particolare gioco.

Ovviamente, questo particolare disco avrà bisogno della cartuccia originale per poter funzionare.

Esempio: F-ZERO X EXPANSION KIT



Il primo gioco che utilizzerà un disco di aggiornamento sarà il famosissimo *F-Zero X*, il seguito del fantastico titolo per Super Nintendo. Il disco dell'Expansion Kit contiene nuovi tracciati, nuove macchine e soprattutto un programma con il quale potrete creare le vostre piste e astronavi. Grazie alla possibilità di scrittura del 64DD, potrete salvare i vostri dati e scambiarli con i vostri amici.

3. CREARE UN GIOCO CHE SIA COMPATIBILE CON IL SISTEMA DEL GAME BOY

Una delle funzioni meno pubblicizzate del 64DD è la possibilità di creare un forte legame tra la console casalinga e quella portatile. Con l'aiuto di un semplice cavo di collegamento e

il Transfer Pak, il 64DD si trasformerà in una vera e propria "Docking Station" per il vostro Game Boy. Questo significa che potrete giocare un gioco sulla mini-console della Nintendo, inserirlo nel Transfer Pak e scaricare i dati nel 64DD.

In questo modo potrete usare i dati del titolo per Game Boy in un gioco per 64DD. Ma non è tutto! Potrete addirittura collegare 4 Game Boy nelle porte per i joy-pad dell'N64 e usarli come schermi addizionali per i giochi del 64DD. Un semplice esempio dell'utilità di questa funzione sta nei giochi di carte per N64, dove potrete vedere le vostre carte sugli schermi dei Game Boy senza farle vedere ai vostri amici.

Esempio: DT



Sviluppato dal Game Studio, *DT* è un gioco di collezione e scambio di carte. La cartuccia di *DT* per Game Boy ha uno slot sulla parte superiore che permette di connetterlo alla porta del controller dell'N64 tramite il GB Connection Cable (cavo di collegamento).

Secondo la Nintendo, i dati collezionati con il Game Boy (che possono essere Pokémon piuttosto che immagini prese con la GB Camera) potranno essere trasferiti al 64DD e scaricati o caricati su Randnet (la rete della Nintendo).

4. IGNORARE IL 64DD E CONTINUARE A CREARE TITOLI IN CARTUCCE

Se una casa di sviluppo non dovesse essere convinta del 64DD potrà sempre continuare a creare giochi su cartuccia senza preoccuparsi delle espansioni. Sfortunatamente, questa sarà la situazione più probabile in Occidente. Il 64DD non sarà infatti mai distribuito né in America, né in Europa.

È ARRIVATO UN BASTIMENTO CARICO DI...

La caratteristica più importante del Nintendo 64DD è senza dubbio la possibilità di interagire con gli altri possessori di questa fantastica periferica attraverso la Randnet. Questa particolare rete funziona come una specie di Internet, ma sarà dedicata esclusivamente allo scambio di dati e (perché no) di opinioni o informazioni tra i proprietari di 64DD. Oltre alla periferica, nella confezione ci saranno anche tutti i programmi e gli accessori necessari alla navigazione.

NINTENDO 64 MODEM:

Il modem creato dalla Nexus per il 64DD sarà in tutto simile a una normale cartuccia per N64 e andrà inserita nell'apposita entrata. Il modem/cartuccia ha ovviamente un ingresso dove bisognerà collegare un cavo di collegamento alla linea telefonica.



CAVO DI COLLEGAMENTO:

Questo cavo servirà per collegare il vostro N64 alla rete.

EXPANSION PAK:

Con questa espansione di memoria da 4 Megabyte (già in vendita) la memoria RAM del vostro N64 raggiungerà i 72 Megabits.

DISCO PER 64DD:

Il disco che si troverà nella confezione del 64DD vi metterà a disposizione 64 Megabyte di spazio dove scaricare dalla Randnet tutti i dati che vi servono.



MEMBER DISK:

Questo disco permetterà a tutti i possessori del 64DD di accedere alle aree di scambio di informazioni per i soli membri di Randnet. Con il Member Disk sarà anche possibile navigare in Internet.

I SERVIZI DI RANDNET



OLTRE ALLA POSSIBILITÀ DI NAVIGARE IN INTERNET, LA RETE DEDICATA AI POSSESSORI DI 64DD OFFRIRÀ TANTISSIMI SERVIZI UNICI.

BATTLE (Battaglia):

È possibile scontrarsi con tutti i possessori di 64DD grazie alla rete. La Randnet terrà tutti i dati e le statistiche relative ai giocatori considerando le vittorie e le sconfitte collezionate.

OBSERVE (Osservazione):

Si potrà scegliere di limitarsi a vedere gli scontri degli altri giocatori. Questo potrebbe essere il modo migliore per imparare tante nuove tecniche speciali.

BETA TESTING (test delle anteprime):

I possessori di 64DD potranno provare delle anteprime di alcuni giochi. I vostri commenti e le vostre idee potrebbero essere usati nello sviluppo di nuovi titoli.

INFORMATION EXCHANGE (Scambio di informazioni):

Randnet permetterà di inviare messaggi riguardanti soluzioni dei giochi, richieste di aiuto e consentirà anche di chiacchierare con i vostri amici via Internet.

COMMUNITY (Comunità):

Inviando dei commenti su un particolare gioco che state provando, potrete ricevere delle risposte direttamente dai creatori di quel titolo.

INTERNET SURFING (NAVIGAZIONE INTERNET):

Sarà finalmente possibile

navigare in Internet direttamente dal vostro televisore. In questo modo non dovrete più neppure staccarvi dalla console per andare a vedere il vostro sito preferito.

DIGITAL MAGAZINE (Riviste On-Line):

La rete della grande N darà la possibilità di essere sempre aggiornati su tutto quello che succede nel mondo.

MUSIC DATA DISTRIBUTION (Distribuzione di File Musicali):

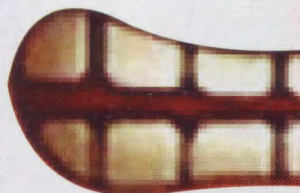
Un altro importante servizio messo a disposizione da Randnet, permetterà di ascoltare dei brani musicali direttamente dalla rete. Sarà addirittura possibile trovare alcune canzoni prima ancora che facciano il loro debutto ufficiale.

EDITING TOOL (Programma di Sviluppo):

Sarà divertentissimo creare i propri personaggi poligonali o i propri brani musicali con degli appositi programmi e scaricarli sulla rete per mostrarli a tutti gli altri possessori di 64DD.



I GIOCHI



SE VOLETE SAPERE QUALI SARANNO I PRIMI GIOCHI E PROGRAMMI CHE VERRANNO DISTRIBUITI PER IL 64DD, DATE UN'OCCHIATA A QUESTA LISTA AGGIORNATISSIMA.

CABBAGE

Un nuovo animaletto da accudire creato dal Maestro Miyamoto. Sarà anche possibile scaricarlo sul Game Boy per averlo sempre con sé.

DOSHIN THE GIANT 1

Le bizzarre avventure di un gigante giallo in una piccola isola sovrappopolata, ideate dai creatori di *Tail of the Sun*.

DT

Un fantastico gioco di carte della Marigul che permetterà di far interagire il Game Boy con l'N64.



F-ZERO X EXPANSION KIT

Costruire le proprie macchine e i propri tracciati per farli gareggiare in corse supersoniche non è mai stato così divertente. Per funzionare avrà ovviamente bisogno di *F-Zero X*.

GAME MAKER

Questo programma permetterà di creare un gioco dal nulla. L'unica cosa che bisognerà vedere è quanta libertà avremo.

GENDAI DAI SENRYAKU ULTIMATE WAR

Una fantastica simulazione di guerra in tempo reale creata dai ragazzi della Seta.



GRAPHICAL MESSAGE MAKER

Questo programma permetterà di creare e inviare delle bellissime cartoline virtuali a tutti i vostri amici.

LEGEND OF ZELDA DD

Noto anche con il nome di *Ura Zelda*, permetterà ai giocatori di rivisitare tutte le fantastiche ambientazioni di *Ocarina of Time* e provare una nuova esperienza di gioco.



MARIO ARTIST & CAMERA (PAINT STUDIO)

Una versione per 64DD di Photoshop, uno dei migliori programmi di fotoritocco per PC.

NINTENDO PRO GOLF TOUR 64

Il nuovo gioco dei ragazzi della Seta sarà una simulazione di Golf indirizzata a un pubblico un po' più maturo di quello di *Mario Golf*.

VIDEO JOCKEY MAKER

Un divertentissimo programma con il quale tutti potranno

diventare dei veri VJ e creare i propri video musicali.

SIM CITY 64

Questa fantastica versione per console del famosissimo *Sim City* ha richiesto così tanto tempo per lo sviluppo che sarà sicuramente un successone.



TALENT STUDIO

Con il *Talent Studio* per 64DD potrete dare vita al vostro alter ego poligonale e divertirvi a fargli fare delle cose veramente assurde.

SHOGI

Giocate questa versione degli scacchi cinesi con tutti gli altri possessori di 64DD.





THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

NONOSTANTE IL CARNEVALE SIA GIÀ PASSATO DA UN PEZZO, LINK HA DECISO DI METTERSI IN MASCHERA!



È successo di nuovo esissimo seguito del bellissimo *Ocarina of Time* ha cambiato titolo per l'ennesima volta! Questa volta però sembra che la Nintendo abbia tutte le intenzioni di mantenere il sottotitolo *Majora's Mask* fino all'uscita del gioco, prevista per la fine dell'anno.

Ci sarebbe piaciuto annunciarvi di essere stati nel quartier generale della Nintendo per parlare con i programmatori, ma gli innumerevoli impegni della nostra vita redazionale ce lo hanno impedito. Le nuove immagini che vedete sono state prese dal sito Nintendo dedicato

alle riviste specializzate. In ogni caso sono fantastiche, vero?

Sfortunatamente la Nintendo è stata molto avara di informazioni riguardo questo titolo e le poche novità possono essere facilmente dedotte dalle foto che vi proponiamo. La storia di *The Legend of Zelda: Majora's Mask* è ormai nota. Il giovane Link intraprende un viaggio verso un universo alternativo, per cercare di salvare il proprio cavallo Epona dalle grinfie del misterioso Stahlkid. Durante la sua nuova avventura, il nostro eroe si accorge di un enorme pericolo che grava sulla terra di Hyrule. Sembra proprio che la Luna che tante volte aveva ammirato dalla sua casa stia per cadere sul pianeta con delle conseguenze veramente catastrofiche. Ancora una volta spetterà al nostro giovane eroe salvare la



▲ Forse non ci crederete, ma dietro questa maschera terrificante si nasconde il prode Link... Non riusciamo proprio a immaginare quali poteri possa conferirgli!

situazione. La novità più interessante in questo nuovo capitolo è l'inserimento di particolari maschere (da cui il titolo) che permetteranno a Link di utilizzare dei poteri veramente straordinari. La maschera di Zora ad esempio gli consentirà di nuotare ad altissima velocità senza dover riprendere fiato, mentre indossando quella di Deku Scub potrà fluttuare in aria come se fosse un uccello. Se date un'occhiata a una delle immagini vedrete una delle maschere più bizzarre disponibili nel

▼ Il sistema di combattimento è identico a quello visto in *Ocarina of Time*, con alcune nuove armi e mostri ancora più terribili.

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

Prodotto:	Nintendo
Data di Uscita:	Dicembre



PIACERE DI CONOSCKERLA

Mentre sarete alla ricerca di un modo per evitare che la Luna cada sulla vostra amata Hyrule, vi capiterà di incontrare alcune vecchie conoscenze, come gli scheletri di Stalfos.



Vagando per i livelli potrete incontrare un venditore ambulante che vi permetterà di acquistare delle nuove maschere...



Questo strano tipo porta con sé un numero veramente incredibile di maschere che potrebbero esservi molto utili...



▲ Link potrà utilizzare diversi tipi di maschere per trasformarsi nelle creature più strane come il Deku Scrub.



▲ Nel nuovo episodio delle avventure di Link, incontrerete tanti nemici veramente interessanti come questo gigante della tribù degli Skull.

gioco. A che cosa servirà? Che i programmatori abbiano deciso di dare a Link la possibilità di trasformarsi in un vampiro? Tutto è ancora avvolto nel mistero.

L'uscita di *Majora's Mask* in Giappone è prevista per la prossima primavera, il che vuol dire che questo attesissimo seguito arriverà dalle nostre parti non prima di Natale. Cercheremo comunque di procurarci una versione d'importazione per proporvi un'esauriente recensione in uno dei prossimi numeri di N64 Magazine.



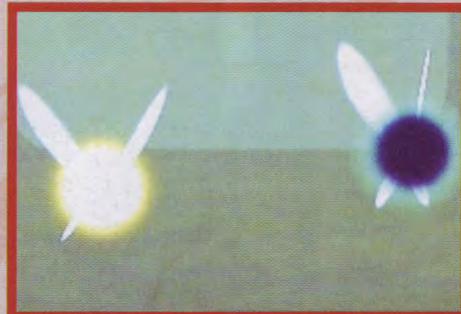
▲ Grazie all'espansione di memoria dell'N64, la grafica di *The Legend of Zelda: Majora's Mask* sarà veramente spettacolare.

C'ERA UNA VOLTA...

Come in *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, durante la nuova avventura di Link potrete assistere ad alcune fantastiche sequenze animate che vi lasceranno senza fiato. L'inizio del gioco vi vedrà nel cuore di una foresta incantata dove due piccole fatine (Bell e Mondo) stanno osservando Link ed Epona dalle cime degli alberi. Tutto a un tratto però, il nostro eroe vede spuntare come dal nulla un ragazzo della Tribù degli Skull che lo avvertirà dell'imminente catastrofe. Sembra infatti che la Luna stia per precipitare sulla terra di Hyrule. Senza preavviso il misterioso ragazzino rapisce Epona e corre sparando nella nebbia. A questo punto avrà inizio la vostra nuova fantastica avventura...



Dalle cime degli alberi due piccole fatine sorvegliano il prode Link e il suo fedele cavallo...



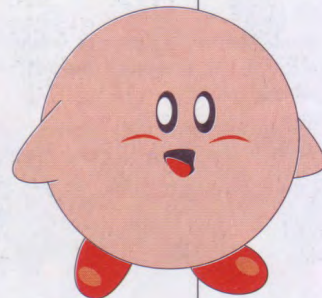
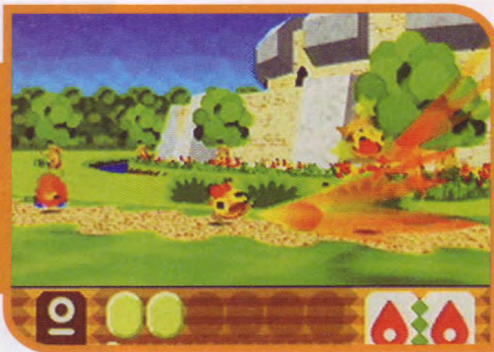
Niente paura, si tratta semplicemente di Bell e di suo fratello Mondo...



All'improvviso, le due fatine avvertono Link della presenza di un giovane Skull...



...ma è troppo tardi. Il misterioso straniero salta in groppa a Epona e scappa veloce come un fulmine.



KIRBY 64

**È ROTONDO,
È ROSA
E RIMBALZA
DA TUTTE
LE PARTI...
È KIRBY!**

KIRBY 64

Prodotto: Nintendo
Data di Uscita: TBA

▼ Dopo aver assorbito uno dei suoi nemici e averne assimilato i poteri, Kirby si prepara a sferrare un attacco veramente devastante.

Dopo svariati anni di attese, ritardi e annunci più o meno ufficiali, sembra ormai che *Kirby 64* sia pronto per fare il suo debutto sulla nostra console preferita. Inizialmente questo titolo era previsto come un gioco di corse su hoverboard (gli skate volanti di *Ritorno al Futuro*), poi sembrava che dovesse diventare un'avventura alla *Mario 64*.

Finalmente possiamo affermare che *Kirby 64* non sarà né l'uno né l'altro, ma un platform sullo stile di *Goemon 2*. Sia le ambientazioni di gioco che i personaggi saranno completamente in 3D e la

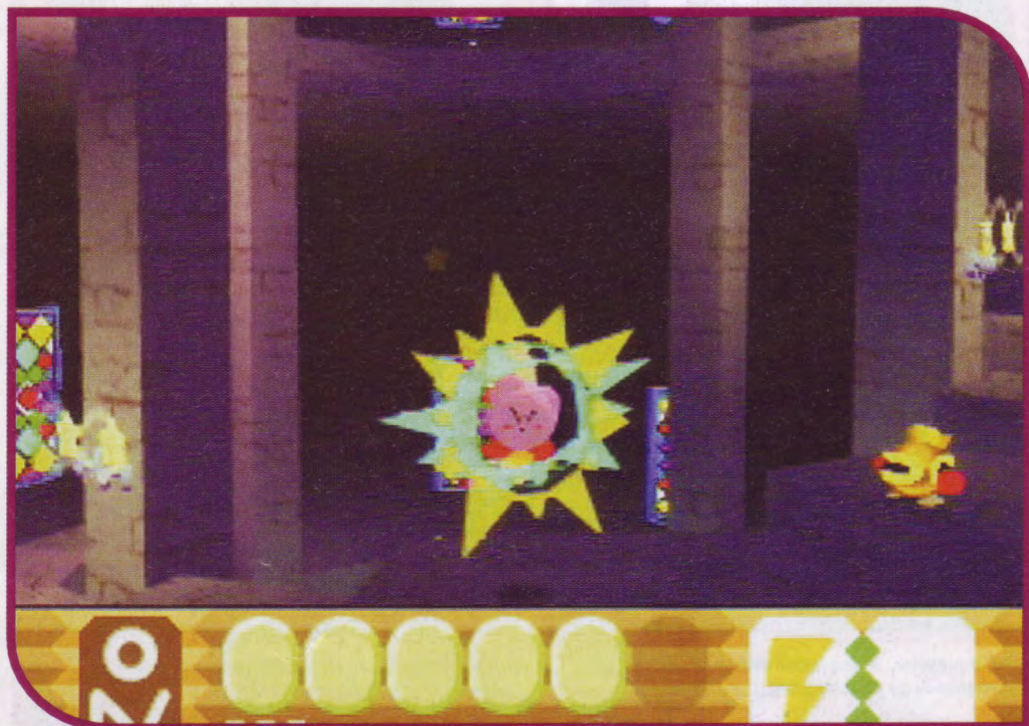
grafica, come da tradizione Nintendo, sarà colorata e molto simile a quella dei cartoni animati.

Il nostro piccolo amico avrà una libertà di movimento praticamente illimitata all'interno dei livelli di gioco. La Nintendo non ha ancora rilasciato informazioni sulla trama, ma siamo certi che tutte le caratteristiche di questo popolare personaggio rimarranno intatte anche in questo nuovo capitolo. Se avete giocato almeno una volta a *Smash Brothers* saprete anche che Kirby ha la fantastica capacità di risucchiare i propri nemici e di utilizzare i loro poteri. In *Kirby 64* questo originale sistema di gioco è stato

portato su un'altra dimensione.

Non solo infatti la presenza di più nemici permetterà a Kirby di acquisire poteri completamente nuovi, ma la combinazione tra alcuni di questi gli consentirà di sferrare attacchi incredibilmente devastanti. Queste nuove capacità potranno essere utilizzate sia per sconfiggere gli avversari più duri che per risolvere gli enigmi presenti nel gioco.

Kirby 64 non sarà probabilmente coinvolgente come *Quake II* né frenetico come *Rage Wars*, ma siamo sicuri che la Nintendo stia facendo di tutto per regalarci un gioco incredibilmente divertente e appassionante. La data d'uscita di una possibile versione europea non è ancora stata annunciata, ma il gioco dovrebbe essere distribuito in Giappone entro poche settimane. Se siete interessati quanto noi al nuovo divertentissimo titolo della Nintendo non perdetevi i prossimi numeri di *N64 Magazine* dove troverete al più presto una recensione completa di *Kirby 64*.



▲ Nonostante possa sembrare un gioco adatto solo ai più piccoli, il nuovo titolo della Nintendo saprà sicuramente catturare anche l'attenzione dei giocatori meno giovani...

TG HYPERBIKE

Sembra proprio che la fantastica serie di *Top Gear* della Kemco stia per arricchirsi di un nuovo titolo dedicato ai bolidi su due ruote.

Sviluppato dagli Snowblind Studios, *Top Gear Hyperbike* sembrerebbe avere tutte le carte in regola per riuscire a diventare una delle migliori simulazioni di corse di moto che siano apparse sull'N64. Quando è stato presentato all'E3 di Los Angeles dello scorso anno, sembrava ancora uno dei tanti giochi di corse per N64. Ma questo titolo è notevolmente migliorato da allora e le gare non sono più ambien-

tate solo su percorsi fangosi e accidentati. *TG Hyperbike* vi darà infatti la possibilità di cavalcare sia velocissimi bolidi da strada che potenti moto da cross. Sembra che la Kemco si sia assicurata alcune licenze ufficiali come quelle della Kawasaki e della Yamaha (abbiamo notato una "Cudati" in una delle schermate di selezione, uhm...) e il grande numero di moto selezionabili dovrebbe contribuire a tenere lontana la monotonia che caratterizzava invece *Supercross 2000*. Ci sono persino alcune moto nascoste, tra le quali un divertentissimo scooter! Per ora

abbiamo avuto l'opportunità di vedere solo cinque dei percorsi disponibili (il deserto egiziano, le strade di Firenze, un villaggio di montagna svizzero, la giungla del Congo e una foresta di sequoie). È comunque probabile che ne verranno aggiunti molti altri.

Infine ci sono delle piste aggiuntive nelle quali i maniaci delle acrobazie e del "freestyle riding" potranno soddisfare pienamente la propria passione per gli sport estremi. *TG Hyperbike* dovrebbe uscire intorno alla fine di aprile, ma dovremmo riuscire a comunicarvi una data più precisa già sul prossimo numero della vostra rivista preferita.

**ACROBATI
E AMANTI
DELLA
VELOCITÀ,
STA PER
ARRIVARE
IL TITOLO
CHE
AVRESTE
SEMPRE
VOLUTO!**

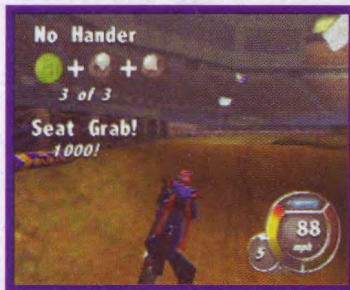
TG HYPERBIKE
 Prodotto: Kemco
 Data di Uscita PAL: Aprile 2000



▲ Come ogni gioco di moto che si rispetti, *TG Hyperbike* offre ai giocatori la possibilità di gareggiare con la visuale in prima persona.



▲ I tracciati desertici sono veramente insidiosi... Dovrete sempre fare molta attenzione, a meno che non vogliate rischiare di passare più tempo in terra che in sella alla moto...



▲ Per tutti gli amanti del brivido, *TG Hyperbike* mette a disposizione delle piste Freestyle che vi faranno letteralmente impazzire...





BANJO-TOOIE

**PREPARATEVI
A PIZZICARE
DI NUOVO
LE CORDE
DEL VOSTRO
BANJO!**

 **BANJO-TOOIE**

Prodotto: Rare
Data di Uscita PAL: Metà 2000

Vi sono mancati? Certo che di tempo ne è passato veramente tanto dall'uscita del primo episodio del fantastico platform della Rare. Dopo un periodo terribilmente lungo, però, la casa di sviluppo inglese ha finalmente ceduto e ha rivelato tutto (beh... diciamo "qualcosa") sul nuovissimo *Banjo-Tooie!* Il seguito del divertentissimo platform (uscito lo scorso anno) sembra essere un vero capolavoro sia per quanto riguarda la grafica che tutte le altre

caratteristiche. Dando un'occhiata a queste immagini, *Banjo-Tooie* sembrerebbe infatti sfruttare l'alta risoluzione. È quindi molto probabile che il nuovo titolo della Rare avrà bisogno dell'Expansion Pak. Tra le tante novità che sono state annunciate ci sarà un particolarissimo sistema di illuminazione interattiva, una gestione delle inquadrature nettamente migliorata e una modalità che supporterà i televisori Widescreen e il Dolby Surround.

Un'altra graditissima innovazione sarà sicuramente la divertentissima modalità Multiplayer che i ragazzi della Rare hanno deciso di aggiungere. Da quello che abbiamo avuto modo di capire, dovrebbe essere anche migliore rispetto a quelle di *Donkey Kong* e *Jet Force Gemini*... *Banjo-Tooie* è costituito da otto mondi diversi, tra i quali abbiamo visto quello Azteco, quello industriale, quello subacqueo e quello preistorico. Vi assicuriamo che non

riuscivamo a credere ai nostri occhi! Gruntilda è ormai un semplice ricordo del passato, ma non si sa ancora nulla su chi sarà il nuovo nemico dei due simpatici eroi. Viste però le dimensioni di alcuni dei nemici di fine livello che abbiamo incontrato, il nuovo arcinemico di Banjo e Kazooie sarà probabilmente molto pericoloso.

I due nostri amici avranno a disposizione tantissime nuove armi e mosse da imparare (date un'occhiata a Kazooie che si arrampica su un muro grazie alle sue scarpe a ventosa). Un'altra importante novità introdotta dal nuovo episodio della serie è che la coppia potrà separarsi per riuscire a procedere individualmente nei livelli.

Pensate che persino lo zaino di Banjo ha acquistato alcuni nuovi poteri come quello di trasformarsi in un canotto! La Rare dice che oltre a incontrare molti nuovi personaggi, nel nuovo capitolo delle avventure di Banjo e Kazooie potremo incontrare diversi personaggi



▲ **Problemi con gli pterodattili? Se avrete Mumbo Jumbo al vostro fianco potrete sempre farvi trasformare in un T-Rex!**



▲ **Prendete quel maledetto ratto! Mumbo Jumbo ha usato i suoi poteri magici, ma deve aver sbagliato qualcosa. Ha trasformato il nostro amico in un enorme roditore con dei pantaloni fuori moda.**

molto conosciuti. L'unica presenza della quale siamo quasi sicuri è quella di Mumbo Jumbo, lo sciamano dalla parlantina tanto rapida quanto incomprensibile.

A quanto pare, questo buffissimo personaggio apparirà di tanto in tanto per trasformare i nostri eroi in tutte le forme possibili e immaginabili (non ultimo un sottomarino!). Questa volta non vi limiterete a incontrarlo nella sua capanna. In *Banjo-Tooie* potrete addirittura selezionarlo come personaggio per farvi aiutare nel corso del gioco!

Un'altra interessantissima caratteristica del nuovo titolo della Rare riguarda la nuova cartuccia: sfruttandola potrete sbloccare alcuni segreti del titolo precedente come la Chiave di Ghiaccio e la Porta dei Gobi. Ancora non si sa niente di preciso su questa particolarissima

caratteristica di *Banjo-Tooie*, ma la cosa più probabile è che i nostri due eroi riveleranno un codice che potrà essere inserito in *Banjo-Kazooie* per accedere ai vari segreti.

Oppure la Rare riuscirà a stupirci ancora una volta trovando un metodo diverso... Come? Quando potremo mettere le nostre avido manine sull'ultimo capolavoro della Rare?

Questa è proprio un'ottima domanda! La casa di sviluppo Britannica non è stata in grado di dare una data precisa, limitandosi a parlare della metà del 2000.

Purtroppo però, sembra che l'uscita del seguito di uno dei migliori platform che si siano mai visti sull'N64 potrebbe anche slittare. Non appena verrà distribuito, potete stare certi che N64 Magazine sarà la prima a farvelo sapere!



▲ Banjo fa ancora affidamento su Kazooie per farsi trasportare rapidamente da un posto all'altro. Come è possibile che un pennuto possa trasportare con tanta facilità un orso obeso?



▲ Dopo essersi trasformato in un Banjo sottomarino, il dinamico duo si trova faccia a faccia con una terribile piovra gigante!



▲ Banjo e Kazooie sono tornati con tantissime nuove caratteristiche, come questa utile abilità che gli permette di arrampicarsi sui muri.



▲ In *Banjo-Tooie* lo zaino di Banjo non è impiegato solo per contenere Kazooie, potrà anche essere utilizzato come un canotto d'emergenza.



▲ Ecco un gran personaggio! *Banjo-Tooie* è un gioco molto più vasto del suo predecessore e non solo nelle dimensioni dei livelli.



F1 RACING CHAMPIONSHIP

LA UBI SOFT STA PER TORNARE CON UNA NUOVA FANTASTICA SIMULAZIONE DI FORMULA 1.

Monaco Grand Prix era sicuramente un ottimo gioco di corse, ma aveva un grosso difetto, gli mancava la licenza ufficiale! Dopo meno di un anno, la casa di sviluppo francese ha deciso di tornare per rendere felici tutti gli appassionati di Formula 1 possessori di N64 con un titolo che sembra avere tutte le carte in regola per ambire a una nuova "Pole Position". Oltre a una

bellissima grafica, la versione per la console a 64-bit della grande N proporrà un gran numero di novità. Tutti i fanatici del realismo troveranno nel nuovo titolo sviluppato dai ragazzi degli Ubi Studios un gioco veramente imperdibile. *F1 Racing Championship* vi metterà a disposizione tutte le vetture e i piloti ufficiali delle 11 scuderie esistenti, oltre ai 16 circuiti del Campionato Mondiale del 1999 incluso quello della Malaysia.

Nonostante sia stato creato un solo modello, le macchine sono tutte caratterizzate da un altissimo dettaglio grafico. Le varie vetture sono

infatti rese differenti da particolari come gli alettoni. Anche i circuiti possono contare su un numero enorme di poligoni e un'incredibile cura per i dettagli.

Pensate che per renderli il più possibile simili a quelli reali, sono state ridisegnate tutte le ambientazioni inclusi i bordi delle piste (come erba, terra, sabbia o asfalto). L'estrema cura posta nella

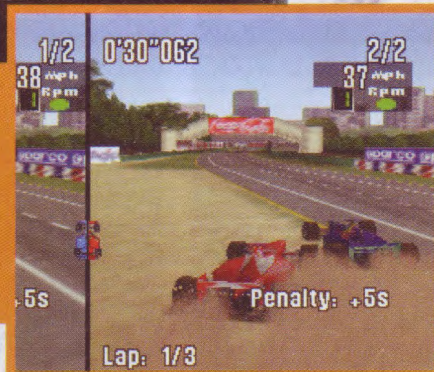
realizzazione della grafica non sarà comunque l'unico punto di forza della nuova simulazione di corse della Ubi Soft. Durante le gare vi capiterà infatti di ascoltare i messaggi che vi arrivano via radio dai box e potrete vedere le statistiche della gara proprio come se steste guardando un gran premio alla televisione. Un altro punto a favore di *F1 Racing Championship* è senza dubbio l'altissimo livello di realismo. Pensate che i ragazzi degli Ubi Studios hanno deciso di inserire tutte le 99 regolamentazioni ufficiali (come il sistema di qualificazione basato sul limite del 107% del tempo del primo classificato). Non è comunque tutto! Dovrete anche fare attenzione a rispettare le bandierine di segnalazione per evitare di incorrere in qualche penalità. Un'altra importante caratteristica di *F1 Racing Championship* sarà la possibilità di personalizzare la messa a punto di tutte le macchine e le vostre modifiche avranno un reale effetto sul comportamento del vostro bolide in pista.

Potrete variare l'angolazione degli alettoni, l'altezza della macchina da terra, la quantità di

 F1 RACING CHAMPIONSHIP	
Prodotto:	Ubi Soft
Data di Uscita PAL:	Maggio



▲ Il titolo della Ubi Soft vi metterà a disposizione un gran numero di possibili inquadrature, tra cui quella dall'interno della macchina.



▲ Le gare testa a testa offrono sempre delle emozioni molto forti e con *F1 Racing Championship* non vi stancherete mai di sfidare i vostri amici.



▲ I ragazzi degli Ubi Studios non si sono lasciati sfuggire neppure un particolare, come le scintille che escono dallo scarico quando si scalano le marce...

carburante, il tipo di gomme, i rapporti del cambio, la durezza delle sospensioni, il tipo di freni e la sensibilità dello sterzo. Se state pensando che tutte queste

caratteristiche rendano *F1 Racing Championship* un titolo destinato ai soli giocatori esperti di questo genere, vi sbagliate.

Gli sviluppatori degli Ubi

Studios hanno infatti reso il loro ultimo gioco adatto anche a quelli di voi che non hanno mai avuto modo di provare una simulazione di corse... Un'altra importante novità introdotta dal nuovo titolo della Ubi Soft è infatti la modalità Scuola Guida. Grazie a questa particolare opzione, anche i giocatori meno esperti potranno imparare rapidamente a controllare il loro bolide senza rischiare di finire fuori strada ogni volta che

UNA SOSTA AI BOX

Nel loro nuovo titolo, i ragazzi degli Ubi Studios hanno pensato di aumentare notevolmente il livello di interazione con il gioco anche durante le soste ai box. Dobbiamo ammettere che sono riusciti a fare un lavoro veramente ottimo...



Dopo aver completato un bel po' di giri, è arrivato il momento di fare una sosta ai box per qualche riparazione, ma soprattutto per fare il pieno al nostro bolide...



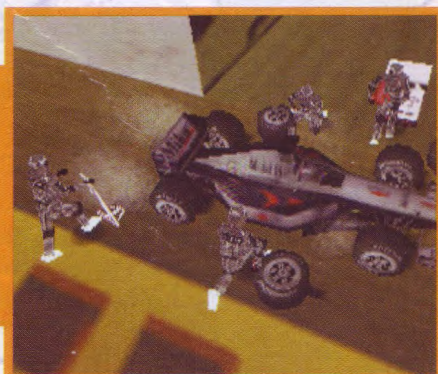
Subito dopo essere entrati nella Pit Lane, vedrete apparire la schermata che vi permetterà di selezionare le riparazioni e le modifiche che vorrete apportare alla macchina...



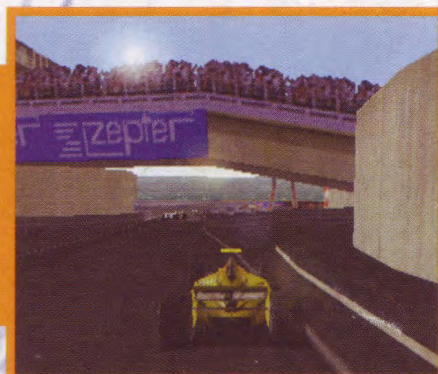
A questo punto, non dovrete fare altro che premere il tasto A il più velocemente possibile per poter tornare in pista senza perdere troppo tempo...



▲ Uno dei circuiti più appassionanti e difficili da affrontare di tutto il campionato mondiale di Formula 1 è senza dubbio quello di Monaco.



▲ Tutte le volte che entrerete nei box, vedrete una scena diversa a seconda delle riparazioni o modifiche che dovrete apportare al vostro bolide...



▲ Per ricreare nel modo più fedele possibile i vari circuiti del campionato, i grafici degli Ubi Studios hanno impiegato un numero incredibile di poligoni.

ALLA GRIGLIA DI PARTENZA...

Grazie alla licenza ufficiale della FIA, in *F1 Racing Championship* avrete a disposizione tutte le riproduzioni dei bolidi che hanno gareggiato lo scorso campionato. Nonostante il modello base sia lo stesso, non rischierete mai di confondere le varie macchine che sono state caratterizzate alla perfezione.



ARROWS



BAR



BENETTON



FERRARI



JORDAN



MC LAREN



MINARDI



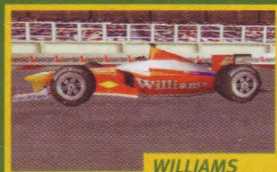
PROST



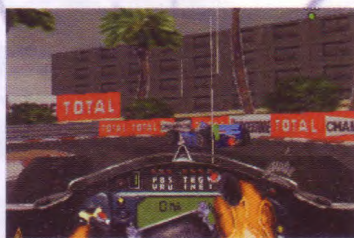
SAUBER



STEWART



WILLIAMS



affronteranno una curva. Per renderlo ancora più coinvolgente, *F1 Racing Championship* è stato dotato di un particolare sistema di interazione con la sosta ai box.

Accedendovi, vedrete infatti comparire una schermata che vi permetterà di selezionare le riparazioni o i cambiamenti che volete effettuare e quando vi fermerete vi troverete a dover premere il pulsante A il più rapidamente possibile per non perdere troppo tempo. I maniaci della personalizzazione potranno anche scegliere tra cinque diversi tipi di inquadrature (anche se secondo noi quella dall'interno della macchina è la migliore).

Come abbiamo già detto, *F1 Racing Championship* non è affatto un titolo dedicato ai soli appassionati del genere. Grazie alla modalità Arcade infatti, anche i giocatori meno esperti potranno divertirsi già dalla prima gara senza doversi scervellare con i tantissimi dettagli delle macchine. Tra

le opzioni che avrete a disposizione grazie a questa modalità, troverete la "Gara Singola", la "Checkpoints" e la "Sfida" per correre insieme a un vostro amico in split screen (sia orizzontale che verticale).

Il punto di forza di *F1 Racing Championship* rimane comunque l'alto livello di realismo. I vostri avversari saranno tutti dotati di un incredibile livello di Intelligenza Artificiale che è stata sviluppata basandosi sui comportamenti dei piloti reali. Per quello che abbiamo potuto vedere dall'anteprima del gioco, *F1 Racing Championship* è un notevole passo in avanti rispetto a *Monaco Grand Prix* e tutti quelli che lo hanno apprezzato non dovrebbero lasciarsi scappare il nuovo titolo della Ubi Soft. Se siete curiosi e volete saperne di più, l'appuntamento con l'alta velocità è sul prossimo numero di N64 Magazine con una mega recensione di *F1 Racing Championship*.



▲ Tutti i veri appassionati di Formula 1 potranno riconoscere ogni minimo particolare dei 16 circuiti della stagione del 1999.



▲ Gli sviluppatori hanno veramente fatto un ottimo lavoro! Tutte le condizioni meteorologiche sono state ricreate nel migliore dei modi...



▲ Durante le gare appariranno i tempi parziali proprio come nelle gare in televisione, ma questa volta i protagonisti sarete voi!

超PLAY X

PC PLAYSTATION SEGA

IL NUOVO
PLAY X
STA
ARRIVANDO
+ GIOCHI
+ DEMO
+ NEWS
+ NOVITÀ



UNA
NUOVA
ERA
PER
L'HENTAI

DAL 10 APRILE
IN TUTTE LE EDICOLE

Imaboku master keaton nanako time bokan nagai CB ch...

benkyō!
tutto su manga e animazione giapponese

- ▶ **The Big O**
All American Giant Robot
- ▶ **Slam Dunk**
A canestro con Sakuragi
- ▶ **Dai Guard**
Pugno e pazzo!
- ▶ **Love & Destroy**
Katsura vs sulla PlayStation

DG Charat
Gatte e videogiochi

MAR/APR 2000 N. 5 L. 12.000

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

PER TUTTI
GLI OTAKU
UN NUOVO
MANGA!

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

Marzo-Aprile
Lire 7.000

NaNa!! 1

Takahiro
Tsunabuchi

**I CARTONI ANIMATI GIAPPONESI
ARRIVANO SUL VOSTRO PC!
DAL 10 MARZO IN TUTTE LE EDICOLE**

**LA TUA NUOVA
SORELLINA ROBOT!
DAL 25 MARZO IN TUTTE LE EDICOLE**



BLUES BROTHERS 64

RITORNANO I FRATELLI DEL BLUES PER UNA NUOVA AVVENTURA SU N64!

BLUES BROTHERS 64

Prodotto: Titus
Data di Uscita PAL: Primavera 2000

Da quando sono apparsi la prima volta, il mito dei *Blues Brothers* è andato avanti incurante del passare del tempo e adesso stanno per arrivare sulla nostra console preferita. Concentrandosi solamente sulla creazione di un'esperienza di gioco

decisamente stravagante affiancata da una colonna sonora splendidamente Rock & Blues, i ragazzi della Titus hanno dato vita a un titolo

veramente divertente. Voi vestirete i panni di Elwood Blues, che è appena uscito di prigione e decide che per ritornare sulla retta via dovrà rimettere in piedi il suo vecchio gruppo e vincere la Battaglia delle Band. Purtroppo non sarà facile, visto che a Chicago sono un po' tutti critici musicali (persino i non morti!) e c'è un'armata di nemici virtuali che tenterà di fermare il ritorno del nostro eroe! Come se non bastasse, Elwood avrà bisogno di soldi.

Le band infatti non lavorano gratis e la mafia locale ha intenzione di ostacolare la vittoria del protagonista di questa bizzarra avventura fino al punto di arrivare a rapire i vecchi componenti del suo gruppo.

Avrete bisogno di un sacco di soldi per tenere i sicari della mafia alla larga da voi. Sebbene queste immagini possano lasciar pensare che *Blues Brothers 64* sia un semplice platform 3D come *Banjo-Kazooie*, il nuovo titolo della Titus sarà invece molto diverso dagli altri titoli del genere... Vista infatti la struttura dei livelli nei quali è ambientato potrebbe essere considerato molto più simile a un'avventura.

Nonostante questo, avrete a che fare con sezioni a scorrimento orizzontale e quadri nei quali dovrete semplicemente correre e superare i vari ostacoli. Ma non finisce qui! Troverete anche un sacco di enigmi da risolvere e alcuni di questi saranno di natura musicale, come



▼ Chicago sembra essere diventata un vero mortorio in questi ultimi tempi... Sarà per colpa della mancanza della buona musica di Elwood?

▼ I prigionieri gironzolano goffamente mentre Elwood tenta di liberare uno dei membri della sua band.

▼ Vai nostro eroe! Lo spirito di un famoso personaggio del film horror ha deciso di attaccare il nostro amico! Riuscirà a cavarsela anche questa volta?





si addice al nostro nuovo eroe perennemente vestito di nero.

Durante la vostra avventura dovrete anche riuscire a imparare delle nuove canzoni che vi permetteranno di avanzare nei livelli. Un'altra caratteristica molto interessante è la modalità Adventure Battle per quattro giocatori, ma la novità che ci ha lasciato senza parole è il torneo di ballo in multiplayer! La Titus non ha rivelato molto sul funzionamento effettivo di questa modalità, ma probabilmente ci troveremo davanti a qualcosa di simile ai passi Funky di *Bust-A-Groove* (per PlayStation). Dovremmo essere presto in grado di svelarvi altre caratteristiche di questo *Blues Brothers 64*, ma nel frattempo sarebbe meglio che iniziaste a mettere da parte i vostri risparmi!

▼ È appena stato al fresco e già torna in prigione! Certa gente non impara mai...



▲ Correndo per le strade di Chicago, Elwood dovrà evitare le varie automobili. Speriamo che abbiano l'ABS!

▲ Ecco cosa succede quando il governo decide di sperimentare nuovi pesticidi nelle aree urbane... Corri Elwood!



CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNESS

**LA CACCIA
AI VAMPIRI
STA PER
RICOMINCIARE...**

In passato ci si riferiva a questo gioco chiamandolo *Castlevania 2*, ma sebbene ora il titolo sia stato reso noto come *Castlevania: Legacy Of Darkness*, potrete comunque chiamarlo *Castlevania 1 e mezzo*. Ambientato otto anni prima dell'episodio precedente, *Legacy Of Darkness* si svolge in molte zone già presenti nel primo gioco. L'eroe principale questa volta è Cornell, un abitante di un villaggio affetto da licanthropia.

Questo significa che è dotato del particolarissimo potere di

trasformarsi in uomo-lupo tutte le volte che c'è bisogno di eliminare qualche nemico. Il villaggio di Cornell (sorto nei pressi del tetro castello del Conte Dracula) è stato raso al suolo e sua sorella Ada è stata rapita. La missione del nostro eroe sarà di ritrovarla ed eliminare una volta per tutte il clan dei Vampiri che infestano la regione in cui vive.



**CASTLEVANIA:
LEGACY OF DARKNESS**
Prodotto: Konami
Data di Uscita PAL: Maggio



EVIL DEAD 2

L'introduzione di *Legacy Of Darkness* fa venire in mente film come *The Blair Witch Project* e *La Casa*. Una giovane donna sta correndo disperatamente tra i boschi immersi nell'oscurità, inseguita da un'entità estremamente maligna. Rendendosi conto di non avere nessuna via di scampo, la giovane donna si gira, proprio nel momento in cui l'invisibile inseguitore le salta alla gola e tutto si tinge di rosso...



GLU GLU GLU...

Un sinistro traghettatore trasporta Cornell verso la sua prima destinazione, una nave apparentemente abbandonata, ormeggiata vicino al castello di Dracula. Solo dopo essere entrato, il nostro si renderà conto di non essere solo. La nave sembra essere infatti piena di fantasmi e mostri di ogni tipo, ma anche quando Cornell li avrà eliminati tutti non sarà ancora finita. Alcuni inquietanti rumori preannunceranno l'arrivo di una gigantesca creatura che con un potente colpo sul fianco della nave manderà Cornell a gambe all'aria e affonderà l'imbarcazione. Il tempo non sarà dalla sua parte e persino quando sarà scappato dalla nave affondata, il terrificante avversario lo starà aspettando...



VITA DA LUPI!

Cornell è un licantropo. Questo potrebbe essere ritenuto un problema, ma il nostro eroe non si dovrà preoccupare di lune piene e tutto il resto. Fino a quando avrete abbastanza gemme rosse potrete infatti trasformarlo in una bestia assetata di sangue tenendo semplicemente premuto il tasto L. In questa forma, non solo avrà attacchi diversi e più potenti, ma sarà anche immune ai morsi dei vampiri!



▲ Anche se potrebbe sembrare un'impresa impossibile, per raggiungere il castello del Conte Dracula dovrete abbattere più di uno di questi terrificanti mostri...



▲ Quando si trasforma in un lupo mannaro, Cornell somiglia in modo inquietante al mostro autore della strage della villa dell'episodio precedente...

Nonostante la maggior parte dei livelli di *Castlevania: Legacy Of Darkness* siano completamente nuovi, spesso vi capiterà di incontrare dei luoghi che vi è già capitato di vedere (specialmente nei dintorni del castello di Dracula). Gli stessi ponti traballanti, le stesse trappole e persino alcuni boss sono gli stessi! Una delle principali differenze tra il primo *Castlevania* e *Legacy Of Darkness* è sicuramente l'aggiunta di una modalità in alta risoluzione che sfrutterà l'Expansion Pak. Come accadeva in *Hybrid Heaven*, questo offrirà ai giocatori una grafica più nitida e dettagliata, al prezzo di una velocità di gioco leggermente inferiore. Dovremo comunque aspettare di poter

vedere la versione finale per dire con esattezza se questo influirà o meno sulla giocabilità del nuovo titolo della Konami. Un'altra importante differenza rispetto al primo capitolo è che questa volta avrete a disposizione ben quattro personaggi tra i quali scegliere. Dentro un terrificante labirinto, il nostro nuovo eroe incontrerà il giovane Henry e dovrà portarlo in salvo prima che un

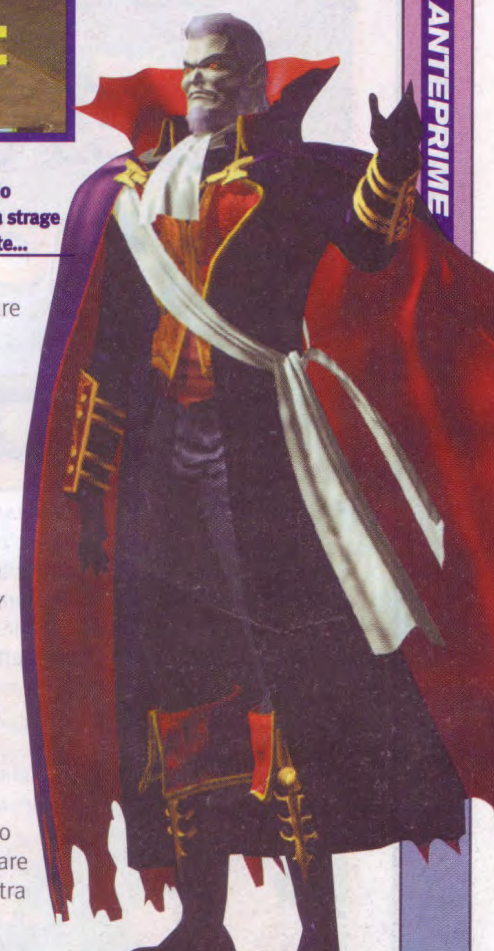
terribile mostro gli faccia fare una pessima fine... Non vi mancherà comunque l'occasione di incontrare di nuovo sia Reinhardt che Carrie che sapranno dimostrarsi veramente utili in alcune particolari occasioni. Se vi state chiedendo se varrà o meno la pena di comprare *Legacy Of Darkness* dopo aver giocato al primo *Castlevania*, allora dovrete aspettare la recensione che uscirà su uno dei prossimi numeri di *N64 Magazine*... Fino ad allora tenete un occhio aperto anche quando dormite e non lasciate entrare nessun pipistrello nella vostra stanza!



▼ Vi capiterà spesso di affrontare dei livelli simili a quelli visti nel primo *Castlevania*... Ricordate le teste del dragone? Sono tornate!



ANTEPRIME



PIKACHU GENKI DE CHU (PIKACHU STA IN FORMA)



**PIKA, PIKA,
PIKACHU!**

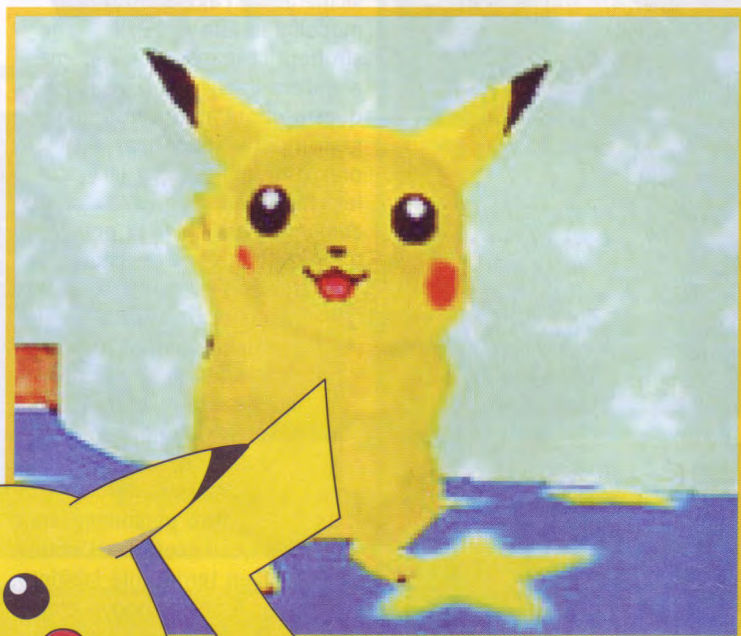


Quasi contemporaneamente al Sega Dreamcast è uscito *Seaman* (un particolarissimo gioco nel quale bisogna impartire dei comandi a un pesce decisamente bizzarro mediante un microfono). Bisogna ammettere che il titolo della Vivarium fece molto scalpore!

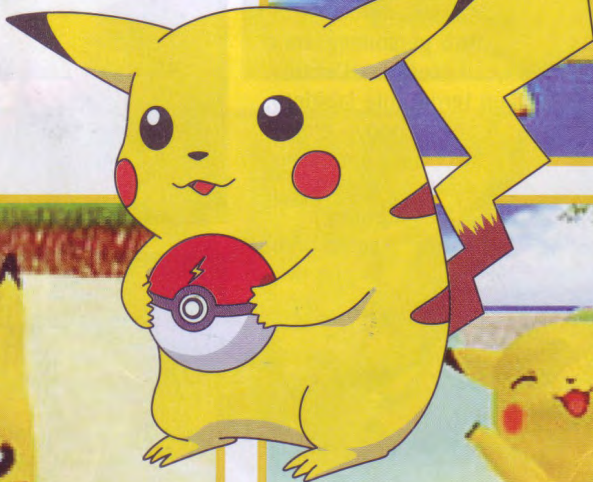
Evidentemente i ragazzi giapponesi non si ricordavano più del fantastico gioco per N64 dedicato al simpaticissimo Pikachu... Il 12 dicembre del 1998 uscì infatti *Pikachu Genki De Chu* che sfruttava un sistema di gioco identico a quello del *Seaman* per Dreamcast. Qualche tempo prima di *Pokémon Snap*, i simpatici mostriciattoli della Nintendo erano già riusciti una

volta a dare vita a un nuovo genere di videogiochi. Da quando ha debuttato nel 1996 (insieme agli altri 150 mostriciattoli) con il titolo per Game Boy, Pikachu è diventato una celebrità e ci sembra ovvio che gli abbiano dedicato un gioco intero. Visto poi l'enorme

successo riscosso dai Pokémon nel resto del mondo, la grande N ha finalmente deciso di distribuire *Pikachu Genki De Chu* anche in America e non è da escludere che possa arrivare presto anche da noi. Questo particolarissimo titolo sviluppato dai ragazzi della Marigul per la



**PIKACHU
GENKI DE CHU**
Prodotto: Nintendo
Data di Uscita PAL: Fine 2000



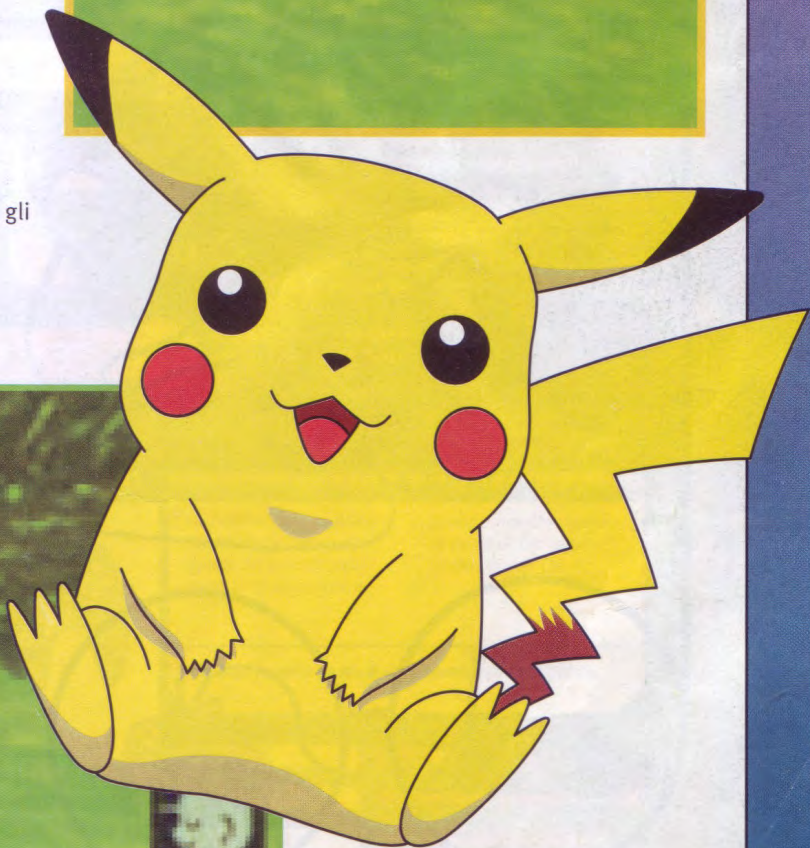
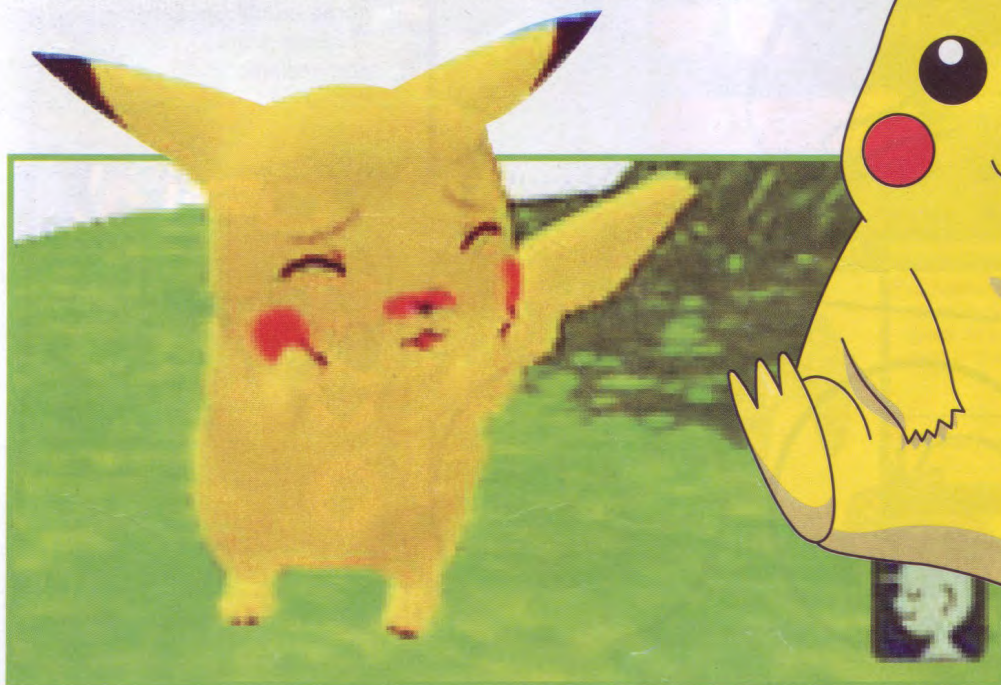


Nintendo, è una simulazione di cucciolo virtuale con il quale è possibile interagire tramite dei comandi vocali... Come *Star Fox* e *Pokémon Stadium*, anche *Pikachu Genki De Chu* verrà venduto insieme a un sistema di riconoscimento vocale.

Utilizzando la levetta analogica, potrete muovervi nel bellissimo mondo tridimensionale fino a quando incontrerete Pikachu che sonnecchia sul tronco di un albero. Qui entrerà in gioco lo speciale microfono! Dovrete innanzitutto far svegliare il simpatico topo elettrico chiamandolo per nome e fatto questo, lo vedrete aprire gli occhi e avvicinarsi con fare sorpreso.

Visto che state trattando con un piccolo animaletto selvatico, dovrete fare di tutto per riuscire a guadagnare la fiducia di Pikachu e diventare amici il più in fretta possibile. L'aspetto di Pikachu e dell'ambiente in cui vive sono veramente incredibili! La versione poligonale del divertentissimo roditore elettrico è incredibilmente simile alla sua

controparte televisiva. Quando lo abbiamo visto la prima volta, non riuscivamo a credere ai nostri occhi! Gli sviluppatori hanno creato un numero veramente enorme di espressioni facciali per il piccolo Pokémon e le vedrete cambiare a seconda del suo umore. Se lo lascerete solo per un po' di tempo, lo vedrete andare in giro per la foresta esaminando e annusando tutto quello che incontra mentre va alla ricerca di qualcosa con cui giocare. Quando *Pikachu Genki De Chu* fu presentato per la prima volta al Nintendo Space World del '97, Pikachu rispose a tantissimi comandi vocali sia maschili che femminili. La cosa molto divertente che si è riscontrata è che chiamando Pikachu "Baka" (stupido), la creaturina si arrabbiava e scappava nell'angolo opposto della foresta. Quando Pikachu si arrabbia, bisogna avere molta pazienza per riuscire a riconquistare la sua fiducia. D'altro canto, il piccolo Pokémon sarà molto felice se gli



UN PIACEVOLE INCONTRO...

Proprio come tutti gli altri cuccioli virtuali, anche Pikachu vorrà essere costantemente sommerso dalle vostre cure, ma potrebbero non bastare... A volte Pikachu avrà bisogno di fare nuove amicizie e spesso, per questo motivo, il vostro simpatico compagno di giochi potrà incontrare altri Pokémon.



farete dei complimenti e per dimostrarvelo correrà a giocare con la sua palla.

Tutte le volte che direte una parola, l'icona del microfono (posta in basso a destra) si illuminerà per segnalarvi se il comando è stato accettato o meno. Potrebbe sembrare un gioco noioso, ma vi assicuriamo

che non è affatto così! I ragazzi della Marigul hanno inserito infatti tantissimi enigmi, sottogiochi e oggetti nascosti per far giocare Pikachu (e voi). Quando a Pikachu viene fame per esempio, lo vedrete guardare in aria per scoprire una mela tra i rami di un albero, ma visto che il frutto è troppo in alto, dovrete aiutare

Pikachu a raggiungerlo. Per riuscirci, non dovrete fare altro che prendere il giocattolo preferito di Pikachu (la palla) e lanciarlo contro la mela. Se sarete abbastanza bravi, riuscirete a far cascare il frutto tra le sue braccia.

Troverete inoltre un buon numero di mini-giochi con i quali potrete passare il tempo rendendo felice il piccolo animaletto. Vedrete (a volte) Pikachu che vi farà qualche domanda riguardo agli altri Pokémon e vi capiterà di doverli identificare dal nome o dall'ombra. Pensate, potrete anche intraprendere una specie di breve avventura inclusa una divertente battuta di pesca in compagnia del vostro piccolo amico giallo.

Pikachu Genki De Chu dovrebbe uscire in America entro la fine dell'anno e non è da escludere che possa arrivare anche da noi. Da bravi Pokémon Maniaci, non vediamo l'ora di poterci giocare...

LA VOCE DEL PADRONE...

Questo particolare accessorio sarà costituito da una cuffia e da un microfono che dovrà essere collegato a un identificatore vocale. Il microfono dovrà essere inserito nella porta del controller come se fosse un Rumble Pak. Quando farete partire il gioco per la prima volta, sarete catapultati in una bellissima foresta e accolti da una divertentissima musicchetta.



LE RECENSIONI DI QUESTO NUMERO

TOP GEAR RALLY 2	pag. 32	NBA LIVE 2000	pag. 48
VIGILANTE 8: 2ND OFFENSE	pag. 36	MARIO PARTY 2	pag. 50
TOY STORY 2	pag. 40	BASSMASTERS 2000	pag. 54
NUCLEAR STRIKE 64	pag. 44	ASTEROIDS HYPER 64	pag. 56
A BUG'S LIFE	pag. 47	EUROPEAN PGA TOUR GOLF	pag. 58

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

TOP GEAR RALLY 2

LA KEMCO HA PERSO UN'ALTRA OCCASIONE PER CONQUISTARE IL PODIO!

Se ci fosse una parola per descrivere questo gioco nel suo complesso, quella parola sarebbe "mediocre". Ci sono alcuni particolari che potrebbero anche far pensare a un'ottima simulazione di guida, ma non è così! Una delle caratteristiche più interessanti è la modalità Torneo per due giocatori, ma questa è stata

inserita a discapito di quella Arcade e del Time Trial. Il difetto maggiore di *Top Gear Rally 2* è (come per il suo predecessore) la mancanza di una licenza ufficiale. Per questo motivo, non potrete giocare utilizzando delle vetture realmente esistenti, ma delle semplici copie. L'idea alla base di ogni gioco di rally si concentra sulle macchine e sulla competizione tra le marche e i

piloti. L'assenza di produttori come la Subaru risulta ancora più evidente in questo secondo capitolo, perché tutte le macchine non sono altro che una copia dei veicoli reali. La cosa strana è che nelle varie tabelle del gioco appaiono i loghi della Toyota e della Subaru, il che potrebbe significare che le licenze ufficiali sono state ritirate all'ultimo momento...



▲ Mentre guidate lungo il tracciato, la macchina non si limiterà a coprirsi di fango, ma appariranno anche delle preoccupanti crepe sul parabrezza.

INFO

GIOCATORI

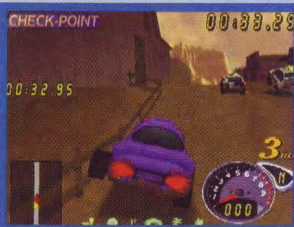
EXPANSION PAK

RUMBLE PAK

Prodotto	Kemco
Sviluppo	Saffire
Genere	Corse
Data di Uscita	Già in vendita

MANO AL CRIC

Se siete abbastanza sfortunati da forare una gomma, potrete fermarvi durante la gara per cambiarla. Quando farete questo, la macchina si alzerà come per magia nell'aria e la ruota volerà via da sola!



OPZIONI MNEMONICHE

MEMORIA INTERNA
Non utilizzata

CONTROLLER PAK
Salva i progressi nel gioco

LA PUBBLICITÀ È L'ANIMA DEL RALLY

Man mano che vincete le gare proposte dal gioco, guadagnerete degli sponsor che andranno a colorire la vostra vettura altrimenti assolutamente spoglia. Purtroppo non potrete dipingerla come potevate fare nel primo episodio. I loghi degli sponsor cominceranno come piccoli adesivi, per poi diventare parte integrante del design della vostra potentissima macchina.



▲ Le cose più fastidiose di questo gioco sono gli alberi delle piste ambientate nella giungla, che vi copriranno completamente la visuale.



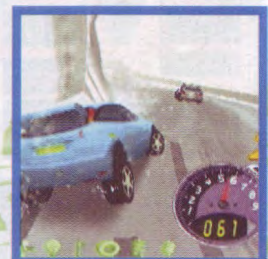
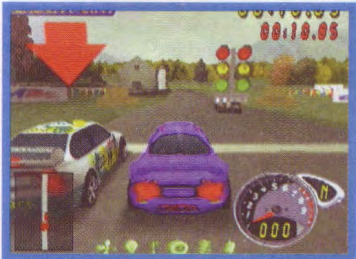
▲ Se solo la macchina avesse avuto un po' più di aderenza... Sembra proprio che la vostra vettura abbia deciso di andare ovunque tranne che dove volete voi.



▼ TGR 2 non è come la maggior parte dei giochi di corse... Dal momento che dovrebbe essere una simulazione di Rally, gareggerete contro il tempo e non contro le altre macchine...

▼ Assicuratevi che i vostri avversari non vi infastiscano cercando di prenderli dall'interno e scagliandoli fuori strada... Non sarà corretto, ma è sicuramente efficace!

▲ Speriamo che si sia ricordato di tirare su i finestrini prima di gettarsi in quel fango. Non fate questo a casa vostra, ragazzi, o qualcuno potrebbe anche arrabbiarsi...



► Il fatto che questo sia un gioco di Rally non significa che non possiate rendere la vita il più difficile possibile ai vostri avversari...



ACCENDETE I MOTORI

Avrete comunque a disposizione delle macchine veramente potenti con le quali cimentarvi sui vari circuiti messi a disposizione dal nuovo titolo sviluppato dai ragazzi della Saffire. È molto divertente vedere i nomi assurdi che sono stati adottati per le macchine. Chi di voi non cambierebbe la sua Ford Focus per una Argon Focal? Le vetture inoltre risultano essere riprodotte abbastanza bene e questo aumenta lo scontro quando si dà un'occhiata agli sfondi che sono stati realizzati con poca cura per i particolari. Persino quando gareggerete negli aridi deserti illuminati da un sole al tramonto, non riuscirete a immergervi più di tanto nell'atmosfera del gioco.

Questo comunque non significa che la grafica non sia buona, visto che sono stati sfruttati alcuni effetti speciali davvero notevoli. Pensate che in alcuni casi lo scenario si ripete (persino nelle piste non generate casualmente) e vi capiterà in più di un'occasione di pensare di trovarvi su di una pista di Formula 1 piuttosto che su un circuito da Rally. Il particolare ripetuto più volte sarà la piazza cittadina, che durante un circuito spunterà fuori ben tre volte! Gli effetti grafici contribuiscono comunque a migliorare

leggermente l'aspetto di questo gioco. Come in ogni gioco di rally che si rispetti ci saranno spruzzi di acqua, polvere e fango in abbondanza ogni volta che affronterete una curva in derapata, o mentre passerete sui terreni meno regolari.

Gli effetti usati per rendere l'acqua e il fango sono abbastanza convincenti, dal momento che in alcune occasioni li vedrete schizzare anche sullo schermo. Se dovete decidere di correre sfruttando la visuale interna, questo particolare risulterà decisamente gradevole. Durante le gare, vi capiterà abbastanza spesso di vedere delle crepe sul parabrezza e altre cose che hanno tutta l'aria di essere dei regali di qualche volatile di passaggio!

Fortunatamente tutto questo verrà eliminato abbastanza in fretta in modo da consentirvi di vedere dove state andando. Ebbene sì, queste macchine da rally sono dotate di una nuova tecnologia che gli permette di rigenerarsi automaticamente in caso di danno! Non sarà comunque un grosso problema, visto che in *Top Gear Rally 2* le macchine non subiranno danni alla carrozzeria. Nel suo predecessore potevate letteralmente far cozzare la vostra macchina fino a ridurla come un bidone della spazzatura a motore. Quello che invece otteniamo

ora è un indicatore dei danni su schermo che potranno essere riparati alla fine di ogni corsa. Il sistema di danneggiamento e riparazione è piuttosto completo e dovrete dedicare molta attenzione a ogni parte della vostra macchina e qui incontrerete uno dei peggiori difetti del gioco.

IL PICCOLO MECCANICO

La gestione dei danni è decisamente troppo casuale! Affrontando male una curva, rischierete di andare a urtare con il retro della macchina contro un muro e il gioco vi avvertirà che una delle vostre gomme è bucata e la trazione posteriore è stata danneggiata. Fin qui tutto bene. Vi troverete però ad affrontare situazioni nelle quali starete percorrendo un rettilineo in discesa e, a causa di un dosso, la vostra vettura perderà totalmente il controllo senza alcun motivo apparente. Queste dovrebbero essere macchine da rally, non normalissime station wagon! Alle volte vi sembrerà di guidare una comune utilitaria piuttosto che un bolide da corsa super potente. I controlli sono più semplici di quelli del primo capitolo, ma le derivate che erano facili da eseguire nel primo *Top Gear Rally*, ora sono molto più difficili. All'inizio non avrete grossi problemi, ma il livello di difficoltà aumenta in maniera esponenziale andando avanti nel gioco. Se solo fossero state inserite le modalità Arcade e Time Trial per garantire una certa longevità a questo titolo... In fin dei conti, *TGR 2* non è altro che un normalissimo gioco con i suoi pregi e difetti e non sembra assolutamente in grado di aspirare a essere ricordato come una buona simulazione.



I COMANDI DEL PAD



+ PREGI & DIFETTI -

- + Grafica soddisfacente
- + Controlli semplici e reattivi
- + Torneo per due giocatori
- + Generatore casuale di piste
- Nessuna licenza ufficiale
- Non c'è la modalità Arcade!
- Piste decisamente monotone

UN NORMALE GIOCO DI RALLY CHE CERCA DI DIVERTIRVI SENZA RIUSCIRCI...

GRAFICA	██████████	7
SONORO	██████████	5
LONGEVITÀ	██████████	6
GIOCABILITÀ	██████████	6

TOTALE 6,5



PC E MAC

www.

Internet

Dagli stessi
autori di
Windows Facile
una nuova
rivista che vi
guiderà
passo-passo
alla
scoperta del
più grande
fenomeno
del momento

Dal **5 aprile**
collegarsi
alla rete sarà più

Facile



VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

**LA SCUSA
MIGLIORE
PER CAUSARE
DEGLI
INCIDENTI
DA QUANDO
È STATA
INVENTATA
LA MACCHINA!**

Chiunque abbia ideato *Vigilante 8* deve essere un genio assoluto. Cosa potreste desiderare di più da un gioco? Non solo avrete a disposizione tonnellate di armi, macchine veloci e belle fanciulle, ma anche capigliature e look decisamente Anni '70. Sarete sicuramente contenti di sapere che tutto questo, oltre alla violenza gratuita che ormai costituisce il marchio di fabbrica di questo genere di giochi, è stato notevolmente amplificato in questo seguito. Non finisce comunque qui, il secondo episodio del titolo di combattimento tra macchine per eccellenza vi metterà a disposizione tantissime novità e un numero incredibile di piste.

Adesso le vostre macchine possono rimanere sospese nell'aria, "sciare" e galleggiare e ci sono tonnellate di piste nuove, dieci nuovi personaggi,

nuovi potenziamenti, armi e missioni che soddisferanno la vostra sete di spettacolari incidenti automobilistici.



METALLO ASSASSINO

Beh, le cose stanno più o meno così. Nel 1978 (alla fine del primo gioco) i Coyotes sono stati sconfitti dai Vigilantes e il mondo è stato salvato, ma non tutto è andato come doveva.



OPZIONI MNEMONICHE

MEMORIA INTERNA

Non utilizzata

CONTROLLER PAK

Salva il gioco e i personaggi nascosti

INFO

GIOCATORI



EXPANSION PAK



RUMBLE PAK

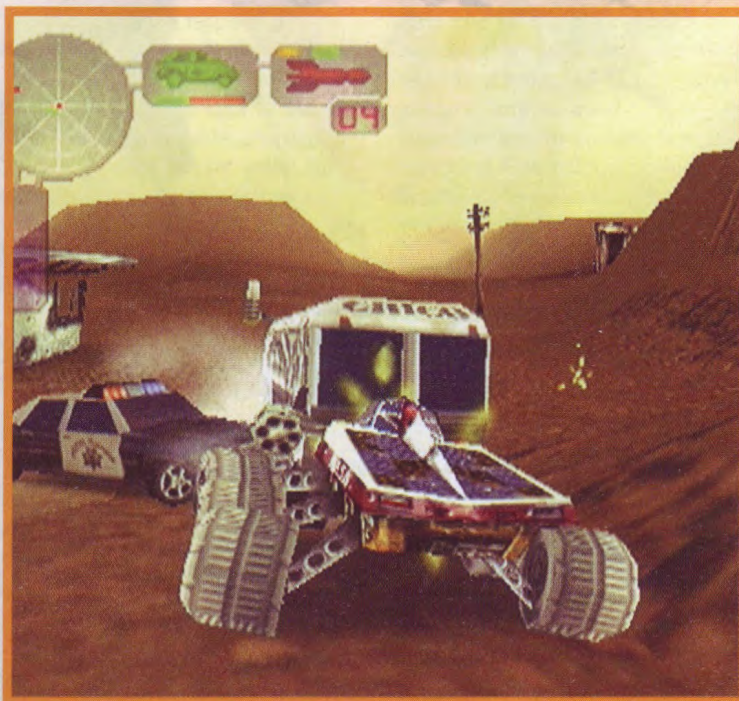


Prodotto Activision

Sviluppo Luzoflux

Genere Comb. tra macchine

Data di Uscita Già in vendita

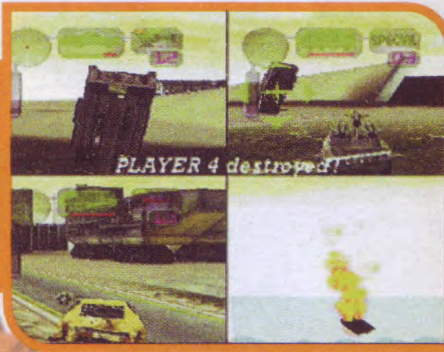


▲ Infastidite i poliziotti e questi non si fermeranno di fronte a nulla pur di vendicarsi facendo a pezzi la vostra macchina!

EVEL KNEIVEL (E VAI COL MOTO-CROSS!)

Tra i nuovi veicoli, uno dei più folli è il mezzo da cross volante che non è altro che una moto completa di sidecar! Una volta potenziata al massimo, questa si trasformerà in un enorme mostro della strada molto simile a un'Harley Davidson.





She sends herself back in time, to the fateful day of September 17, 1977...

Saltando al 2075, Slick Clyde è riuscito a riprendere il controllo della compagnia petrolifera OMAR e ora possiede tutti i depositi di petrolio del mondo, tranne quelli americani.

Raggiunta ormai la fine della sua vita e infastidito dal fatto di essere così vicino alla dominazione del mondo, decide di mandare un gruppo dei suoi scagnozzi indietro nel tempo per estendere il suo controllo a tutta l'America. Qui entrate in gioco voi. I suoi tirapiedi arrivano nel 1977, proprio prima dell'inizio del primo episodio. Come nel primo capitolo potrete scegliere di giocare insieme a uno qualsiasi dei gruppi presenti e in questo caso avrete a disposizione i Vigilantes, i Drifters o i Coyotes. La presenza di tre squadre invece delle solite due è solo una delle molte innovazioni del nuovo gioco della Activision.

Second Offense rappresenta un miglioramento così grande rispetto a *Interstate* (una già popolarissima serie approdata alle console dal mondo dei PC) che non riusciamo proprio

a immaginare cosa gli sviluppatori potrebbero fare di meglio nei prossimi capitoli. La caratteristica più interessante di questo secondo *Vigilante* per N64 è il nuovo sistema di potenziamento, che vi permetterà di aggiungere nuove parti al veicolo che avete scelto per migliorare le sue prestazioni generali. Per ottenerle dovrete distruggere le altre macchine, che vi lasceranno un nuovo oggetto tutte le volte che ne eliminerete una. Se cercherete tra i rottami di una macchina più piccola e veloce ad esempio, troverete un

accessorio che vi permetterà di aumentare la velocità massima del vostro veicolo...



INFERNO DI LAMIERA

A rendere ancor più interessante questa caratteristica c'è il fatto che quando raggiungerete 50 punti con uno degli attributi, otterrete un ulteriore potenziamento per la vostra macchina. Portate per esempio la velocità a 50 e guadagnerete una nuova marmitta, oppure portate a 50 la vostra abilità di mira e otterrete un radar da piazzare sul tettuccio. E non finisce qui, perché quando arriverete a 100 punti su uno degli attributi, intere sezioni del vostro veicolo cambieranno notevolmente.

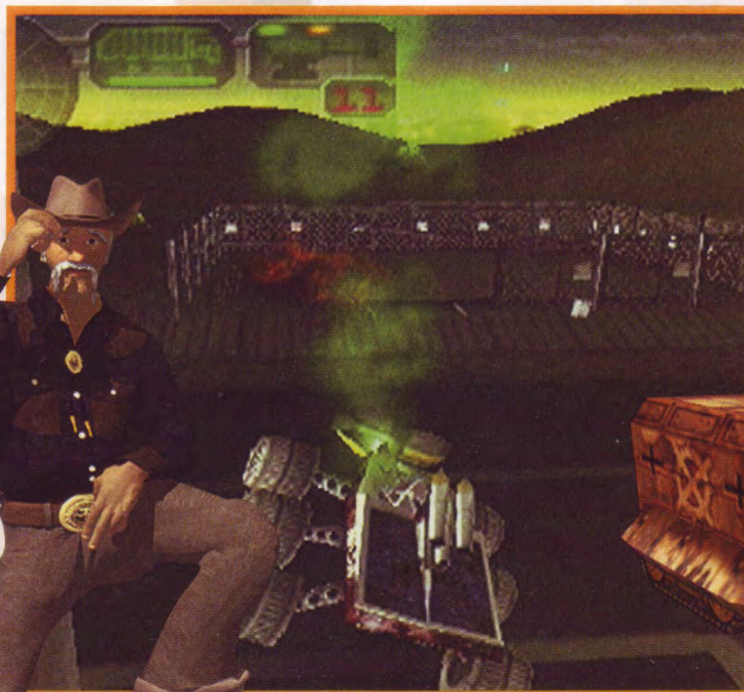
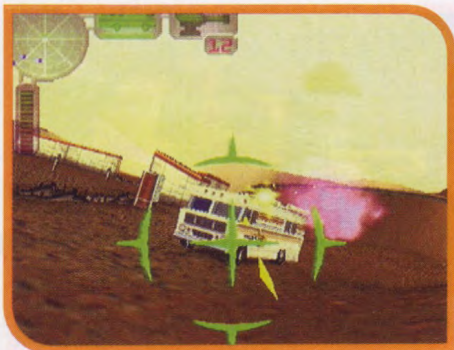
Quando avrete raggiunto i 100 punti per tutti gli attributi, la vostra macchina sarà irriconoscibile, interamente trasformata in un futuristico veicolo alimentato a energia nucleare! Ad esempio il veicolo lunare del nuovo personaggio Astronaut Bob si trasformerà fino a diventare un prototipo della NASA con tanto di logo. Comunque, uno dei veicoli migliori resta il camion dell'immondizia, che all'inizio del gioco sarà uguale ai camion della spazzatura che tutti noi vediamo ogni giorno per strada,



PRONTI A TUTTO...

I nuovi potenziamenti di *Second Offense* trasformeranno le ruote del vostro veicolo in diversi accessori che vi aiuteranno nei vari livelli. Questi oggetti vi permetteranno di guidare galleggiando a mezz'aria grazie a dei razzi, sulla neve usando degli sci e sull'acqua sfruttando la potenza dei propulsori! Ci manca solo l'agente segreto inseguito dai nemici per trasformare il tutto in una scena di un film hollywoodiano!





◀ Se per caso dovete urtare il dispositivo nucleare nel livello del generatore elettrico, verrete sparati nel cielo da una potentissima fiammata verde.



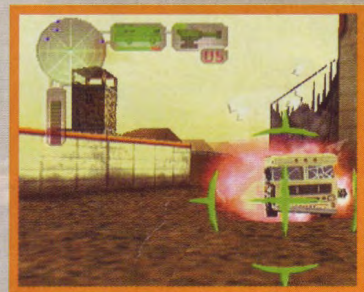
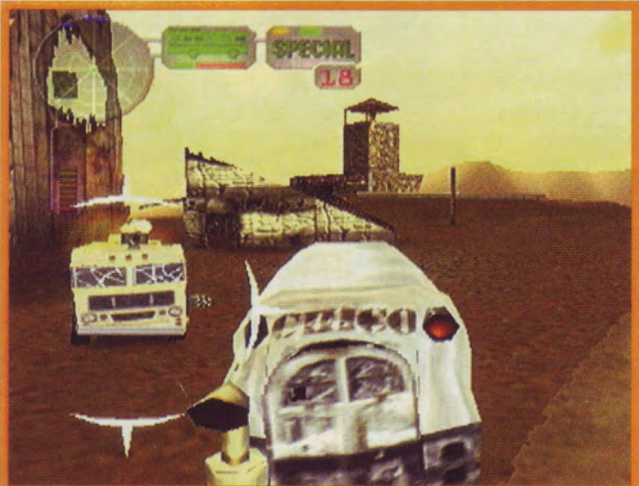
▼ Come nel primo gioco, potrete letteralmente spazzare via ogni cosa per creare rampe come questa dalle quali far decollare la vostra macchina.



▲ Questo cartellone non sta qui solo per farvi sorridere. Se vi aggirerete per un po' di tempo nel centro del livello verrete assaliti dalle formiche!

L'ISPETTORE GADGET

Come nel primo capitolo, tutti i personaggi hanno le loro armi speciali che possono usare per fare strage dei nemici. Questi laser e missili ad altissimo potenziale producono un effetto incredibilmente devastante.



▲ Se il vostro desiderio è di vedere il terrore negli occhi del vostro prossimo bersaglio, mettete la visuale in prima persona quando vi accingete a eliminarlo.





RECENSIONI

ma alla fine si trasformerà in un veicolo levitante con tanto di cofano sportivo! Un'altra nuova aggiunta al gioco è strettamente connessa alla sottile trama ad ambientazione futuristica. Non è infatti solo il camion della spazzatura che potrà galleggiare nell'aria! Ottenendo infatti un particolare potenziamento, le sue ruote rientreranno in pieno stile *Ritorno al Futuro* e verranno rimpiazzate da quattro potentissimi propulsori che vi permetteranno letteralmente di andare ovunque all'interno della mappa. Galleggiando a diversi metri da terra, come il disco volante del primo *Vigilante*, potrete superare gli ostacoli e persino le mine con grande facilità. Purtroppo in questa modalità il vostro veicolo diventa incontrollabile proprio come l'UFO del primo capitolo e slitterà in continuazione a destra e a sinistra come se steste guidando su una lastra di ghiaccio.

MASSACRO TOTALE

Altri due accessori che cambieranno notevolmente la vostra guida sono i propulsori acquatici e gli sci da neve. Questi oggetti daranno alla vostra macchina tutto quello di cui avrete bisogno per affrontare tutti i tipi di terreno. Prendendo il potenziamento per la neve, vedrete apparire degli sci al posto delle ruote, garantendovi un buon controllo anche nei livelli ghiacciati o innevati. Ottenendo i propulsori acquatici, le vostre ruote verranno sostituite da piccoli motori e alettoni che vi consentiranno di sfrecciare sugli specchi d'acqua, permettendovi di raggiungere zone altrimenti inaccessibili. Queste nuove zone e le isole circondate dall'acqua non sono esattamente aree segrete (ne troverete veramente tante).

Questo perché, diversamente dal primo gioco, questa volta l'esito delle varie missioni avrà un'influenza maggiore sul finale del gioco. Se prima dovevate solo proteggere o distruggere un particolare edificio, adesso dovrete collezionare oggetti, disinnescare bombe e molto altre cose. In una delle più particolari, dovrete addirittura lanciare un enorme razzo! Sfortunatamente queste missioni non vengono sfruttate troppo bene nel corso del gioco, perché in fin dei conti la meta finale consiste nell'annientare la banda avversaria, obiettivo decisamente poco difficile se si possiede un minimo di perseveranza. È questo il punto debole del secondo episodio di *Vigilante 8*. Sebbene la distruzione totale sia divertente, una volta che avrete completato la modalità per un giocatore e sbloccato tutto il possibile, iniziarlo di nuovo

potrebbe non essere il vostro desiderio più forte. Fortunatamente, questo problema è compensato in parte dalla presenza di una modalità Survival e dalla frenesia della modalità Multiplayer.

TOCCATA E FUGA

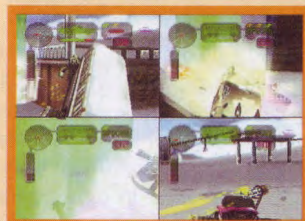
La modalità Survival (o Desperado) è abbastanza simile a quella del primo capitolo, ma il Multiplayer è stato leggermente modificato per migliorare l'azione di gioco. Oltre alle opzioni "Free-for-all killing" e "Two-on-two team", potrete cimentarvi nella divertentissima modalità Smear, che sembra essere la vera essenza della modalità Multiplayer! In questa modalità, lo scopo sarà quello di coalizzarsi contro una povera e sfortunata vittima nel tentativo di eliminarla dal gioco.

Questo potrà suonarvi di già sentito, ma il fatto è che questo titolo è perfettamente adatto a un simile concetto, rendendo assolutamente "legale" quello che prima era "gioco sporco"! *Vigilante 8: 2nd Offense* risulta veramente migliore del primo capitolo, dimostrando che la violenza gratuita può essere considerata uno dei maggiori divertimenti ottenibili da una console.



DISTRUZIONE A QUATTRO MANI

Il maggior divertimento che questo gioco può offrire si raggiunge sicuramente con la modalità a quattro giocatori (peraltro non presente nella versione per PlayStation). Questa modalità rappresenta un'importantissima novità rispetto alle simpatiche battaglie di Mario Kart. Inoltre, quale altro prodotto vi consente di urtare la macchina del vostro nemico fino a ridurla un ammasso di lamiere contorte per poi finirla con un missile? (No, non è necessario che rispondiate!).



I COMANDI DEL PAD



+ PREGI & DIFETTI -

- + Azione mozzafiato e senza fine
- + Belle musiche Anni '70
- + Tonnellate di veicoli e piste
- + Ottime visuali
- + Modalità a 4 giocatori
- Gioco principale un po' troppo semplice

IL DIVERTIMENTO MAGGIORE OTTENIBILE GUIDANDO UN'AUTOMOBILE SU N64!

GRAFICA	10
SONORO	9
LONGEVITÀ	7
GIOCABILITÀ	8

TOTALE 9,5



**OPZIONI
MNEMONICHE**

MEMORIA INTERNA

Non utilizzata

CONTROLLER PAK

Slot per i salvataggi del progresso del gioco



TOY STORY 2: BUZZ LIGHTYEAR ALLA RISCOSSA

WOODY È STATO RAPITO E SARÀ COMPITO DI BUZZ SALVARE IL SUO AMICO!

INFO

GIOCATORI



EXPANSION PAK



RUMBLE PAK



Prodotto Activision
Sviluppo Traveller's Tales
Genere Platform 3D
Data di Uscita Già in vendita

Il primo film era solo un esperimento fatto dalla Disney che aveva pensato di utilizzare la Computer Grafica per dare vita a una nuova generazione di cartoni animati. Per il secondo episodio non era neanche prevista l'uscita al cinema, ma direttamente in videocassetta! Prima che cominciate a pensare a questo gioco come alla solita mediocre conversione di un film famoso, dovete sapere che *Toy Story 2* per N64 non è poi tanto male.

Dopo il fallimentare tentativo di *A Bug's Life*, sembra proprio che i ragazzi della Traveller's Tales siano riusciti a fare un buon lavoro, tanto da far credere che la licenza di *Toy Story* trasformi in oro tutto quello che tocca. Non esiste persona che non adori *Toy Story* e i suoi divertentissimi personaggi. Il suo

irresistibile fascino fa effetto su un pubblico di ogni età e tipo e siamo sicuri che possa riuscirci anche il videogioco. Da una licenza del genere sarebbe stato facilissimo mettere in piedi una semplice avventura 3D e indirizzarla ai più piccoli. Quello che invece ci viene proposto dalla Activision è un titolo dotato di un sistema di gioco immediato che ci porterà a visitare le ambientazioni del film offrendoci una grande varietà di missioni.

Quando ne completerete una otterrete un Gettone del Pizza Planet che vi permetterà di accedere ai livelli successivi. La caratteristica che rende *Toy Story 2* un gioco per tutti è che in ogni livello potrete collezionare facilmente alcuni dei Gettoni, ma la vera sfida per i più esperti consista nel riuscire a trovarli tutti.

VERSO L'INFINITO E OLTRE

In ogni livello dovrete completare missioni strettamente legate ai personaggi dei due film. Alcune missioni saranno le stesse per ogni quadro e consisteranno nel raccogliere 50 monete da Ham o trovare le parti mancanti del corpo di Mr Potato Head! La maggior parte delle altre vi proporrà di gareggiare con diverse creature e trovare dei particolari oggetti. Nel primo livello per esempio, dovrete correre per il garage con RC e prendere cinque delle pecore mancanti di Bo Peep. Gli obiettivi sono simili per ogni livello, ma troverete comunque una discreta varietà di missioni e una valida sfida che renderanno il tutto molto divertente. In ogni quadro incontrerete anche Rex sempre pronto a darvi dei validissimi

ZURG, IL PERFIDO IMPERATORE

Come da tradizione, tra un livello e l'altro dovrete affrontare alcuni nemici veramente tosti, ognuno dei quali ha il proprio quadro a tema.



Questo martello pneumatico nel quadro del "Building Site" (Cantiere) è uno dei più difficili da sconfiggere, in quanto per eliminarlo dovrete corrergli intorno evitando le travi che vi scaglia contro.



Il Barone Rosso è uno dei primi ossi veramente duri che dovrete affrontare. Ha la pessima abitudine di sforacchiare i nemici con le sue potenti mitragliatrici.



Durante alcuni particolari livelli, sarete attaccati da un qualcosa che ricorda molto Slimmer di Ghostbusters. Ogni volta che lo colpirete, questo terribile nemico diventerà più grande!



Il peggior nemico che potrete incontrare in tutto il gioco è sicuramente il perfido Imperatore Zurg in persona. Sfortunatamente però, non riuscirete a perderci troppo tempo...

CAMERA CON VISTA

Se non riuscite a inquadrare bene un bersaglio nella visuale in terza persona, con la semplice pressione di un tasto potrete vedere il mondo direttamente dagli occhi di Buzz. Un vero tocco di classe vi permetterà di vedere persino il vostro riflesso all'interno dell'elmetto!



▲ Buzz si è stancato di aspettare che l'acqua nella caffettiera vada in ebollizione e ha deciso di usare i suoi laser per fare in fretta.



▲ Nel livello del cantiere dovrete usare questa grande scavatrice per permettere a Buzz di raggiungere le travi e vi assicuriamo che sarà più difficile di quanto possa sembrare.



◀ Durante uno dei livelli, Buzz dovrà mischiare i colori fondamentali in modo da farli corrispondere a quelli sul muro, tutto questo per ricevere un Gettone Planet.

CADERE CON STILE

Tutto, dal suono del laser di Buzz Lightyear al rumore che fanno le sue ali aprendosi, è stato riprodotto il più fedelmente possibile. Ma non finisce qui! Il gioco include anche una manciata di dialoghi campionati direttamente dal lungometraggio. Sfortunatamente, però, la maggior parte di essi provengono dal primo film, ma non vuol dire che non siano comunque



RECENSIONI



▲ Buzz deve spingere il secchio un altro po' in avanti. Tutti i movimenti degli oggetti sono ristretti dalla linea rossa sul pavimento.



d'effetto. È divertente sentire Buzz che dice "I come in peace" (Vengo in pace) quando spara a un nemico, oppure "No signs of intelligent life" (Nessun segno di vita intelligente) quando sbagliate un salto. Vagando per i livelli incontrerete anche altri personaggi del film che richiameranno la vostra attenzione con la loro voce perfettamente riconoscibile. Il principale problema che incontrerete in questo gioco saranno sicuramente i salti. È

comprensibile che nei livelli più avanzati le sezioni a piattaforme diventino difficili, ma qui alle volte si rischia di uscirne matti. In uno degli ultimi livelli per esempio, vi troverete a passare molto del vostro tempo cercando di risalire il condotto di un ascensore, rischiando poi di cadere all'ultimo ostacolo e di dover quindi ricominciare daccapo. A causa di questo particolare, *Toy Story 2* potrebbe sembrare un po' troppo difficile anche per i giocatori più esperti. I ragazzi della Traveller's Tales hanno comunque tentato di rendere il migliore possibile la gestione delle visuali concedendo ai giocatori un controllo più o meno totale sulla telecamera in due diverse modalità. Sfortunatamente però, nessuna di queste vi sarà di grande aiuto mentre tenterete di farvi strada tra le piattaforme mobili durante una corsa a tempo, mentre magari un bel robot di latta volante vi sta bersagliando con i suoi colpi. Le due differenti modalità offrono una telecamera che ruota lentamente, quasi stando ferma, e una che lo fa molto



velocemente. Spesso vi troverete a cambiare tra le due durante differenti parti dei livelli, ma la cosa più fastidiosa di *Toy Story 2* sono i muri. Non stiamo parlando del fatto che a volte risultano addirittura trasparenti a causa di qualche errore di programmazione che sarebbe stato anche perdonabile. Quando toccate o persino sfiorate un muro, il velocissimo Buzz rallenterà in maniera preoccupante. Questo si rivelerà particolarmente seccante quando starete tentando di saltare da una piccola piattaforma a un'altra, caso in cui il contatto con il muro è praticamente inevitabile...

SPACE RANGER, UNITÀ DI PROTEZIONE UNIVERSALE

In fin dei conti, avrete 15 livelli da giocare con *Toy Story 2* e sebbene alcuni di questi siano solamente i quadri dei nemici principali, avrete comunque a disposizione un sacco di posti da esplorare. Come se non bastasse, non potrete completare al 100% un livello affrontandolo



▼ Qualcosa mi dice che questo robot non è spuntato fuori per invitarci a prendere un tè...





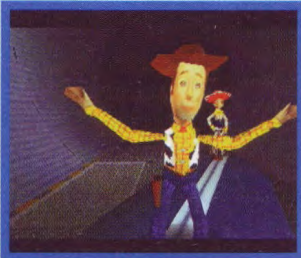
BATTERIE NON INCLUSE

Visitate Mr Potato Head in ogni livello e portategli una parte mancante del suo corpo per ottenere l'accesso ad alcuni nuovi accessori. Questi vi permetteranno di collezionare ancora più Gettoni nei vari livelli. I potenziamenti di Mr Potato includono questo scudo e degli stivali jet.



BUZZ ALLA RISCOSSA

La resa dei conti finale nel retro dell'aeroplano vi vedrà alle prese con ben tre nemici che tenteranno contemporaneamente di fermare la vostra avanzata. Dopo tutto quello che avrete fatto per raggiungere questo punto, la battaglia si rivela piuttosto deludente, ma quando avrete visto la faccia spaventata e disorientata di Woody concorderete con noi che ne è valsa la pena!



alto l'interesse del giocatore, rendendo comunque appetibile un titolo che ha il grosso difetto di non includere una modalità per due giocatori. Rompendo la

tradizione che ha visto decine di film convertiti in mediocri videogiochi, *Toy Story 2* sembra essere un'interessantissima novità.



▲ Potenziando l'attacco rotante di Buzz, diventerete una specie di super trottola. Attenzione però, questo vi renderà vulnerabili agli attacchi dei vostri nemici.



▲ Proprio come nel film, Buzz non potrà volare, ma spingendo il tasto del salto mentre siete in aria vedrete spuntare le sue ali e potrete planare per un po'.

una sola volta, visto che avrete bisogno di alcuni potenziamenti per accedere ad alcune particolari zone. Gli oggetti speciali li troverete solo nei livelli successivi. Prima di poter vincere la corsa che affronterete con RC in uno dei primi livelli, dovrete prendere gli stivali jet che troverete solo alcuni quadri più tardi. Questo dovrebbe contribuire a mantenere sempre

I COMANDI DEL PAD

- L: Non utilizzato
- R: Visuale in prima persona
- B: Sparare con i laser
- A: Saltare
- C su: Telecamera dietro, C giù: Attacco rotante, C sinistra: Ruotare la telecamera, C destra: Ruotare la telecamera
- D-Pad: Non utilizzato
- Z: Mirino

+ PREGI & DIFETTI -

<ul style="list-style-type: none"> + Tantissimi riferimenti al film + Buon numero di enigmi interessanti + Ottimi campionamenti delle voci dei personaggi + Livelli decisamente vasti 	<ul style="list-style-type: none"> - Le piattaforme non perdonano - Le angolazioni della telecamera potrebbero essere migliori
---	--

UNA DIVERTENTISSIMA AVVENTURA PLATFORM PER GRANDI E PICCINI

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



NUCLEAR STRIKE 64

NIENTE NUOVE, BUONE NUOVE!



Ormai dura da un bel pezzo, non credete? La serie degli Strike (cominciata con *Desert Strike* su Megadrive) è in circolazione dai primi Anni '90, ma solo ora ha deciso di approdare sulla console a 64-bit della grande N. *Nuclear Strike 64* è una specie di conversione del titolo per PlayStation uscito nel 1997. La conversione comunque non è troppo diretta, in quanto la struttura delle missioni è stata notevolmente cambiata durante la trasposizione da CD a cartuccia. Se su PlayStation erano presenti cinque grandi mappe, i livelli dell'N64 sono stati spezzettati in porzioni più piccole. E questo potrebbe essere in qualche modo un vantaggio, in quanto le mappe meno vaste contribuiranno a limitare la ripetitività e vi eviteranno di fare le lunghe (e a volte) noiose trasvolate da una parte all'altra dei livelli.

TERZO STRIKE!

Come suggerisce il nome, *Nuclear Strike* vi metterà al comando di un potentissimo elicottero da guerra pesantemente armato con il quale dovrete cercare di distruggere tutti i vostri avversari.

Il nemico che dovrete annientare questa volta è un ex agente della CIA, il Colonnello LeMonde, che è a capo di un'organizzazione terroristica che sta causando caos

nel sud-est dell'Asia. Attraverso i suoi contatti con il mercato nero, LeMonde è riuscito a impossessarsi di una testata atomica e sembrerebbe avere tutte le intenzioni di scatenare un terribile conflitto nucleare. A questo punto entra in azione lo Strike Team, una forza multinazionale intenta a volare per il mondo spazzando via tutti i nemici dell'umanità per ristabilire la pace ovunque ce ne sia bisogno. La maggior parte del gioco vi vedrà al comando di un elicottero Apache, ma in alcuni casi avrete a disposizione anche altri mezzi d'assalto, come un jet Harrier o un hovercraft. *Nuclear Strike* si propone con una visuale isometrica che inquadrerà il vostro mezzo di distruzione alle spalle, mentre il paesaggio vi ruoterà attorno a seconda dei vostri movimenti.

Questo significa quindi che il sistema di visualizzazione dei livelli è lo stesso del titolo per PlayStation. I possessori di N64 potranno comunque godersi questo gioco senza i tantissimi problemi che affliggevano la versione per le console della Sony. Qualcuno potrà obiettare che il terreno è un po' sfocato, ma durante l'azione frenetica di gioco non avrete di certo il tempo per accorgervene. Dobbiamo inoltre ammettere che questo particolare contribuisce a rendere il gioco un po' più realistico.

PIOGGIA DI FUOCO

La struttura del gioco è semplice. Non appena avrete portato a termine tutti gli obiettivi in una particolare area, avrete accesso alla missione successiva che consisterà nel raggiungere una nuova locazione o nel distruggere un nuovo bersaglio. Grosse sezioni di ogni mappa saranno invase dalle truppe avversarie. Potrete quindi stare certi che il fuoco nemico non vi mancherà mai.

Il sistema di controllo garantisce un'ottima libertà di movimento, il grilletto e i tasti dorsali del controller sono usati per spostarsi lateralmente. In questo modo, con un po' di pratica potrete anche volare in cerchio attorno al bersaglio in modo da tenerlo costantemente sotto tiro mentre evitate i suoi colpi. L'unico piccolo problema relativo al sistema di controllo è che non sempre risponde come si vorrebbe. Il sistema delle missioni e la varietà di veicoli disponibili aiutano a mantenere abbastanza alta la longevità di *Nuclear Strike*, tanto che non saprete mai cosa vi aspetterà nel prossimo livello.

Starete sparando a delle cannoniere e un minuto dopo potrete trovarvi a proteggere un treno con a bordo persone importanti, oppure starete piazzando delle mine sulla rotta di alcune navi da combattimento.

INFO

GIOCATORI



EXPANSION PAK

RUMBLE PAK

Prodotto THQ
Sviluppo Pacific Power & Light
Genere Sparatutto
Data di Uscita Già in vendita

DISTRUZIONE TOTALE

Alcuni livelli vi permetteranno di volare con un Sea Harrier, ma prima di librarvi nell'aria lo dovrete trovare! Il mezzo è generalmente contenuto in un hangar, quindi se riuscirete a localizzarlo e a distruggerlo, l'Harrier diventerà utilizzabile. Una volta a bordo, avrete a disposizione un aereo agile come il vostro Apache, ma dotato di un arsenale incredibilmente più potente!



► Le unità di terra nemiche possono variare da normalissimi soldati a potenti carri armati. Fortunatamente, non troverete mai niente di invulnerabile ai vostri colpi.



**OPZIONI
MNEMONICHE**

MEMORIA INTERNA

Non utilizzata

CONTROLLER PAK

Salva i progressi nel gioco

RECENSIONI

**IL DIO
DENARO...**

I mitragliatori dell'Apache sono sicuramente un efficacissimo mezzo di distruzione, ma ci sono alcune cose che proprio non possono fare, come ad esempio passare attraverso le porte. In parecchie missioni dovrete trasportare degli agenti in punti specifici in modo che questi possano compiere la loro opera di sabotaggio. Il principale artefice di queste operazioni sarà il mercenario "Cold" Harding Cash, esperto di spionaggio, omicidi e altre cosette del genere. L'unico problema è che questo simpaticone non muoverà un dito senza prima essere stato pagato!



Prendete il denaro con il vostro argano...



Depositatelo sulla villa di Cash...



...e prendetelo a bordo prima che qualcuno lo elimini!

▼ Le forze Nord Coreane stanno attaccando! Potrete avere un controllo tattico sul campo di battaglia disponendo le varie truppe.



▼ Usando un nuovo elicottero dovrete liberare un agente da una prigione della Corea del Nord. Purtroppo però, questo mezzo è decisamente meno potente del nostro Apache.



▼ Lo Strike Team non è l'unico a disporre di unità aeree. Fortunatamente i piloti nemici sono tutto tranne che degli assi.





È UNO SPORCO LAVORO...

La caratteristica veramente sorprendente di *Nuclear Strike* è il suo livello di difficoltà. Le missioni individuali non sono proprio impossibili, ma realizzarle una dopo l'altra potrebbe essere molto più difficile di quanto si possa credere. Le cose si complicano ulteriormente quando per completare l'obiettivo di alcune missioni non vi sarà data la possibilità di sbagliare un colpo...

Anche se siete riusciti a completare con successo gli obiettivi iniziali di quella missione, scoprirete di non avere abbastanza munizioni per portare a termine quelli finali. Gestire in modo corretto il proprio arsenale è una cosa di vitale importanza, ma persino i piloti più parsimoniosi potranno trovarsi a corto di risorse nel momento meno opportuno. Un altro particolare che rende il nuovo titolo della THQ decisamente difficile è che anche quando ricomincerete dopo essere stati abbattuti, il vostro elicottero non avrà il massimo delle munizioni e del carburante. Questo significa che sarà molto facile continuare la propria partita ritrovandosi senza munizioni o ancor peggio senza una goccia di carburante nel vostro serbatoio. *Nuclear Strike* è decisamente molto giocabile e ai livelli di difficoltà più alti è abbastanza impegnativo da creare problemi anche ai più esperti di questo genere. L'unico problema di questo titolo è che in fondo si tratta di un gioco piuttosto vecchio. D'altra parte anche

▼ Beh, non sarà *Speed*, infatti l'autobus sta andando a venti all'ora, ma fare strada a un carico di ostaggi in fuga non è mica una cosa da tutti i giorni!

▲ È il momento della resa dei conti! Questa missione è abbastanza semplice... Non dovrete fare altro che distruggere il palazzo del leader nordcoreano. Fuoco a volontà!



I COMANDI DEL PAD



+ PREGI & DIFETTI -

- + Un sacco di azione
- + Missioni molto varie
- + Controlli semplici e reattivi
- + Abbastanza difficile
- Dato
- Una volta finito lo dimenticherete

UN SISTEMA DI GIOCO VECCHIO STILE CHE ANCORA RIESCE A COINVOLGERE!

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

TOTALE 8

Resident Evil 2 (recensito nello scorso numero) non era esattamente un gioco nuovissimo, eppure è stato

giudicato ottimamente. Questo significa che in fin dei conti, è la giocabilità a contare ed è così che dovrebbe sempre essere!



INFO

GIOCATORI



EXPANSION PAK

RUMBLE PAK

Prodotto Activision
Sviluppo Traveller's Tales
Genere Platform
Data di Uscita Già in vendita

A BUG'S LIFE

ANCHE LE FORMICHE HANNO LA TOSSE!

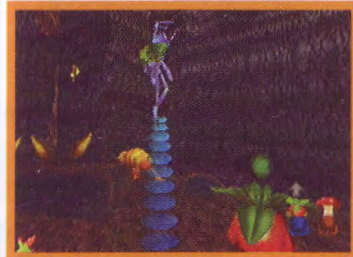
A Bug's Life è un bellissimo film, uno di quelli che piacciono a grandi e piccini e che ci lascia con il sorriso stampato sulla bocca quando finiamo di vederlo.

Sfortunatamente la conversione di A Bug's Life per la console a 64-bit della Nintendo vi farà sorridere solo quando la spegnerete. Il sistema di gioco è molto simile alla fusione tra un platform e un'avventura 3D che segue vagamente la trama del film. Filk la formica dovrà cercare aiuto per salvare la propria colonia dall'orda di malvagie locuste capitanate da Hopper. Ci sono persino delle idee originali, Filk ad esempio dovrà usare diversi tipi di semi per far crescere varie piante (e funghi) in modo da riuscire a superare alcune sezioni di certi livelli e sconfiggere alcuni nemici.

Comunque, mentre nel film Filk era un protagonista piuttosto tranquillo che per sconfiggere Hopper preferiva usare il cervello piuttosto che la forza, in questo gioco si è tramutato in una

specie di psicopatico che si fa strada massacrando tutti i nemici che gli capitano a tiro. Walt Disney si starà rivoltando nella sua camera criogenica! Il principale problema di A Bug's Life è la sua ripetitività, la maggior parte del gioco consiste nel vagare per le ambientazioni (che non sono neppure troppo grandi) cercando e piantando semi mentre si eliminano i nemici. Non è neanche divertente da giocare! La grafica per esempio non è di certo all'altezza di altri titoli sviluppati per la nostra amata console.

Anche se consideriamo il fatto che questo titolo è indirizzato a un pubblico di giocatori molto giovani, non possiamo fare a meno di ammettere che anche i più piccoli si stancheranno presto di un gioco così noioso e ripetitivo. Se pensate alla qualità del film, A Bug's Life per N64 è una vera catastrofe. A meno che non siate dei super appassionati di giochi noiosissimi, vi consigliamo caldamente di stare alla larga da questo titolo...



▼ Filk è nella grande città! Beh, "grande" per modo di dire, visto che una lattina di Coca-Cola qui sembra un grattacielo.



OPZIONI MNEMONICHE

MEMORIA INTERNA

Non utilizzata

CONTROLLER PAK

Contiene tre slot per i salvataggi



NTSC VS PAL

Come si comporta la versione europea in termini di velocità confrontata alla versione NTSC? Esattamente nella stessa maniera.

I COMANDI DEL PAD



L: Mostra inventario
R: Camminare
A: Saltare/Attaccare/Scivolare
B: Lanciare/Raccogliere
C Su: Muovere la telecamera in su, C Giù: Muovere la telecamera in giù, C sinistra: Muovere la Telecamera a sinistra, C Destra: Muovere la telecamera a destra
D-Pad: Regolare la telecamera
Z: Cambiare il colore dei semi

+ PREGI & DIFETTI -

- + Giocandoci vi verrà voglia di rivedere il film...
- Grafica decisamente al di sotto della media
- Colonna sonora mal riprodotta
- Sistema di gioco incredibilmente confuso...
- Comandi poco reattivi

UNO DEI FILM MIGLIORI RIPROPOSTO NEL PEGGIORE DEI MODI...

GRAFICA	■■■■■	5
SONORO	■■■■■	3
LONGEVITÀ	■■■■■	2
GIOCABILITÀ	■■■■■	3

TOTALE 4



NBA LIVE 2000

SCHIACCIATE E TIRI DA TRE ANCHE CON MICHAEL JORDAN!

INFO

GIOCATORI

EXPANSION PAK

RUMBLE PAK

Prodotto	EA
Sviluppo	EA
Genere	Sportivo
Data di Uscita	Già in vendita



OPZIONI MNEMONICHE

MEMORIA INTERNA

Non utilizzata

CONTROLLER PAK

Salva i progressi di gioco

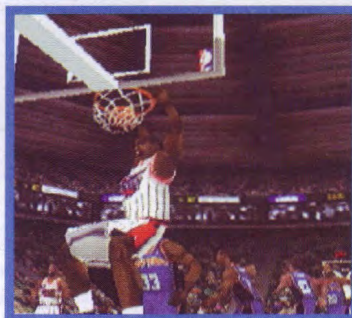
▼ Grazie a una spettacolare giocata, la squadra avversaria è stata disorientata, lasciando al giocatore dei Rockets tutto lo spazio di cui ha bisogno per tirare.

Ev viva! È finalmente arrivato un altro gioco di basket! Ma aspettate un attimo, deve essere diverso, c'è un nuovo numero nel titolo. A parte gli scherzi, *NBA Live 2000* ha effettivamente un paio di caratteristiche innovative che sapranno sicuramente giustificare la sua uscita e non stiamo parlando di statistiche modificate o cose del genere. Una di queste novità riguarda proprio il sistema di gioco.

Questa volta potremo giocare uno contro uno con "l'Alieno", il mitico e solo Michael Jordan, in un semplice campo di strada.

Sfortunatamente però questa nuova caratteristica lascia un po' l'amaro in bocca, in quanto sebbene questa modalità sia divertente da giocare, non raggiunge gli standard degli spettacolari due contro due di *NBA Jam*. È un peccato che non sia stato inserito un torneo uno contro uno a eliminazione diretta!

Si potranno infatti affrontare solo match singoli. Il divertimento si trasformerà presto in monotonia, non appena vi renderete conto del fatto che sconfiggere gli altri personaggi non vi farà guadagnare nulla oltre allo sbloccare Jordan come avversario selezionabile. Questa modalità uno contro uno si rivelerà comunque molto divertente se deciderete di sfidare un vostro amico.



SPACE JAM

L'altra caratteristica molto interessante proposta dalla nuova versione di questa serie sono le animazioni del volto dei giocatori. Questo è divertente proprio come potete immaginare! Pensate al vostro giocatore di basket preferito che mima un grido di paura e vi renderete conto di cosa vi aspetta... uno spettacolo incredibilmente comico!

Fortunatamente dovrete sopportare questo solamente nei replay peraltro impossibili da saltare. Durante il gioco principale, le animazioni dei vari dribbling e delle schiacciate acrobatiche sono state realizzate bene, ma non sono esattamente il massimo e potrebbero rivelarsi leggermente scattose.

Graficamente il gioco è ben fatto, ma ancora una volta non si riesce a uscire dalla mediocrità che ha sempre afflitto i suoi predecessori. Gli spettatori sono delle semplici immagini

bidimensionali appiccicate sugli spalti! Le uniche caratteristiche veramente notevoli di *NBA Live 2000* riguardano il fatto che la folla griderà incitamenti vari e i giocatori scherzeranno occasionalmente con i propri compagni. Questo non rende il sonoro un capolavoro, ma aiuta a intramezzare il commento che altrimenti risulterebbe troppo noioso. Per la vostra gioia ci sarà anche della musica in stile hip-hop da ascoltare e non potreste chiedere di meglio, specie se siete appassionati del genere.

Quando comunque entrerete nel vivo del gioco, sarete troppo impegnati persino per sentirla. Il gioco in se stesso è piuttosto divertente e potrete scegliere come sempre tra un sacco di angolazioni della telecamera e di opzioni per soddisfare tutte le vostre esigenze. Controllare i giocatori è abbastanza semplice e con l'aiuto dei tasti sulla parte anteriore del controller gli schemi tecnici saranno sempre molto



immediati. Tenete premuto R e sullo schermo appariranno delle icone relative ai tasti C e non dovrete fare altro che spingere il tasto corrispondente per controllare o passare a uno specifico compagno. Grazie a questo sistema e al classico tasto del "passaggio al compagno più vicino", potrete giocare da subito senza preoccuparvi troppo della posizione dei vostri compagni.

L'unico inconveniente di questa caratteristica è che la telecamera non riesce sempre a inquadrare tutto il campo. Questo significa purtroppo che vi capiterà di non capire dove andrà a finire il vostro passaggio. *NBA Live 2000* è una buona simulazione di basket con alcune interessanti caratteristiche, ma non riesce comunque a uscire dalla mediocrità. È un peccato che la modalità uno contro uno con Jordan non sia stata sfruttata di più. Se comunque doveste pensare di acquistarlo, otterrete qualcosa di abbastanza innovativo. *NBA Live 2000* della EA è un gioco che consigliamo principalmente solo ai veri appassionati di questo genere.



▲ Prima di ogni incontro tutti i giocatori si riscaldano con alcuni semplici esercizi di stretching. È arrivata l'ora di mettere in pratica tutto il tempo passato ad allenarsi duramente, ragazzi!

▲ Il miglior giocatore dei LA Lakers cerca di attirare l'attenzione della difesa mentre i suoi compagni scattano sotto canestro.



SCHIACCIA O MUORI

La modalità uno contro uno con Jordan è il massimo per tutti quelli che vogliono dimostrare la loro abilità nel destreggiarsi sull'asfalto. Sarà inoltre un'ottima opportunità per citare i divertentissimi insulti di "Chi non salta bianco è"...



I COMANDI DEL PAD



+ PREGI & DIFETTI -

- + Modalità uno contro uno molto divertente
- + Controlli semplici e reattivi
- + Animazione dei volti e dei giocatori
- Uno dei tanti giochi di Basket
- Animazioni poco fluide
- Poche novità veramente interessanti
- Potrebbe risultare troppo facile

UNA BUONA SIMULAZIONE DI BASKET CHE CERCA DI PORTARE QUALCOSA DI NUOVO

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

TOTALE 7,5

MARIO PARTY 2

SARÀ VERAMENTE IL NUOVO PUNTO DI RIFERIMENTO PER TUTTI I PUZZLE GAME?



Dopo l'enorme successo riscosso dal primo *Mario Party*, era più che lecito pensare che prima o poi sarebbe arrivato un seguito! *Mario Party 2* è appena uscito nei negozi americani e dovrebbe arrivare da noi entro giugno. Vi consigliamo caldamente di iniziare a mettere da parte i vostri soldi perché non potrete perdere il nuovo divertentissimo titolo della Nintendo...

La trama sulla quale è basato il nuovo episodio di uno dei giochi più divertenti che siano mai apparsi sulla console a 64-bit della grande N, parla del gruppo di amici di Mario che cercano di decidere come dovrà essere chiamato il loro mondo... Potrebbe non essere la storia più coinvolgente che vi sia mai capitato di vivere, ma vi assicuriamo che sarà una delle più divertenti. Mario vorrebbe ovviamente chiamarlo Mario Land, mentre Wario preferirebbe Wario Land, ma toccherà a voi riuscire a risolvere la disputa.

Cercando di calmare i suoi amici, Toad suggerisce di permettere al vincitore del gioco che riesce a sconfiggere il terribile Bowser di scegliere il nome che preferisce per il loro pianeta. Il simpatico fungo però non avrebbe mai pensato che la sua idea avrebbe scatenato una vera e propria rivoluzione nel pacifico mondo di *Mario Party*...

Il nuovo titolo della Nintendo offre meno giochi di quanti non ne proponesse il suo predecessore, tanto che ne avrete a disposizione solo cinque. Questo piccolo difetto, però, è stato cancellato dai ragazzi della Hudson Soft inserendo la bellezza di 64 mini giochi contro i 50 del suo

predecessore... Non è fantastico? Alcuni dei giochi che potrete affrontare non sono altro che delle semplici rivisitazioni di quelli presenti nel primo *Mario Party*, ma ne troverete tanti altri nuovi di zecca ed estremamente divertenti.

GIOCO DI SQUADRA

Le novità di *Mario Party 2* non si limitano comunque al maggior numero di mini giochi. Gli sviluppatori della Hudson Soft hanno infatti deciso di aggiungere una manciata di nuove opzioni e tocchi di classe che renderanno *Mario Party 2* un nuovo punto di riferimento per il suo genere. La maggior parte dei miglioramenti riguardano l'aspetto grafico, visto che il sistema di gioco era già ottimo nella sua prima versione. Fortunatamente, i ragazzi della Hudson Soft hanno resistito alla tentazione di non aggiungere niente di nuovo come hanno fatto con il loro *Bomberman World*. Tutti i personaggi saranno vestiti in tono con il gioco al quale partecipano (come il costume da cowboy di Mario).

Un'altra caratteristica veramente interessante è la presenza di una nuova modalità, la Mini-game Coaster. Quando sarete riusciti a sbloccare un numero sufficiente di mini giochi avrete la possibilità di affrontare nove diversi mondi. Sarà sicuramente molto più veloce da giocare, rispetto alla modalità principale dove bisogna muoversi sul tabellone aspettando di incontrare un mini gioco. Questo però non significa che potrete riuscire a completarlo in pochi minuti...

A parte questi piccoli cambiamenti, il sistema di gioco

del nuovo titolo della Nintendo è identico a quello del suo predecessore. Quattro giocatori potranno prendere parte al gioco anche se la console sarà in grado di sostituire gli assenti... Ogni concorrente potrà (a turno) muoversi sul tabellone principale per cercare di collezionare il maggior numero possibile di gettoni e scoprire gli oggetti speciali che si possono trovare lungo la strada. Alla fine di ogni turno, tutti i concorrenti prendono parte a un mini gioco che nella maggior parte dei casi sarà una gara tutti contro tutti, ma non mancheranno le sfide a squadre.

Proprio come succedeva nel primo capitolo, i giochi sono abbastanza semplici. Pensate che non vi capiterà spesso di utilizzare la levetta analogica e non avrete mai bisogno di più di un pulsante per controllare il vostro personaggio, per non contare il fatto che non durano mai tanto tempo. La loro esagerata semplicità potrebbe rendere i mini giochi un po' noiosi, ma vista l'incredibile varietà non crediamo che vi sarà difficile giocare per molto tempo con *Mario Party 2*. Ci sono così tanti mini giochi nel nuovo titolo della Nintendo che dovrete passarci veramente tanto tempo prima di affrontare due volte lo stesso...

BYOB

Se non doveste sentirvela di affrontare il gioco completo, potrete sempre scegliere di fare una visita alla Mini-Game Land



OPZIONI

MEMORIA INTERNA

Salva i gettoni ottenuti e i mini giochi sbloccati

CONTROLLER PAK

Non utilizzato

INFO

GIOCATORI



EXPANSION PAK



RUMBLE PAK



Prodotto	Nintendo
Sviluppo	Hudson Soft
Genere	Puzzle
Data di Uscita	Già in vendita



▲ I veri appassionati di Mario riconosceranno subito questo gioco che, fortunatamente, continua a essere uno dei più divertenti.



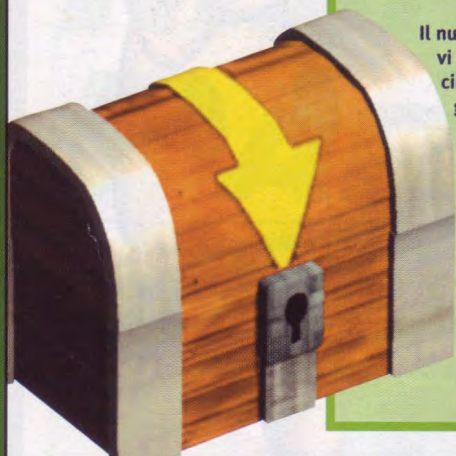
▲ Questo è senza dubbio uno dei mini giochi più complicati. Dovrete fare di tutto per evitare di essere colpiti dalla catena... e non sarà affatto facile.



▲ I personaggi cambiano il loro costume tutte le volte che affrontano un nuovo gioco. Per il livello Mystery Land li vedrete indossare delle belle divise da safari...

CINQUE PER UNO

Il nuovo titolo della Nintendo vi metterà a disposizione cinque diversi tavoli da gioco uno più divertente dell'altro, oltre a quello finale dove incontrerete Bowser.



PIRATE LAND

In questo divertentissimo livello ispirato ai pirati, un galeone spagnolo bombarderà tutti gli sfortunati giocatori che gli capiteranno a tiro rispedendoli direttamente al Via.



WESTERN LAND

Sembra proprio che in questo titolo non poteva mancare un quadro ambientato nel lontano West. Fate attenzione al treno che passa sui bordi del tavolo da gioco o rischierete di essere buttati di sotto.



dove potrete provare subito il mini gioco che preferite. Per essere sicuri di non perdere il piacere di giocare a *Mario Party 2* come dovrete, non potrete affrontare i mini giochi della Mini-Game Land prima di averli sbloccati nella modalità principale. Se vorrete quindi provare un particolare mini gioco in qualsiasi momento dovrete comprarlo nella Mini-Game Land utilizzando i gettoni che avete ottenuto completando il tabellone. Quelli di voi che hanno avuto la possibilità di giocare con il primo *Mario Party*,



noteranno comunque che non ci sono grandi novità nella sua nuova versione. La grafica è la stessa (sia nello stile dei personaggi e degli ambienti che nella qualità) e anche la colonna sonora è praticamente identica. Nonostante siano stati aggiunti diversi mini giochi, la struttura principale non è affatto cambiata.

Potrete trovarvi a penzolare da alcuni palloncini piuttosto che sedere in piccole barchette o dovrete coprire determinati percorsi spingendo dei barili piuttosto che dei gusci di tartaruga e così via... Tutto questo significa semplicemente che molti dei mini giochi di *Mario Party 2* sono molto (forse un po' troppo) simili ai loro predecessori. Come succedeva nel primo episodio, anche *Mario Party 2* è stato sviluppato appositamente per il gioco di gruppo, tanto che provandolo in singolo non riuscirete neppure a divertirvi la metà di quanto possiate fare



▲ In ognuno dei livelli troverete un negozio dove potrete acquistare diversi oggetti utilizzando i gettoni che avete collezionato. Alcuni vi aiuteranno durante il gioco, mentre altri svantaggeranno i vostri avversari.



▲ Gli sfondi potrebbero anche essere cambiati, ma il mini gioco Koopa Bowling continua a funzionare come prima. Non dovrete fare altro che guidare il guscio della tartaruga per abbattere gli avversari.



MYSTERY LAND

Quattro antiche reliquie aspettano di essere scoperte dall'Indiana Jones di turno, ma prima di raggiungerle dovrete fare veramente tanta strada e non sarà affatto semplice...



SPACE LAND

Benvenuti nello spazio più profondo! Il problema più grosso che incontrerete in questo livello è senza dubbio il terribile laser Ruba-Gettoni che è stato costruito da Bowser per impedirvi di raggiungerlo.



HORROR LAND

Fantasi e creature mostruose di ogni genere capaci di farvi passare le notti in bianco... Ecco cosa vi aspetta nell'ultimo dei cinque livelli che dovrete affrontare prima di vedervela con il terribile Bowser.



▲ A volte capiterà che Bowser scenda in campo per eliminare qualche partecipante. Fate attenzione, perché se doveste essere colpiti, vedrete portarvi via tutti i vostri gettoni.

insieme a qualche vostro amico soprattutto perché riuscire a battere i personaggi controllati dal computer non sarà affatto difficile, neppure impostando il livello di difficoltà al massimo. Il maggior numero di mini giochi presenti in questa nuova versione di Mario Party la rende sicuramente più interessante del suo predecessore e sicuramente molto più divertente di altri giochi di questo genere. Comunque, nonostante alcune piccole aggiunte, il nuovo titolo della Nintendo non è altro che una copia della versione originale e se avete avuto modo di vedere il suo predecessore, potreste non aver bisogno di vedere anche questo. Mario Party 2 ha tutta l'aria di essere uno di quei giochi che è meglio provare prima di spenderci i soldi... Nonostante questo, però, il nuovo titolo



dedicato al simpatico idraulico italiano e compagni potrebbe essere un ottimo modo per passare molto tempo divertendosi...

ARMA NON CONVENZIONALE

Il potentissimo satellite da combattimento di Bowser è carico e pronto a far fuoco, e ogni volta che un giocatore raggiungerà il centro di un tavolo da gioco il conto alla rovescia procederà... Quando avrà raggiunto la fine vedrete partire il devastante raggio che toglierà tutti i gettoni collezionati dal malcapitato...



I COMANDI DEL PAD



+ PREGI & DIFETTI -

- + Un sacco di giochi nuovi
- + Il massimo del divertimento per più giocatori
- + Impossibile trovare un mini gioco simile a un altro
- Può risultare un po' lento
- Sistema di gioco identico al predecessore

UN PO' MEGLIO RISPETTO AL SUO PREDECESSORE, MA ANCORA INCOMPLETO

GRAFICA	7
SONORO	7
LONGEVITÀ	9
GIOCABILITÀ	8

TOTALE 8

BASSMASTERS 2000

PRENDETE LA VOSTRA CANNA MIGLIORE E PREPARATEVI A PESCARE COME NON AVETE MAI FATTO!

La maggior parte dei possessori di console potrebbe anche considerare i giochi di pesca divertenti come una visita dentistica, ma con il nuovo titolo della THQ avranno l'occasione di ricredersi. *Bassmasters 2000* sarà pure una simulazione di pesca, ma saprà catturare l'attenzione di tutti gli appassionati della console a 64-bit della Nintendo (anche quelli che non sono appassionati di questo sport).

Una cosa è certa! Questo gioco non vi stupirà con effetti speciali come raggi laser o con una trama particolarmente coinvolgente, ma quando inizierete a cercare di catturare tutti quei pesciolini, non riuscirete a staccarvi facilmente dal vostro controller. Come in ogni gioco di pesca, vi troverete a passare molto tempo aspettando un segno che potrebbe anche essere solo uno spruzzo d'acqua, ma non riuscirete a resistere al fascino della caccia. Quando avrete individuato il vostro obiettivo, tutta la vostra attesa verrà ripagata durante la "battaglia" che ingaggerete con un pesce che avrà difficilmente voglia di

diventare la vostra cena.

Purtroppo questo è il primo punto in cui il gioco perde un po' del suo fascino. I pesci non riescono quasi mai a offrire una sfida abbastanza divertente, soprattutto quando avete imparato la giusta tecnica per calcolare la tensione ideale della lenza. Anche questo si rivelerà presto abbastanza semplice, grazie alla presenza di un indicatore posto in un angolo dello schermo che diventerà rosso quando rischierete di spezzare il sottile filo di nylon.

Parlando degli aspetti positivi, la caratteristica nella quale trova il suo punto di forza *Bassmasters 2000* è la quantità di dettagli con i quali potrete decidere come attirare le vostre prede.

AMO, LENZA E GALLEGGIANTE

Ci sono veramente tantissime opzioni che vi permetteranno di selezionare qualsiasi aspetto del gioco, dal tipo di barca che vorrete usare nei vari laghi al tipo di esca, lenza e canna. Queste opzioni non sono di certo infinite, ma ce ne sono abbastanza per rendere il gioco una sfida davvero coinvolgente senza farlo diventare troppo complicato. Scegliete un motore rumoroso per la vostra barca, per esempio, e rischierete di

spaventare i pesci e tornare a casa a mani vuote.

Fortunatamente per i principianti ci saranno centinaia di consigli dati direttamente da "famosi" pescatori, che vi aiuteranno a scegliere la giusta esca per le differenti condizioni di tempo e per le diverse aree dei laghetti che avrete a disposizione. Se infine siete degli appassionati di pesca, allora sarete felici di sapere che il gioco include i veri laghi dei circuiti professionali.

A meno che non siate esperti pescatori e conosciate di già le varie lenze, la vostra reazione iniziale sarà probabilmente quella di pensare che questo gioco sia una simulazione estremamente difficile da gestire.

Nessuno infatti nega che avrete bisogno di un po' di tempo per trovare e (soprattutto) catturare il vostro primo pesce e abituarvi a tutte le caratteristiche di questo gioco. Scegliete l'esca sbagliata e il pesce potrebbe passarle vicino senza degnarla neppure di un'occhiata. Qui i consigli vi aiuteranno, ma all'inizio potrebbe essere comunque frustrante. Quello che risulta ancora più complicato è il fatto che non si potrà pescare altro



OPZIONI MNEMONICHE

MEMORIA INTERNA

Non utilizzata

CONTROLLER PAK

Salva i pescatori e le statistiche

INFO

GIOCATORI



EXPANSION PAK



RUMBLE PAK



Prodotto THQ
Sviluppo THQ
Genere Pesca
Data di Uscita Già in vendita



▲ Per affrontare i diversi laghetti che vi verranno messi a disposizione, potrete scegliere tra un buon numero di imbarcazioni, ma ricordate che la velocità non è sempre la chiave del successo...



▲ Per riuscire a gestire la potenza del lancio della lenza, in *Bassmasters 2000* sarete aiutati da questo puntatore rosso che apparirà quando spingerete verso il basso la levetta analogica del controller.



UN LANCIO DA MAESTRO

Se cercate un po' di azione mozzafiato, il gioco include un'opzione di gara contro il tempo e questa modalità decisamente insolita per un titolo di questo genere. In questo caso, il vostro scopo sarà quello di gettare l'amo dentro alcuni cerchi colorati e vi assicuriamo che è meno semplice di quanto possa sembrare...



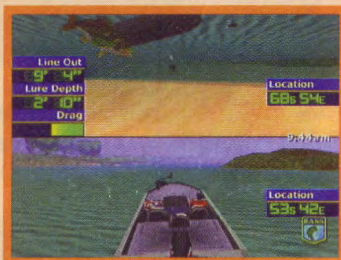
◀ Accidenti, che pesce enorme! I ragazzi della THQ hanno voluto pensare anche agli amanti degli animali... Tutti i pesci vengono infatti rimessi in libertà alla fine di ogni torneo.

che diversi tipi di pesce persico. Prendete un pesce gatto o una trota, per esempio, e il vostro personaggio li rigetterà automaticamente nel lago.

D'accordo che il gioco è fatto così, ma sarebbe stato divertente poter prendere anche altri tipi di pesce, specialmente quando uno di questi abbocca per primo all'amo! *Bassmasters 2000* è sicuramente la migliore simulazione di pesca che si sia mai vista sulla console a 64-bit della grande N e sebbene possa essere solo un gioco con una grafica di poco superiore alla media, il risultato finale è decisamente buono. Potrete persino cimentarvi in diversi mini giochi e in una modalità a due giocatori che aggiungeranno un bel po' di longevità. Infine, una orecchiabilissima colonna sonora a base di banjo accompagnerà tutte le vostre battute di pesca. Con tutte queste caratteristiche, gli appassionati di pesca (ma non solo) dovranno cercare di aggiungere il nuovo titolo della THQ alla propria collezione!

FISHERMAN'S FRIEND

Se riuscite a convincere i vostri amici che questo è un gioco veramente divertente, potrete anche misurarvi contro di loro per mettere alla prova la vostra abilità di pescatore. Sfortunatamente non potrete speronare i vostri avversari guidando la vostra imbarcazione per il laghetto (credeteci, ci abbiamo provato!).



I COMANDI DEL PAD



+ PREGI & DIFETTI -

- + Intenso e coinvolgente
- + Un sacco di opzioni
- + Tanti mini giochi veramente divertenti
- + Modalità a due giocatori
- Potrebbe stancare dopo qualche partita
- Grafica non eccezionale
- Resta comunque una simulazione di pesca!

UN BUON GIOCO DI PESCA PIENO DI OPZIONI CON LE QUALI DIVERTIRSI.

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

TOTALE 8,5

ASTEROIDS HYPER 64

**RIUSCIRANNO
GLI
ASTEROIDI
A FAR
TREMARE
ANCHE
IL NOSTRO
MONDO?**

Pensate al tempo che è stato necessario per programmare *Donkey Kong 64* o *Zelda*. Tutte quelle linee di programma, così lunghe che il risultato finale sembra più la decifrazione di un frammento di DNA umano che un mezzo destinato a divertire i giocatori per molto tempo. Adesso tornate indietro col pensiero fino alla nascita dei videogiochi, intorno ai primi Anni '80 (se potete), quando *Space Invaders* e *Asteroids* facevano consumare montagne di monetine nelle affollatissime sale giochi e nei bar. Semplice divertimento per i giocatori che non avrebbero compreso il significato della parola Grafica Tridimensionale. Capite qual è il problema?

Asteroids, un gioco così semplice che anche un neonato potrebbe giocarlo, è arrivato sull'N64 più con un tonfo che non con un'esplosione. Gli sviluppatori della Syrox ovviamente hanno cambiato tutte le caratteristiche originali del gioco e hanno lasciato in piedi solo lo stretto indispensabile. Ma era inevitabile! Come minimo ci aspettavamo che il gioco fosse

riproposto in 3D, con l'opzione che consentisse di giocare alla versione classica inserita come tributo, o che almeno ci fossero dei ringraziamenti alla Capcom e all'Atari che lo legassero a tanti altri classici del passato. Ci sbagliavamo di grosso! Tutto quello che ci troviamo tra le mani è un classico 2D potenziato che propone 50 livelli di difficoltà crescente (che comunque non vi impegneranno mai abbastanza). In pratica, *Asteroids Hyper 64* sembra essere la prova più evidente di come un mito dell'universo dei videogiochi può essere trasformato in un titolo veramente inguardabile. Tenetevi forte, c'è anche una modalità a quattro giocatori. Fantastico! Ora quattro giocatori possono provare la splendida esperienza di sparare con una specie di cerbottana a dei blocchi di roccia che si aggirano casualmente su di uno sfondo quasi inesistente.

C'è sicuramente qualcosa di

▼ **Un impulso distruttivo che si evolve a spirale. Questa è solo una delle tantissime armi che la vostra piccola astronave avrà a disposizione.**

sbagliato quando le schermate di caricamento divertono di più del gioco stesso! Purtroppo, *Asteroids Hyper 64* è uscito dieci anni troppo tardi per poter essere considerato un titolo apprezzabile. Forse la Crave avrebbe potuto riscuotere successo con una versione del genere qualche anno fa, ma il livello di divertimento fornito oggi dai 64-bit è decisamente su un altro pianeta. E vi assicuriamo che neppure la giocabilità o la nostalgia possono aiutare questo gioco. Le tantissime opzioni e sfumature comprese nel gioco non riescono comunque a offrire una giocabilità degna di nota.

Provare per credere... Ah, ci sono 15 differenti tipi di asteroidi (caratterizzati da diversi livelli di radioattività indicati dai loro colori) che faranno impazzire gli

INFO

GIOCATORI

EXPANSION PAK

RUMBLE PAK

Prodotto	Crave
Sviluppo	Syrox
Genere	Azione
Data di Uscita	TBA





strumenti delle vostre astronavi: alcuni esplodono casualmente, altri sono a ricerca calorica, mentre ne incontrerete alcuni che scompaiono e riappaiono a caso. Tutto quello che potreste aspettarvi da uno sparatutto...

Il problema non è comunque dato da errori di programmazione, che invece è veramente perfetta! Il gioco infatti scorre via liscio e i controlli rispondono sempre con estrema puntualità. Il difetto maggiore di *Asteroids Hyper 64* sta purtroppo nella natura troppo semplice del gioco. Pensate che i ragazzi della Syrox hanno cercato di dare il massimo inserendo moltissime modalità di gioco, ma persino le partite in multiplayer finiscono per diventare estremamente noiose.

Affrontando i vari livelli, 15 differenti tipi di alieni tenteranno di ostacolarvi e troverete diversi potenziamenti, come i missili a

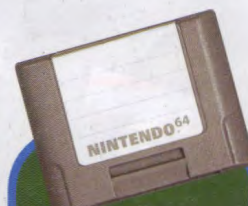
ricerca, le mine e le smart bomb con le quali spazzare via il male dalla galassia. La triste verità è che vi stancherete molto presto di eliminare orde di nemici. Tutto sommato, *Asteroids Hyper 64* è un gioco fuori dal tempo, riproposto sfruttando alcuni degli stereotipi dei titoli della nuova generazione. Se volete farvi un regalo, evitate in tutti i modi questo gioco...

ASTERIODI DA LEGARE!

Tornate indietro nel tempo fino al 1979 e troverete l'arcade originale dell'Atari presente ovunque (un tempo nel quale l'Atari era una società che contava veramente molto nel mondo dei videogiochi). Sfondi neri, bianca grafica vettoriale... ma in qualche modo il vecchio *Asteroids* è tuttora più giocabile delle sue versioni a colori! Chissà per quale strano motivo questa versione è stata inserita nel gioco? Almeno i nostalgici avrebbero avuto un motivo per spendere i loro soldi...



◀ I mondi cambiano in maniera veramente impercettibile. In fin dei conti, il tutto consiste nel disintegrare indiscriminatamente ogni cosa che si muove sullo schermo.



OPZIONI MNEMONICHE

MEMORIA INTERNA

Non utilizzata

CONTROLLER PAK

Salva le posizioni nel gioco



I COMANDI DEL PAD



+ PREGI & DIFETTI -

+ Accettabile se vi siete appena svegliati da un letargo durato 20 anni
+ Grande divertimento almeno per i primi dieci minuti
- Un sistema di gioco

decisamente preistorico
- Dovrebbe essere in omaggio insieme a un vero gioco
- Grafica antiquata
- Incredibilmente ripetitivo
- Non potreste impegnarvi neppure volendo

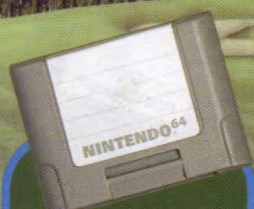
NON È IL MODO MIGLIORE PER RIPORTARE IN VITA UN GIOCO DIMENTICATO DA TEMPO...

GRAFICA	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	2
SONORO	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	2
LONGEVITÀ	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	3
GIOCABILITÀ	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	2

TOTALE 3,5

EUROPEAN PGA TOUR GOLF

**UNA SERIE
ESTREMAMENTE
POSITIVA
INTERROTTA
DA UN GIOCO
DECISAMENTE
MEDIOCRE!**



**OPZIONI
MNEMONICHE**

- MEMORIA INTERNA
Salva i progressi nel gioco
- CONTROLLER PAK
Non utilizzato

INFO

GIOCATORI



EXPANSION PAK



RUMBLE PAK



Prodotto Infogrames
Sviluppo Infogrames Sheffield
Genere Sportivo
Data di Uscita Già in vendita



Questo potrà sembrare un pregiudizio, ma il Golf è uno sport decisamente noioso, divertente come può esserlo guardare un gruppetto di anziani che giocano a bocce. Potrebbe anche essere interessante giocarci realmente, ma il più delle volte rischia di risultare un po' lento e monotono.

Perché allora quando esce un gioco per console che potrebbe rendere il tutto meno pesante, si rivela essere una conversione perfetta e fedelissima della sua controparte reale? Tutto questo non sarebbe poi tanto male se ci fosse qualche nome famoso da insultare durante le partite, solo che questo *EPGA Golf* è pieno di campioni europei dei quali nessuno ha mai sentito parlare.

Le cose non migliorano di certo se si pensa alla totale assenza di un pubblico! Ma come, nessuno guarda gli EPGA? C'è inoltre una certa differenza tra giocare contro Nick Faldo oppure contro un anonimo Fredrick Lindgren: non si ottiene la stessa soddisfazione nello sconfiggere all'ultima buca un tipo del quale non si conosceva neppure l'esistenza.

**PREPARETE I
GUANTI**

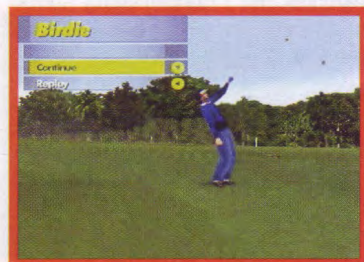
Detto questo, avanzare nelle classifiche di un torneo EPGA non è cosa facile e (una volta tanto) non a causa del confuso sistema di controllo. Tenendo premuto il tasto C-Giù potrete decidere più o meno dove

lanciare la pallina. Ovviamente questa linea virtuale sarà influenzata in qualche modo dal vento e dalla vostra abilità con il ferro, ma renderà molto più semplice la pianificazione dei vostri colpi. Tale linea non sarà presente nella modalità Avanzata, ma potrete comunque farvi un'idea di dove potrebbe andare a finire la pallina. Con la rapida pressione di un altro tasto potrete selezionare praticamente ogni tipo di mazza e qualsiasi genere di tiro voi desideriate.

Questo include backspin, punch shot, high pitch, lob e così via. *European PGA Tour Golf* sembra invece dimostrare tutte le sue debolezze nel sistema del putting che è decisamente troppo semplice. Nella modalità Standard (dove avrete la linea di guida sul green) è praticamente impossibile mancare anche un solo putt! Quando avrete preso confidenza con il sistema di controllo, vi raccomandiamo di affrontare il più in fretta possibile la modalità più avanzata per testare la vostra effettiva abilità con le mazze.

**TUTTA QUESTIONE
DI POLSO**

La più grande delusione di questo gioco sono le animazioni. Un gioco di golf e specialmente uno con solo quattro percorsi non dovrebbe occupare troppo spazio su una cartuccia! Questo significa che dovremmo aspettarci una certa attenzione per i dettagli. Purtroppo questa aspettativa viene completamente



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



NUCLEAR STRIKE

Avete dei problemi nel distruggere le forze del male? Allora provate a inserire questi codici...

CODICI VARI

Per attivare i seguenti codici, non dovete fare altro che inserire le relative password...

Effetto	Password
Invincibilità	CPPLM
Armatura Extra	PCPNL
Damage x4	BDGFK



VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Se il vostro unico scopo nella vita è la distruzione totale, ecco a voi la lista completa delle mosse speciali per ognuna delle armi che potrete usare per demolire tutti i vostri avversari.

BRIMSTONE BURNER

Attacco 1: DESTRA, SINISTRA, SU, Mitragliatore
Attacco 2: DESTRA, SINISTRA, GIÙ, Mitragliatore
Attacco 3: DESTRA, SINISTRA, DESTRA, Mitragliatore

BRUISER CANNON

Attacco 1: GIÙ, SU, GIÙ, Mitragliatore
Attacco 2: GIÙ, SU, SU, Mitragliatore
Attacco 3: GIÙ, SU, DESTRA, Mitragliatore

BULLSEYE ROCKETS

Attacco 1: SU, GIÙ, GIÙ, Mitragliatore
Attacco 2: SU, GIÙ, SU, Mitragliatore
Attacco 3: GIÙ, SU, DESTRA, Mitragliatore

INTERCEPTOR MISSILES

Attacco 1: SU, SU, GIÙ, Mitragliatore
Attacco 2: SU, SU, SU, Mitragliatore
Attacco 3: SU, SU, DESTRA, Mitragliatore

ROADKILL MINES

Attacco 1: SINISTRA, DESTRA, GIÙ, Mitragliatore
Attacco 2: SINISTRA, DESTRA, SU, Mitragliatore
Attacco 3: DESTRA, SINISTRA, DESTRA, Mitragliatore

SKY HAMMER MORTAR

Attacco 1: GIÙ, GIÙ, GIÙ, Mitragliatore
Attacco 2: GIÙ, GIÙ, SU, Mitragliatore
Attacco 3: GIÙ, GIÙ, DESTRA, Mitragliatore

ROAD RASH 64

La polizia vi crea qualche problema o avete semplicemente voglia di scorrazzare con una delle loro potenti motociclette? Continuate a leggere...

COLORI ALTERNATI

Per cambiare la colorazione del vostro mezzo e del personaggio non dovete fare altro che premere SU o GIÙ quando vi trovate nella schermata di selezione della moto.

UTILIZZARE IL POLIZIOTTO

Nella schermata del menu principale premete Z, C SINISTRA, C GIÙ, C SINISTRA, Z, L, R e C GIÙ. Se avrete inserito correttamente il codice, potrete utilizzare il poliziotto.

SEMINARE LA POLIZIA

Quando incontrate un poliziotto sul lato della strada, avvicinatelo e spingetelo fuori strada prima che inizi a seguirvi.

EVITARE I POLIZIOTTI

Se state correndo in un livello con l'erba, per evitare l'arresto basterà fare un fuori pista non appena vedrete comparire la polizia.

MOTO PIÙ VELOCI

Nella schermata del menu principale, premete C SU, C SINISTRA, C SINISTRA, C DESTRA, L, R, C GIÙ e Z per sbloccare le due moto più veloci di tutto il gioco. Per ottenerle normalmente dovrete invece finire tutte le corse nella modalità Big Game.

PILOTI FEMMINE

Se volete utilizzare le ragazze per gareggiare nelle terribili sfide di *Road Rash 64*, premete C DESTRA, C SINISTRA, Z, L, R e C SU quando vi trovate nella schermata principale.

CORSE PIÙ DIFFICILI

Per rendere il gioco ancora più difficile, andate alle schermate del menu principale e premete C SU, C SINISTRA, C SINISTRA, C DESTRA, L, R, C GIÙ e Z.

PASSWORD DI LIVELLI

Livello 2: DESTRA, C DESTRA, Z, DESTRA, SINISTRA, C SU, C SINISTRA, C SU
Livello 3: DESTRA, C DESTRA, C DESTRA, C DESTRA, DESTRA, C SINISTRA, C GIÙ, Z
Livello 4: DESTRA, C DESTRA, C GIÙ, C SINISTRA, C DESTRA, C DESTRA, Z, SINISTRA
Livello 5: Z, C DESTRA, C GIÙ, C SINISTRA, C DESTRA, C DESTRA, Z, SINISTRA

LE GRANDI GUIDE DI N64 MAGAZINE

RAYMAN 2

Tutti i segreti del più bel gioco che la Ubi Soft abbia mai sviluppato per la nostra console preferita!



RESIDENT EVIL 2

Se non riuscite a trovare una via d'uscita e non sapete come sfuggire al terrore, ecco la strategia che fa per voi...

RAINBOW SIX

Le password dei livelli per il perfetto gruppo Anti-Terrorismo.

MODALITÀ RECLUTA

Livello	Password
Livello 2: Red Wolf	12D1S2Q22MQQ
Livello 3: Sun Devil	BJDBC3Q22WQQ
Livello 4: Eagle Watch	BZDBSMQZZ!QQ
Livello 5: Ghost Dance	CJTCCQ2FGSQ
Livello 6: Fire Walk	K2TK65Q2F4SQ
Livello 7: Lion's Den	T2TT68QGF!WQ
Livello 8: Deep Magic	5jR5L1QGGGSQ
Livello 9: Lone Fox	52T572Q4G4SQ
Livello 10: Black Star	VJVVLJQGGWSQ
Livello 11: Wild Arrow	VZVVMQ26!SQ
Livello 12: Mystic Tiger	VZRFTMQ2G8SQ

MODALITÀ VETERANO

Livello	Password
Livello 2: Red Wolf	1ZL1S2RF2MQQ
Livello 3: Sun Devil	BJJBC3RF25QQ
Livello 4: Eagle Watch	BZJBSMRF28RQ
Livello 5: Ghost Dance	CZBCS5RFFMRQ
Livello 6: Fire Walk	DJBDCYRFF5RQ
Livello 7: Lion's Den	DJDDC6R2FWR8
Livello 8: Deep Magic	LZBDS8R2F8RQ
Livello 9: Lone Fox	MJB2D1R2G2RQ
Livello 10: Black Star	2ZB2T2R2GMQQ
Livello 11: Wild Arrow	FJJFD3R2G5RQ
Livello 12: Mystic Tiger	FZJFTMR2G8RQ



WINBACK

Se pensate che la vita degli agenti segreti sia troppo dura per voi, allora questi codici dovrebbero fare al caso vostro...

ALTRI PERSONAGGI IN MULTIPLAYER

Invece di sbloccarli terminando il gioco, quando appare "Press Start" premete semplicemente SU, GIÙ, GIÙ, DESTRA, DESTRA, DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA, C SU e START.

LANCIAFIAMME

Per usare il lanciafiamme nelle partite multiplayer selezionate Thunder come personaggio e durante il gioco togliete la vostra arma e premete il tasto della ricarica per sparare con il lanciafiamme.

MIRA AUTOMATICA PER LA PISTOLA

Per aumentare il raggio della mira automatica della vostra pistola cambiate rapidamente arma prendendo il mitra e poi tornando alla pistola.

MODALITÀ MORTE ISTANTANEA

Per sbloccare questa particolare modalità di gioco, non dovrete fare altro che terminare il gioco con il livello di difficoltà al massimo. Fatto questo, sarà sufficiente un solo colpo per eliminare i vostri nemici!

SELEZIONE DEL LIVELLO

Per scegliere da quale livello iniziare il gioco dovrete innanzitutto premere i tasti SU, GIÙ, GIÙ, DESTRA, DESTRA, DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA quando vedete apparire la scritta "Press Start". Fatto questo, tenete premuto il tasto C-GIU' mentre spingete START per iniziare la partita.

MUNIZIONI INFINITE

Finendo il gioco con il livello di difficoltà impostato a "Normale" vedrete apparire la nuova voce "Max Power" nel menu delle Opzioni. Attivandola, potrete ottenere le munizioni infinite per tutte le armi.



SUPERCROSS 2000

Lanciatevi nelle più spericolate acrobazie e mandate a gambe all'aria tutti gli altri piloti con questa frenetica simulazione di motocross.

MOSSE SPECIALI

Tenete premuto C-GIÙ mentre siete in aria e muovete lo stick analogico nelle seguenti direzioni per eseguire l'acrobazia corrispondente. Se state cercando di totalizzare il massimo dei punti dovrete eseguirle tutte e 17 nel corso di un giro per ottenere 1000 punti di bonus.

Senza Mani:	SU
Senza Piedi:	GIÙ
Nac-Nac:	SINISTRA
Pancake Whip:	DESTRA
Rear Fender Grab:	SU, GIÙ



Vertical Fender Grab:	GIÙ, SU
Side Heel Click:	DESTRA, SINISTRA
Banzai:	SINISTRA, DESTRA
Superman:	SINISTRA, GIÙ, DESTRA
Bar Hop:	SU, SINISTRA, SU
Saran Wrap:	SU, DESTRA, GIÙ
Cliffhanger:	DESTRA, GIÙ, SINISTRA
Heel Click:	GIÙ, SINISTRA, SU
Nothing:	DESTRA, SU, SINISTRA
Cordova:	SINISTRA, SU, DESTRA
Can-Can:	GIÙ, SINISTRA, SU
Superman Fender:	SU, SINISTRA, GIÙ

PILOTI INVISIBILI

Nella schermata della selezione della gara, premete C SU per far apparire una schermata dove inserire il codice NOR1D3RS. Se avrete inserito correttamente il codice, tutti i piloti diventeranno invisibili.



ROADSTERS

Guidare con i vostri solidi non è mai stato così divertente. Perché non aumentarne la potenza di qualche cavallo?

GOMME MAGGIORATE

Accedete alla schermata di selezione dei personaggi e cambiate uno dei nomi in "Big Wheels" per dotare la vostra macchina di enormi ruote in stile Monster-Truck.

ALTA RISOLUZIONE

Quando vi trovate nella schermata di selezione del personaggio, cambiate il nome di uno dei piloti in "Extra Rez" e vedrete il gioco con una grafica decisamente migliore.

MACCHINE VOLANTI

Nella schermata di selezione del personaggio, cambiate il nome di uno di questi con "SkyWalker" per trasformare le automobili in astronavi in stile *Wipeout*!



DONKEY KONG 64

Le fatine delle banane

Credete alle Fatine delle Banane? Beh, è il caso che iniziate a farlo, visto che sapranno esservi incredibilmente utili dal momento che sono in grado di permettervi di accedere a dei nuovi mondi incantati. Tutto quello che dovrete fare è collezionare le foto delle Fatine delle Banane per accedere a nuovi interessantissimi bonus segreti:

DK theater

Per accedere alla modalità che vi permetterà di ascoltare le musiche e vedere i filmati del gioco, dovrete incontrare due Fatine delle Banane.

DK bonus

Quando sarete riusciti a trovare sei Fatine, potrete accedere alla divertentissima modalità DK Bonus, piena di minigiochi...

Bosses

Se avete voglia di affrontare solo il terribile nemico finale (K. Rool) e i suoi scagnozzi, dovrete collezionare 10 Fatine.

Krusha battle

Collezionando 15 Fatine potrete accedere alla Krusha Battle dove potrete controllare il nevrotico Krusha nella modalità Battaglia.

Cheats

Se riuscirete a collezionare 20 Fatine potrete abilitare il menu dei codici dove troverete diverse opzioni molto interessanti.

Doppio salto mortale per Diddy Kong

Quando utilizzate Diddy Kong, sarete in grado di fargli eseguire degli spettacolari doppi salti mortali. Tutto quello che dovrete fare è fermarvi e

premere rapidamente il tasto A per due volte. Questa tecnica potrebbe essere particolarmente utile quando dovrete raggiungere i punti più alti dei livelli...

Le mosse speciali di Donkey Kong

Tutte le volte che riuscirete a collezionare un certo numero di Gettoni, otterrete delle nuove abilità:

3 Gettoni - Simian Slam

3 Gettoni - Baboon Blast (premete Z per utilizzare la rampa di lancio di Donkey Kong)

7 Gettoni - Gorilla Grab (premete B per attivare le leve)

5 Gettoni - Strong Kong (premete Z + C SINISTRA per disattivare questo potere)

7 Gettoni - Super Duper Simian Slam (versione super potenziata del Simian Slam).

Il gettone della Nintendo

Per trovare il Gettone della Nintendo dovrete entrare nel mini gioco originale di *Donkey Kong*. Se riuscirete a superare i primi quattro livelli con una

sola vita, riuscirete a ottenere una Banana d'oro. Se riuscirete a completarlo una seconda volta, potrete invece ottenere il Gettone della Nintendo.

Il gettone della Rareware

Per ottenere il Gettone della Rareware, non dovrete fare altro che collezionare 5000 punti nel gioco Jetpack della modalità Arcade.



L'ultima chiave di K. Lumsy

Per ottenere l'ultima chiave di K. Lumsy dovrete prima riuscire a trovare il Gettone della Nintendo e quello della Rareware. Quando li avrete trovati entrambi, potrete finalmente aprire la porta nascosta nel Nascondiglio. Fatto questo, incontrerete una Fatina che vi darà l'ultima chiave.

Donkey Kong l'originale

Nel livello della nave di K. Rool, fate imparare a Donkey la tecnica per tirare le leve. Fatto questo scendete seguendo le casse, andate a sinistra e su per la liana. Una volta in cima, seguite il tubo fino a quando raggiungerete la stanza con la leva dove troverete anche un'Arcade. Tirando la leva, potrete attivare la macchina e giocare alla versione originale di *Donkey Kong*.

Recuperare l'energia

Per recuperare l'energia perduta durante gli scontri con i tantissimi nemici, non dovrete fare altro che saltare nei barili per il



cambio del personaggio. Quando ne uscirete, la vostra energia sarà tornata al massimo.

Rigiocare i mini giochi

Quando sarete riusciti a recuperare tutti i 40 progetti di Snide, vedrete apparire un nuovo menu grazie al quale potrete divertirvi di nuovo con i tantissimi mini giochi che incontrerete.

Finale speciale

Per ottenere il finale speciale con K. Lumsy, dovrete riuscire a collezionare tutte e 201 le Banane d'oro e sconfiggere di nuovo King K. Rule.

DOVE TROVARE TUTTI I PERSONAGGI



DIDDY

Con Donkey Kong nel livello "Jungle Japes", andate alla montagna e sparate ai tre interruttori per liberare Diddy dalla sua gabbia.



CHUNKY

Nella "Funky's Factory" (utilizzando Lanky) cercate lo scivolo che esce dal muro ed entra nel pavimento. In cima, troverete un interruttore e colpendolo lo attiverete facendo apparire la gabbia di Chunky.

LANKY

Quando arriverete ad "Angry Aztec" con Donkey Kong, liberate innanzitutto il Llama dalla gabbia completando il mini gioco Barrel Blast. Quando incontrerete il Llama per la seconda volta (nel tempio) suonate i tamburi di Donkey per far tramutare la lava in acqua. A questo punto attraversate il laghetto a nuoto per raggiungere Lanky.



TINY

Tornando ad "Angry Aztec" con Diddy, entrate nel tempio e saltate da una piattaforma all'altra sparando a tutti gli interruttori che incontrate. Una volta in cima, salite sul ponte e suonate la chitarra di Diddy per far squagliare il lago ghiacciato. Nuotate fino alla fornace di Tiny e utilizzate la "Chimpy Charge" per attivare le lettere e far apparire KONG.



EARTHWORM JIM 3D

GIOCARE COME EARTHWORM KIM

Per giocare con una versione più difficile del gioco, vestendo i panni di Earthworm Kim, collezionate 1.000 biglie e completate il gioco con il rango di Supereroe.



PICCOLO JIM

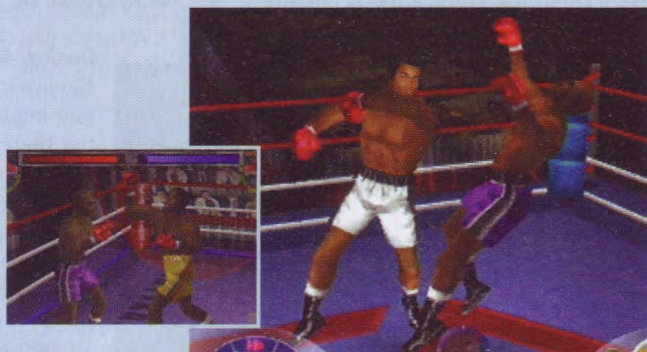
Per rimpicciolire Jim, tenete premuto Z e spingete C SU, C GIÙ e SINISTRA quando vi trovate nella schermata dei titoli.

KNOCKOUT KINGS 2000

CODICI VARI

Per attivare i seguenti codici, non dovrete fare altro che mettere il gioco in pausa e premere le relative combinazioni di tasti.

Nota: Un suono confermerà il corretto inserimento del codice.



Effetto

Pugili Giganti
Super Guantoni
Modalità Teste Giganti

Codice

C SU, C GIÙ, C SU, C SU
C SU, C GIÙ, C SU, C SU, C GIÙ
C SINISTRA, C DESTRA, C SINISTRA,
C SINISTRA, C DESTRA

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

Se i codici che avete trovato sul numero scorso vi sono stati utili, siamo sicuri che di questi sarete veramente felici...



PASSWORD DI LIVELLO

LIVELLO	PASSWORD
Livello 2	PNTNNP
Livello 3	NGMLQP
Livello 4	SPLGZW
Livello 5	DQRFKW
Livello 6	PSQQLW
Livello 7	NBGJVX
Livello 8	VKPDMX
Livello 9	SDKNSX
Livello 10	PVBWGJ
Livello 11	NWVCHJ



RESIDENT EVIL 2

Usate questi codici per eliminare vagonate di zombi assetati di sangue e dare dei vestiti nuovi ai vostri personaggi.

COSTUMI ALTERNATIVI

Per cambiare i vestiti sia di Leon che di Claire, dovrete iniziare una partita impostando il livello di difficoltà a "Normale". Una volta iniziata la partita, cercate di non uccidere nessuno dei mostri che vi verranno incontro, né di raccogliere nessun oggetto che troverete. Fatevi strada attraverso l'autobus e superate i vari cancelli fino ad arrivare alla Stazione di Polizia. Fatto questo, scendete le scale e incontrerete uno zombi con una giacca gialla (quelli di voi che hanno giocato al primo episodio capiranno che si tratta di Brad Vicars). Uccidetelo e raccogliete la chiave che vi permetterà di aprire l'armadietto della camera oscura dove troverete due nuovi costumi per ciascun personaggio.

LANCIA MISSILI



Per ottenere il lancia missili con le munizioni infinite dovrete completare il gioco la prima volta con entrambi i personaggi in meno di due ore e mezzo ottenendo un rango A o B. Salvate il gioco e iniziate una nuova partita. Se avrete fatto tutto bene, potrete trovare un lanciamissili nel primo baule.

MITRAGLIATORE PESANTE

Per sbloccare quest'arma veramente devastante dovrete completare il secondo scenario del gioco con entrambi i protagonisti impiegando meno di due ore e mezzo con rango A o B. Fatto questo, non dovrete fare altro che salvare la partita e iniziarne un'altra per trovare la nuova arma nel primo baule.

MITRAGLIATRICE

Se vorrete giocare utilizzando la mitragliatrice con colpi infiniti dovrete



riuscire a completare il secondo scenario di entrambi i personaggi in meno di tre ore con rango A o B. Quando inizierete una nuova partita, troverete la mitragliatrice nel primo baule.



MODALITÀ SURVIVOR

Per sbloccare questa particolare modalità di gioco dovrete riuscire a completare il primo scenario con entrambi i personaggi in meno di due ore e mezzo, salvando meno di cinque volte e ottenendo il rango A. Fatto questo, completate il secondo scenario in meno di due ore e mezzo, sempre salvando meno di cinque volte e raggiungendo il rango A. Quando avrete fatto tutto, salvate la partita in uno slot diverso e iniziatene una nuova per accedere al mini gioco.

PELLICOLA NASCOSTA

Entrate nell'ufficio degli STARS che si trova al secondo piano della Stazione di Polizia e controllate sulla scrivania che si trova nella zona sinistra dell'ufficio. Apparirà la scritta secondo la quale non ci sarebbe niente, ma tentando per ben 50 volte, alla fine riceverete una pellicola dove troverete una foto di Rebecca.

DISPOSIZIONE CASUALE DEGLI OGGETTI

Per sbloccare questa nuova opzione non dovrete fare altro che completare una volta il gioco con il livello di

difficoltà impostato a "Normale". Fatto questo, troverete una nuova voce nel menu delle Opzioni. Attivandola, potrete iniziare una nuova avventura trovando tutti gli oggetti spostati.

INVINCIBILITÀ

Per ottenere l'invulnerabilità (anche se per breve tempo), collezionare tutti i tipi di erba che riuscite a trovare e mischiate quella verde con quella blu, prima di unirle a quella rossa. Assumendo questo preparato, sarete praticamente invincibili per un po' di tempo.



RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

1ª PARTE



RAYMAN 2 È IL MIGLIOR PLATFORM CHE SIA MAI USCITO PER L'N64. N64 MAGAZINE HA PENSATO A VOI ANCORA UNA VOLTA, ED ECCO LA GUIDA COMPLETA AL FANTASTICO GIOCO DELLA UBI SOFT!

LIVELLO 1 LA FORESTA DELLE LUCI

All'inizio del gioco vi ritroverete imprigionati a bordo della nave pirata. Non appena Globox vi avrà dato il Lum d'argento e avrete riottenuto il vostro Pugno Magico, potrete finalmente svignarvela! Mirate alla grata che vedete dietro di voi e colpitemela con il Pugno Magico per aprirla prima di saltarci dentro. In questo modo salirete su di uno scivolo che vi porterà all'esterno della nave (cercate di raccogliere il maggior numero possibile di Lum rossi per recuperare l'energia). Una volta arrivati alla fine dello scivolo, non troverete più il vostro amico Globox. Sarà meglio andare a cercarlo! Saltate in avanti per atterrare sulla distesa d'erba dove incontrerete Murfy.

Vi capiterà spesso di incontrarlo durante la vostra avventura e si rivelerà particolarmente utile, quindi ascoltate sempre con attenzione i suoi consigli. Quando se ne sarà andato, rincorrete la Pietra Magica attraverso il passaggio

allagato per arrivare alla Gabbia. Apritela con il Pugno Magico e raccogliete

il Lum giallo per aprire la grata che si trova sotto di voi. Una volta

arrivati giù, oltrepassate l'apertura e saltate sulle

varie sporgenze collezionando tutti i Lum rossi che troverete. Quando sarete in cima,

raccogliete il Lum giallo nascosto dietro alla cascata e arrampicatevi fino alla

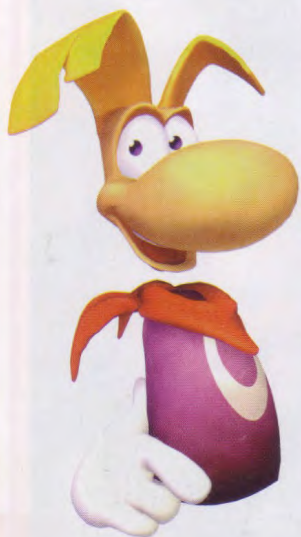
sporgenza più alta sulla sinistra. A questo punto saltate sulla parte opposta planando vicino ai figli di Globox.

Quando avranno smesso di piangere, infilatevi nel passaggio oscuro e percorretelo fino ad arrivare in una enorme grotta. Per raggiungere il soffitto dovrete usare delle particolarissime tecniche di salto. Posizionatevi tra due rocce, premete il tasto per saltare e quando siete in aria, spingetelo di nuovo per aggrapparvi alle pareti.

Continuate così fino a quando non sarete arrivati in cima (ricordate sempre di raccogliere tutti i Lum gialli che incontrate). Finita la scalata, colpite la Gabbia con il vostro Pugno Magico per liberare i Teens che sono stati imprigionati. Quando li avrete salvati, i piccoli esserini vi parleranno della Fata Ly e della Radura delle Fate. Se avrete collezionato tutti i cinque Lum gialli, i Teens vi apriranno il passaggio per l'Anticamera delle Porte (l'unico posto dal quale potrete raggiungere il luogo dove Ly è tenuta prigioniera dai pirati).

LIVELLO 2 LA RADURA DELLE FATE

Quando sarete entrati nell'Anticamera delle Porte, spingete il Lum verso il basso per selezionare la Radura delle Fate e saltate nel portale che vi condurrà nella nuova sezione del gioco. Arrivati nella Radura delle Fate, iniziate a correre sul ponte di legno e tuffatevi sulla destra. Nuotate attraverso il passaggio e raccogliete i Lum blu per iniziare a volare. A questo punto rompete la Gabbia, tornate indietro e arrampicatevi sulla piccola isola dove vedete un fungo. Saltate sul fungo e volate via. Cercate di aggrapparvi al ramo della vite e raccogliete il Lum giallo prima di raggiungere la piattaforma che si trova dall'altra parte. Lasciatevi cadere e seguite il passaggio che conduce allo stagno pieno di enormi ninfee. Come vi suggerisce la pietra magica, nuotare in queste acque potrebbe non essere una buona idea, a meno che non vogliate essere divorati dai piranha. Attraversate il laghetto saltando sulle piante e salite sulle piccole sporgenze





della parete che vi condurranno all'apertura. Scendete giù per il passaggio viola e attraversate il ponte di corda per raggiungere il pulsante che si trova alla fine. A questo punto saltate giù e colpite con il vostro Pugno Magico la Gabbia per aprirla. Girate a sinistra e percorrete il lungo ramo per prendere un altro Lum giallo e raggiungete la fine. Rompete la Gabbia, prendete il Lum giallo e giratevi per saltare giù e attraversare il cancello che ora si è aperto. Imboccate il nuovo passaggio fino a quando arriverete a un altro laghetto dove è vietato nuotare e seguite il sentiero che porta a sinistra. Correte sul ponte erboso ed entrate nell'edificio che emerge dall'acqua avvelenata, passando sul sentiero di metallo. A questo punto, girandovi vedrete una piccola sporgenza con un barile proprio sopra l'entrata (saltandoci dentro potrete trovare un nuovo Lum giallo). Tornate al sentiero metallico e saltate dall'uno all'altro prima che vi schiaccino contro il soffitto. Ora saltate nel mantice volante e usatelo per raggiungere l'apertura della

parete sinistra della stanza nella quale vi trovate. Seguite il breve passaggio fino alla nuova caverna e uccidete subito lo strano fantasma che vi viene incontro. Fatto questo iniziate ad arrampicarvi sugli alberi per raggiungere il soffitto. Entrate nella crepa e lanciatevi giù per lo scivolo acquatico per arrivare in una nuova stanza dove troverete un Lum verde. Aggrappatevi al traliccio che sta a sinistra e scalate la parete (passate dietro alla cascata per ottenere un Lum giallo). Entrate nel passaggio e raggiungendo la fine vi troverete vicino a una delle navi dei pirati. Correte verso sinistra ed entrate nel passaggio per finire in un altro lago pieno di piranha. Saltate ancora una volta sulle ninfee per non farvi sbranare e raccogliete il Lum giallo prima di salire sulla sporgenza che si trova dall'altra parte del laghetto. Una volta arrivati sulla piattaforma, arrampicatevi su per la scala di corda e raggiungete la nuova Gabbia. Rompete anche questa e tornate alla sezione dove avete visto la nave pirata. Andate

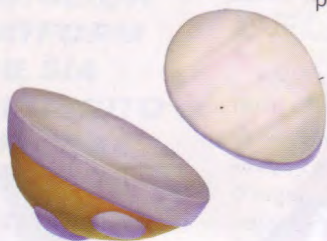
avanti e posizionatevi sulla pietra di colore grigio scuro incastrata nel suolo. Quando la nave vi sparerà, saltate giù dalla pietra che verrà distrutta rivelando un nuovo passaggio segreto. Calatevi nel tunnel e saltate sulle casse galleggianti, poi arrampicatevi sulla rete muovendovi a sinistra e a destra per evitare i barili che cadono. Una volta arrivati in cima, colpite la porta bloccata con il Pugno Magico ed entrate. L'interruttore che serve a disattivare il cannone laser è proprio sopra di voi, ma è sorvegliato da un pirata addormentato. Andate a sinistra, arrampicatevi sulla scala e preparatevi al vostro primo combattimento con un pirata! Premete il tasto Z per spostarvi lateralmente ed evitare i suoi proiettili e colpitelo finché non va al tappeto. A questo punto attraversate il passaggio da dove è arrivato il nemico e incontrerete un altro pirata. Eliminatelo, raccogliete il barilotto della polvere da sparo e tornate fuori usandolo per far saltare in aria la



RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE



porta bloccata. Entrate e aprite la Gabbia prima di tornare nel posto dove avete trovato il barilotto della polvere da sparo. A questo punto scalate la grata fino al soffitto e usando le liane raggiungete i due Lum gialli. Fatto questo, attraversate l'apertura della parete planando con i capelli per rallentare la caduta. Una volta



dentro premete l'interruttore e fate attenzione al cannone laser mentre saltate sulla rete per ritornare all'apertura dalla quale siete entrati. Attraversate il passaggio e dirigetevi a destra. Evitate il laser e fate fuori il pirata prima di azionare l'interruttore. Tornate al punto di partenza, oltrepassate la porta sorvegliata dal cannone laser che è stato disattivato e scendete la scale. Una volta in fondo, procedete

saltando sopra e strisciando sotto ai laser mobili e scendete di nuovo le scale che portano al piano inferiore. Dirigetevi verso sinistra e scendete ancora usando la scala di corda (prendete i due Lum gialli prima di raggiungere il pavimento). Giratevi e vedrete subito Ly tenuta prigioniera dietro un campo di forza! Se la volete salvare, dovrete innanzitutto trovare il macchinario che dà

corrente alla prigione. Giratevi e attraversate il corridoio nella direzione opposta alla cella per raggiungere l'infemale marchingegno. A questo punto prendete la polvere da sparo che si trova vicino all'entrata della stanza e avvicinatevi alla macchina.



Il dispositivo ha tre punti deboli che dovrete colpire con i barili per farlo saltare in aria. Quando vi avvicinerete, vedrete venirvi incontro delle mine volanti. A questo punto premete il tasto A per lanciare in aria il barile e distruggete le bombe con il Pugno Magico prima di raccogliere il barile e andare avanti. Una volta colpiti tutti e tre i punti deboli della macchina, questa esploderà permettendovi di liberare Ly. Dopo aver salvato la vostra amica, arrampicatevi su per la scala di corda e usate il Lum viola per dondolarvi fino all'altra parte del ponte distrutto. Correte attraverso il passaggio e, saltando e aggrappandovi, arrivate in cima all'altissima parete che vi trovate davanti. Una

volta arrivati al punto più alto, lasciatevi cadere per finire in un lungo tubo di metallo. Alla fine, saltate e planate con i capelli collezionando tutti i Lum gialli che incontrate. Quando sarete vicini al pavimento, colpite la Gabbia ed eliminate il pirata prima di raccogliere i Lum gialli. Dopo essere atterrati sul tubo di metallo, attraversate il passaggio che si trova alla fine per arrivare nella nuova stanza. A questo punto, ascoltate cosa ha da dirvi Murphy e usate i vostri capelli per volare via sfruttando i turbini. Passando da un turbine all'altro, cercate di prendere tutti i Lum gialli che trovate. Raggiunto il punto più alto, usate il Lum viola e dondolatevi fino a raggiungere la piattaforma incastrata nella parete. Qui, aprite la Gabbia per liberare i Teens che vi apriranno il passaggio che vi riporterà all'Anticamera delle Porte.

LIVELLO 3 LE PALUDI DEL RISVEGLIO

Raggiungete il portale più vicino e saltateci dentro per raggiungere le Paludi del Risveglio. Arrivati nella nuova sezione, raggiungete la rete saltando sulle piante galleggianti. Superate la recinzione e distruggete la Gabbia per liberare Ssssam (grazie a lui potrete superare le paludi, saltare qualsiasi ostacolo ed eliminare tutti i fantasmi e i piranha che incontrerete). Arrivati a questo punto, evitate la lama oscillante e azionate l'interruttore posto sulla parete di destra per ottenere molti altri Lum gialli. Dopo averli presi tutti, distruggete i tre forzieri dei pirati nascosti dietro le casse galleggianti e raccogliete i super Lum. La seconda parte delle Paludi è decisamente più difficile della prima, fate quindi moltissima attenzione! Non ci sono soltanto tonnellate di tronchi da evitare, ma dovrete anche saltare o scansare le tantissime bombe che incontrerete sulla vostra strada. Troverete comunque un sacco di Lum gialli da raccogliere, la



maggior parte dei quali saranno nei posti più impensabili. Prendete le rampe e le rocce alla massima velocità, saltando e planando per raggiungere i punti più alti e prendere i Lum. Cercate di raccogliere anche il super Lum che si trova in cima alla barca da pesca dei pirati nascosta nel tunnel. Fate molta attenzione quando vi avvicinate al Lum che si trova vicino alla fine (se doveste mancare la presa, potreste essere colpiti da qualche tronco o far esplodere una delle mine galleggianti). Fatto questo, potrete finalmente raggiungere la fine del livello. Aprite la Gabbia per liberare il Teen e fare così ritorno all'Anticamera delle Porte!

LIVELLO 4 LA CAVERNA DEI BRUTTI SOGNI

Il portale che vi condurrà al livello successivo si trova sulla destra proprio sopra un ramo. Saltateci dentro e seguite il lungo scivolo. Immediatamente prima della fine, saltate sulla stretta sporgenza usando il Lum viola. A questo punto usate i vostri capelli per planare fino alla piattaforma che si trova dal lato opposto e preparatevi a saltare sui teschi che galleggiano nelle acque letali. Questi affondano molto rapidamente, dovrete quindi saltare dall'uno all'altro con una certa rapidità per raggiungere l'altra sponda

del laghetto. Aggrappatevi al muro di ossa e raccogliete il Lum giallo prima di raggiungere la fine. Prendete bene il tempo per evitare di essere schiacciati dall'artiglio gigante e usate il Lum viola per raggiungere il muro di ossa che si trova dalla parte opposta. Risalitelo e planate fino al pilastro al quale potete aggrapparvi. Arrampicatevi il più velocemente possibile, visto che la colonna affonda. Arrivati in cima, usate il Lum viola per raggiungere l'altra colonna. Continuate a saltare da un pilastro all'altro fino a quando raggiungerete la piattaforma che si trova dall'altra parte del laghetto. Fatto questo, percorrete tutta la sporgenza evitando di essere affettati dagli artigli e alla fine scalate rapidamente le due pareti. Arrivati in cima, raggiungete il punto opposto della sporgenza, saltate e planate per arrivare alla piattaforma più lontana. Uccidete tutti i perfidi ciclopi che incontrate e raccogliete la sfera luminosa. A questo punto, posizionate la sulla piramide che si solleverà rivelando un passaggio segreto. Seguite il sentiero e una volta arrivati alla fine sbarazzatevi dei pericolosi Incubi che abitano quest'area. Dirigetevi verso sinistra ed entrate nella caverna. Oltrepassate il crepaccio usando il Lum viola e saltate sulla piattaforma mobile a forma di teschio per raggiungere il lato

opposto dell'area nella quale vi trovate. Utilizzate ancora una volta il Lum viola e dondolatevi fino all'altra parete. Fate però molta attenzione perché le pareti si muovono! Salite sull'altra piattaforma mobile per raggiungere la serie di sporgenze alla fine delle quali troverete alcuni Lum gialli (cercate di eliminare rapidamente gli Incubi che vi attaccano). A questo punto non troverete altri teschi galleggianti che vi permettano di raggiungere il globo dorato. Per portarlo nella stanza della piramide, dovrete lanciarlo da una piattaforma all'altra fino ad arrivare alla prima. Arrivati alla fine, dondolatevi fino all'entrata e posizionate il globo sul piedistallo che si trova sulla destra della piramide. Ora tornate indietro fino al bivio e girate a sinistra per raggiungere una stanza dove vi troverete davanti a un laghetto inquinato.

Saltate sui due teschi in modo tale



RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

da salire fino alla piattaforma girevole. Saltatevi su, giratevi e andate a raccogliere i tre Lum gialli che si trovano sulla sporgenza. Fatto questo, tornate sulla piattaforma e superate tutte le altre fino a trovare il globo d'argento. Dopo averlo raccolto, tornate indietro alla stanza della piramide e posizionatelo sul piedistallo di sinistra. In questo modo vedrete aprirsi una porta, entrate e prendete il super Lum prima di saltare nel buco (fate attenzione ai cristalli affilati come rasoi). Dopo essere atterrati nella nuova stanza, noterete subito che è tutto troppo tranquillo. Muovendovi in giro per l'area vi renderete però conto di non essere soli. Questa sezione è particolarmente difficile, fate quindi molta attenzione a non essere uccisi da una delle tantissime trappole e insidie che sbucano da dietro ogni angolo. Non dovrete limitarvi a saltare i cristalli che spuntano dal pavimento o i crepacci senza fondo, dovrete anche cercare di evitare gli attacchi del terribile mostro che vi insegue. Se vi dovesse capitare di scontrarvi con un qualsiasi oggetto, il vostro inseguitore potrebbe

raggiungervi, fate quindi moltissima attenzione a non rallentare! Assicuratevi di raccogliere i super Lum e di tenere sempre premuto lo stick analogico in avanti per mantenere sempre alta la vostra velocità.

Quando raggiungerete la fine del percorso, dovrete finalmente scontrarvi faccia a faccia con il mostro. L'unico vero problema che incontrerete durante il combattimento è che non importa quante volte lo colpirete, visto che sembra essere invulnerabile. Cercando di evitare le sue palle di fuoco, raccogliete i teschi che vi scaglia contro e lanciateli per creare una sorta di ponte per raggiungerlo. Quando avrete eseguito questa operazione per tre volte, dovrete cambiare la vostra tattica. Sempre evitando i suoi attacchi, usate i Lum viola per raggiungere la piattaforma dove si trova il vostro nemico e usate i teschi che vi lancia contro per creare un ponte che vi permetta di raggiungerlo. Quando avrete sconfitto il mostro, potrete accedere alla stanza del tesoro e vi sarà chiesto se volete prenderlo o meno. Se doveste decidere di raccogliero, sappiate che andrete incontro a una terribile morte, quindi non fatelo! Scegliendo di lasciar perdere il tesoro, verrete riportati nelle Paludi del Risveglio dove otterrete l'Elisir della Vita. Ottimo lavoro!

LIVELLO 5 L'ACQUITRINO

Dopo una breve sequenza filmata, tornerete nell'Anticamera delle Porte. A questo punto spostate il Lum verso sinistra e in basso per accedere al prossimo livello. Dopo aver visto Razorbeard divorare un Lum giallo, vi troverete finalmente nell'Acquitrino. Saltate sul barile che vi trovate davanti e usatelo per attraversare il laghetto distruggendo tutte le bombe galleggianti che incontrerete. Quando arriverete alla fine del percorso, saltate prima che il barile affondi e andate a sinistra per imboccare uno stretto sentiero che vi porterà fino a una

Gabbia dei pirati. Apritela e tornate indietro per prendere un altro barile che vi permetterà di attraversare la palude. Saltate nell'alcova per collezionare altri Lum gialli e salite sulla scala per raggiungere la cima dell'albero. Mirate e sparate contro l'interruttore che farà scendere il ponte prima di saltare giù e imboccare il sentiero (attraversate il ponte rapidamente, prima che caschi in acqua). Saltate sulla sporgenza della parete, ma fate attenzione alla nave che cercherà di farla saltare in aria non appena ci metterete piede. Correte il più velocemente possibile, arrampicatevi su per la scala e imboccate il sentiero. Qui, uccidete il pirata addormentato e aprite la Gabbia per usare il Lum viola. Dondolatevi fino al barile e calcatelo fino alla fine del fiume. Evitate i Fantasmi che cercano di farvi cadere e cercate di raccogliere tutti i Lum gialli che incontrate. Arrivati alla fine, saltate sulla piccola sporgenza erbosa e colpite la Gabbia che si trova sotto al Lum giallo. A questo punto planate fino al sentiero, correte fino al punto più alto e usando il Lum viola raggiungete l'alcova dove dovrete rompere un'altra Gabbia. Saltate indietro e percorrete il sentiero che vi permetterà di raggiungere la spiaggia che si trova dietro l'angolo. Giratevi e colpite la Gabbia prima di dirigervi verso l'apertura. In questo modo vi troverete davanti a un grandissimo lago pieno di piranha. Superatelo senza farvi mordere dai voracissimi pesciolini e infilatevi nel boschetto. Qui, eliminate il pirata prima di azionare l'interruttore che si trova sulla parete di destra e seguite il sentiero che gira intorno agli alberi evitando i barili che vi rotolano contro. Fatto questo, saltate sui blocchi e prendete il Lum verde mentre continuate a correre evitando





sempre i barili e i crepacci che incontrerete durante il cammino. Quando sarete finalmente riusciti a raggiungere la piattaforma metallica, dirigetevi a sinistra per trovare un Lum giallo e l'interruttore che allunga il ponte. Correteci sopra e saltate in mezzo agli alberi, ma preparatevi ad affrontare il Pirata Robot. Non potrete ferirlo con i vostri attacchi, limitatevi quindi ad aspettare che vi corra incontro ed evitatelo per vederlo cascare nell'abisso. Entrati nel passaggio, premete il pulsante che disattiva i cannoni laser e correte verso destra prima che si riattivo. Entrate nel passaggio e salite sullo scivolo che vi porterà nella sezione successiva evitando i barili che vi vengono incontro. Qui, colpite la Gabbia per liberare il Teen e guardatelo usare i trampolini per raggiungere la cima della stanza. Seguitelo, ma prima colpite la Gabbia che si trova alla fine dello scivolo che avete appena percorso. Con tutte le Gabbie distrutte, potrete finalmente seguire l'esserino e raggiungere così la fine del livello, ma cercate di prendere il Lum giallo saltando sui trampolini.

LIVELLO 6 IL CAMMINO DELLA VITA

Questa nuova sezione del gioco può essere considerata più come una corsa contro il tempo che un livello come tutti gli altri. Il vostro compito è infatti quello di raggiungere la fine del quadro

inseguendo Ly (non dovrete cercare di superarla, ma semplicemente finire il livello prima dello scadere del tempo). Cercate di sfruttare il più possibile le ragnatele per raggiungere le sporgenze più alte, arrampicatevi e correte sulle viti e saltate da una piattaforma all'altra prima che cadano di sotto. Per recuperare un po' di tempo, passate sopra le pedane luminose che serviranno anche da punto di partenza nel caso in cui doveste perdere una vita. Oltre a questo, cercate anche di prendere il maggior numero possibile di Lum gialli per recuperare l'energia che rischiate di perdere correndo all'impazzata.

LIVELLO 7 IL SANTUARIO DI ACQUA E GHIACCIO

Non appena oltrepasserete il portale, preparatevi ad affrontare il pirata che vi aspetta sulla sporgenza che si trova sopra di voi. Il vostro avversario ha il vantaggio di muoversi sotto la sabbia, cercate quindi di colpirlo tutte le volte che salta fuori per spararvi. Quando lo avrete eliminato, giratevi e dirigetevi verso il mare (potrete farlo correndo sulla banchina di legno, ma ricordatevi di aprire la Gabbia dei Pirati prima di raggiungere la caverna che si trova in cima al sentiero). Entrate, tuffatevi e nuotate attraverso il tunnel raccogliendo tutti i Lum blu che

trovate in modo tale da avere abbastanza fiato per raggiungere la fine. Arrivati alla fine, emergete e saltate nella piccola stanza dove potrete aprire una nuova Gabbia dei Pirati prima di tornare alla caverna dalla quale siete partiti. Una volta fuori dall'acqua, mettetevi spalle all'ingresso e arrampicatevi usando la scala di funi. Fatto questo, scendete e raggiungete lo scivolo che vi porterà fino alla zona rocciosa che si trova nell'area sottostante. Sbarazzatevi del pirata che vi aspetta tra i due piedistalli e proseguite superando la struttura di destra per raggiungere lo scivolo. Raccogliete il barile e usatelo per abbattere la porta che avete appena superato. Fatto questo, prendetene un altro e tornate indietro fino al piedistallo d'argento per sfondare un'altra porta. Correte dentro e raccogliete la sfera d'argento prima di tornare fuori e posizionarla sul piedistallo di sinistra. A questo punto attraversate la porta che si trova vicino a dove avete trovato il barilotto di polvere e fate la stessa cosa con la



RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

sfera d'oro. Con entrambe le sfere al loro posto, vedrete finalmente aprirsi la porta del tempio. Entrate e risalite lo scivolo che gira tutt'intorno alla costruzione raccogliendo tutti i Lum gialli prima di entrare nell'oscurità. Quando raggiungerete la strana zona spaziale, proseguite in avanti fino a raggiungere lo scivolo. Cercate di rimanere al centro del percorso limitando gli spostamenti a quando dovrete prendere i Lum gialli che troverete sui lati dello scivolo. Quando raggiungerete il fondo incontrerete Axel, il Guardiano del Tempio. Per eliminarlo dovrete saltare in avanti e passare da un Lum viola all'altro, che si trovano sopra allo scivolo. Fate attenzione, perché se doveste cadere, arrivereste in fondo e dovrete cominciare tutto daccapo. Quando sarete arrivati alla fine del combattimento, non dovrete fare altro che colpire la stalattite contrassegnata da una freccia per farla cascare in testa al vostro avversario e finirlo definitivamente. A questo punto, potrete utilizzare ancora una volta i Lum viola per raggiungere la piattaforma dove si trovava la stalattite. Quando l'avrete raggiunta, seguite il passaggio che vi permetterà di arrivare alla cima del pilastro dove troverete la prima delle quattro maschere di Polukus!

LIVELLO 8 LA COLLINA DEI MENHIR

Non appena arriverete alla Collina dei Menhir, vedrete apparire Murfy che vi metterà in guardia dalle terribili conchiglie selvagge che abitano queste zone. Il problema è che per riuscire a superare il terreno completamente disseminato di spine dovrete prima addomesticare una conchiglia. Per riuscirci, non dovrete fare altro che mettervi vicini ad alcune spine e aspettare che ne arrivi una. Quando lo sarà abbastanza, correte via e lasciatevi inseguire mentre vi muovete in cerchio (quando lo avrete fatto abbastanza, la vedrete sputare un po' di fumo e fermarsi di lì a poco). A questo punto avrete l'opportunità di saltarla sopra e cavalcarla per oltrepassare la distesa di spine senza rimanere feriti e raggiungere così la porta bloccata, prima di saltare giù. La conchiglia si scontrerà con la

porta ed esplodendo la aprirà, permettendovi di raggiungere una nuova Gabbia dei Pirati. Dopo aver aperto la Gabbia, andate a sinistra e salite le scale che vi porteranno all'Accademia Militare dei Pirati.

Cercate di superare i pirati addormentati senza svegliarli, ma se vorrete aprire la porta sulla sinistra per raggiungere la Gabbia dei Pirati che si trova nella stanza successiva, dovrete eliminarli entrambi. Altrimenti potrete scegliere di proseguire per l'apertura per tornare di fuori dove troverete un'altra conchiglia da cavalcare. Prima, però, dovrete usare un fungo salterino sull'albero per saltare il più in alto possibile e

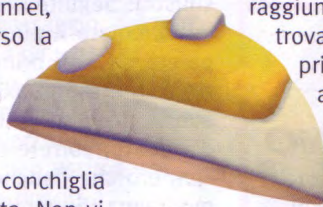




raggiungere così i Lum viola che si trovano sul soffitto. Dondolatevi fino al balcone che si trova sulle scale dalle quali siete appena arrivati e raccogliete il Lum giallo. Colpite la Gabbia per aprirla e raccogliete tutti i Lum. A questo punto, tornate indietro utilizzando la conchiglia ed entrate nel corridoio pieno di spine. Dovrete fare molta attenzione, dal momento che un qualsiasi tipo di contatto con un muro, una spina o una delle casse che si trovano sulla panchina potrebbe far esplodere la conchiglia con effetti

veramente disastrosi.

Quando sarete finalmente riusciti a raggiungere la fine del tunnel, dirigetevi verso la rampa e saltate giù in modo tale da far esplodere la conchiglia contro la porta. Non vi preoccupate più di tanto se non riuscirete ad abbattere la porta al primo colpo. Nei suoi paraggi troverete infatti un Barilotto di Polvere (proprio vicino allo



scivolo). Attraversate la porta e seguite il sentiero eliminando tutti i pirati che vi vengono incontro e attivando l'interruttore che si trova dietro l'angolo per aprire la porta. Dirigetevi giù per le scale e raggiungete il piano inferiore dove incontrerete Clark (lo troverete un po' stanco e se gli darete un Elisir della Vita, lui si riprenderà in un batter d'occhio e abatterà il muro). Seguitelo attraverso l'apertura e camminate fino alla fine del passaggio per far sì che vi segua.

Arrampicatevi fino a raggiungere la cassa e usate i tre Lum viola per raggiungere il balcone che si trova sopra di voi prima di lasciarvi cadere nell'apertura. Tirate l'interruttore per aprire il cancello e guidate Clark per fargli abbattere un altro muro. Continuate a seguirlo e scendete le scale per tornare fuori. A questo punto, arrampicatevi sul tronco e dondolatevi con il Lum viola per raggiungere la Gabbia che si trova sulla sporgenza opposta prima di scendere e avvicinarvi alla Conchiglia selvatica. Saltateci sopra e raggiungete la caverna che si trova proprio dietro alla Conchiglia.

Una volta dentro, salite sulla vite e saltate per tornare indietro e troverete una sporgenza nascosta dove scoprirete una nuova Gabbia. Una volta aperta anche questa, tornate sul pavimento e addomesticate la Conchiglia selvatica e cavalcatela fino a raggiungere lo scivolo che si trova dalla parte opposta della stanza rispetto all'apertura da dove siete entrati. Fate attenzione alle rocce che cadono dopo essere saltate fuori dal suolo e fatevi strada attraverso la caverna per raggiungere il portale che si trova ai piedi della montagna.



RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE



LIVELLO 9 IL BALDACCHINO

Prendete il Lum e usate il portale vicino a Globox per tornare nell'Anticamera delle Porte e qui, lanciatecelo dentro. Quando raggiungerete l'altro lato della stanza, iniziate a correre il più velocemente possibile per evitare di diventare la cena del ragno gigante che vi insegue. Usate le ragnatele che si trovano all'esterno della caverna senza fondo per salire evitando gli attacchi del vostro avversario (cercate di colpirlo tutte le volte che potete con il Pugno Magico). Dovrete anche saltare nel centro e usare il Lum viola per raggiungere le due Gabbie che dondolano dalle sporgenze che si trovano sui lati del fosso. Dovreste anche essere in

grado di raggiungere la cima ed entrare nella rientranza della parete. Entrate e planate per superare il crepaccio prima di scendere nel fossato che si trova alla fine del passaggio. Una volta atterrati, correte giù per la tavola ed eliminate il pirata che incontrerete alla fine. A questo punto vi troverete davanti a un cartello secondo il quale "Il nemico pubblico nr. 2" è imprigionato qui. Fermatevi sulla piccola piattaforma e azionate l'interruttore per aprire la Gabbia e liberare i prigionieri. Fatto questo, tornate indietro passando sulla tavola di destra e seguite il passaggio che vi porterà al prossimo livello. Saltate sul fiore gigante e lasciatevi trasportare fino alla sporgenza più alta prima di saltare giù ed entrare nell'apertura che si trova sulla sinistra. Seguite il passaggio ed eliminate il pirata che vi si parerà davanti prima che rincontriate Globox. Quando avrete ricevuto il Lum d'argento, correte su per il sentiero che fiancheggia la montagna. Superate l'arco che si trova alla fine ed eliminate il pirata che vi aspetta nel passaggio stretto prima di trovare una piccola palude. Saltando sulle casse che si trovano a destra, potrete aggrapparvi ai Lum viola grazie ai quali potrete raggiungere la Gabbia che si trova proprio davanti a voi. A questo punto utilizzate di nuovo i Lum viola e planate fino al balcone dove potrete raccogliere il Super Lum prima di tornare al piano inferiore. Fatto questo, saltate nella siepe e raggiungete la porta che si aprirà senza problemi. Correte dentro e distruggete la Gabbia per liberare tutti i Teens che apriranno il portale che vi permetterà di tornare all'Anticamera delle Porte.

LIVELLO 10 LA BAI DELLE BALENE

Una volta tornati nell'Anticamera delle Porte, raggiungete il portale che vi permetterà di arrivare alla Baia delle Balene. Quando sarete arrivati, correte in avanti e girate in direzione della grande vasca dei pesci che vedrete sulla destra. Qui potrete saltare e aggrapparvi al bordo della piscina per poi tirarvi su e tuffarvi in acqua. Nuotate attraverso l'apertura che si trova sul fondo dove potrete prendere un Lum giallo prima di tornare indietro. Colpite l'interruttore per disattivare i raggi che si trovano fuori dalla vasca e saltate fuori dall'acqua per eliminare il grosso nemico che si avvicina minaccioso prima di entrare nella nuova apertura. Girate a destra e percorrete il ponte di corda fino alla fine per saltare sulla passerella che si trova proprio sotto di voi. Seguendolo, raggiungete il ponte di corda successivo dove potrete prendere altri Lum gialli. Fatto questo, tornate indietro sempre seguendo la passerella, saltate sul ponte di corda e percorretelo per raggiungere la caverna che si trova alla fine. Avvicinatevi alla barca e iniziate a saltare e sparare per eliminare il pirata che sta aspettando sul tetto. Andate a destra e arrampicatevi su per i barili e saltate sulla scala di corda che si trova sull'altro lato. Salite sulla nave e saltate fuori dalla finestra per raggiungere la sporgenza planando, prima di colpire l'interruttore che controlla il raggio laser. Calatevi e correte nella parte opposta della stanza, passando per la porta che era bloccata dal laser. Subito dopo la fine del passaggio, preparatevi a saltare tutti i barili che vi rotolano contro (prendete tutti i

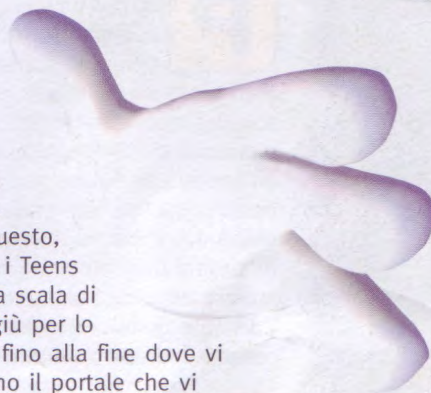




Lum gialli e girate a destra quando raggiungete la fine del corridoio). A questo punto correte per il passaggio e calatevi nell'acqua, correndo fino all'isola e uccidendo tutti i Pirati che cercheranno di fermarvi. Entrate nel breve passaggio che si trova sulla sinistra e raccogliete il Barilotto di Polvere prima di tornare indietro per aprire la porta bloccata. Una volta dentro, aprite la Gabbia per ottenere un Super Lum e uno viola. A questo punto potrete arrampicarvi sugli alberi e dondolarvi fino a raggiungere il balcone che si trova proprio sopra la porta. Attraversando il tunnel vi ritroverete di fuori, sulla spiaggia. Correte e ascoltate quello che vi dirà Murfy, prima di saltare nell'acqua e nuotare verso il fondo. Qui troverete Carmen la balena intrappolata dietro una rete di raggi laser. Imboccate il passaggio che si trova alla sua sinistra e seguitelo fino a quando tornerete in superficie. Saltate fuori dall'acqua e infilatevi nel passaggio che vedete dritto davanti a voi per trovare l'interruttore che comanda la cella di Carmen. Dopo averla liberata, tornate indietro e addomesticate la conchiglia che vi segue. Quando potrete cavalcarla, tornate indietro fino all'inizio dello scivolo con il quale siete arrivati e usate il trampolino per volare sopra il crepaccio. Saltate prima che la conchiglia vada a sbattere contro la porta aprendola. Una volta dentro, salite le scale alla fine delle quali troverete una

Gabbia. A questo punto girate a sinistra e saltate giù dal sentiero per tuffarvi in acqua dove incontrerete Carmen la balena. Seguitela cercando di prendere il maggior numero possibile delle bolle d'aria che si lascia dietro per rimanere in immersione. Dopo aver superato il primo sottopassaggio, dovrete vedervela con i piranha che faranno di tutto per rubarvi le bolle d'aria. Se non sarete abbastanza veloci rischierete seriamente di non uscirne vivi. Quando sarete riusciti a raggiungere il relitto della nave pirata, nuotate verso il basso per entrare da una falla sul lato sinistro della chiglia. Una volta dentro al tunnel sottomarino, cercate di raccogliere il maggior numero possibile di Lum blu prima di raggiungere la fine. A questo punto, usate il trampolino per prendere i Lum rossi prima di immergervi di nuovo per entrare nella nave. Qui raccogliete i Lum gialli e riemergete nella stanzetta per recuperare un po' d'aria. Fatto questo, correte fino alla fine del sentiero e tuffatevi nell'acqua che si trova di sotto per nuotare fino alla cima del relitto della nave pirata. Salite a bordo e usate le corde per raggiungere la passerella più alta. Girate a sinistra e proseguite, poi saltate e aggrappatevi al Lum viola per atterrare nel nido dei corvi dove troverete una Gabbia dei pirati. Calatevi giù e tornate alle corde, ma questa volta girate a sinistra e saltate sulla piattaforma dove vedete scendere l'acqua. Raccogliete i Lum gialli e saltate

sulla sporgenza asciutta prima di calarvi giù per la fune che si trova lì vicino per raggiungere la nicchia sottostante. A questo punto fatevi inseguire dalla guardia robot e fatela cadere giù dalla sporgenza prima di scendere nel tunnel dove troverete



un'altra Gabbia. Fatto questo, seguite i Teens fino alla scala di funi e giù per lo scivolo fino alla fine dove vi apriranno il portale che vi riporterà all'Anticamera delle Porte.





Per risparmiare tempo, abbiamo suddiviso i differenti scenari per ogni personaggio in una soluzione combinata. Nel momento in cui eseguite un'azione particolare per il personaggio con cui state giocando, abbiamo diviso il testo in sezioni dedicate individualmente a ognuno dei due. Fate quindi attenzione alle sezioni dedicate a Leon o Claire!

SCENARIO A

CAPITOLO 01: LE STRADE DI RACCOON CITY

- Ignorate i primi zombi che incontrate, giratevi e correte verso la strada, percorrendo il vicolo e zigzagando per schivare il non morto, per poi entrare nell'armeria.
- Parlate con il negoziante e prendete le due scatole di munizioni che si trovano dietro a ogni bancone. Quando gli zombi faranno irruzione nel locale, dovrete uscire in fretta usando la porta sul retro per tornare nel vicolo.
- Percorrendolo, incontrerete un campo da basket. Sparate agli zombi da dietro la recinzione e correte verso la fine per recuperare le munizioni che si trovano nell'ambulanza distrutta. Sparate agli altri zombi che incontrate, quindi correte verso il cancello e attraversate la porta.
- Salite le scale e correte dall'altra parte, prendete le munizioni dalla pattumiera e salite sul cassonetto. Fate fuori lo

zombi e scendete, quindi dirigetevi verso la porta che si trova sul lato opposto.

- Passate gli zombi che banchettano ed entrate nell'autobus sulla destra. Prendete le munizioni sul sedile e quindi fate fuori lo zombi che vi viene incontro strisciando, poi fate fuori quello alla fine e uscite dall'autobus.
- Fate attenzione! Cercate di schivare il gruppo di zombi ed entrate nel cancello sulla sinistra. Adesso correte fino alla fine per raggiungere le porte frontali della Stazione di Polizia.

CAPITOLO 02: LA STAZIONE DI POLIZIA

- Percorrete la rampa sulla sinistra ed entrate nella seconda porta. Parlate al poliziotto, prendete la Chiave Magnetica Blu e tornate nella sala d'ingresso principale.
- Girate intorno alla scrivania e prendete le munizioni, quindi usate la Chiave Magnetica Blu sul computer per sbloccare le due porte chiuse. Prendete il nastro d'inchiesta (usando la macchina da scrivere per salvare) ed entrate nella porta di sinistra.
- Lasciate il coltello e l'inchiostro nel baule e prendete l'appunto che si trova sul divano. Aggirate la barriera di legno e oltrepassate la porta per entrare in un nuovo corridoio.
- Proseguite per il passaggio e controllate il corpo del poliziotto morto per trovare delle munizioni, quindi andate avanti e preparatevi ad affrontare il Licker

che scenderà dal soffitto. Fategli fuori rapidamente e proseguite per raccogliere l'Erba Verde.

LEON

● Nel corridoio successivo, proseguite ed entrate nella porta di destra. Una volta dentro, dirigetevi nella stanza sul retro e usate il vostro accendino sul camino per prendere il Gioiello Rosso. Quando avrete fatto tutto, tornate fuori.

- Fate attenzione quando uscirete dalla porta alla fine! Uccidete lo zombi sulla destra e tornate indietro mentre eliminate gli altri. Girate l'angolo e raccogliete le Erbe, quindi entrate nella porta e lasciatele nel baule.
- Prendete le munizioni dal cassetto, uscite e salite le scale per raggiungere la Stanza delle Statue. Spostate le due statue in modo che quella di bronzo sia sulla destra e quella d'argento sulla sinistra e prendete il secondo Gioiello Rosso. Fatto questo, oltrepassate la porta.
- Uccidete i due poliziotti zombi, scendete per il passaggio ed entrate nella porta sulla sinistra. Questo è l'ufficio dello STARS. Cercate nella stanza e prendete il Kit di Pronto Soccorso, il Diario e il Medaglione dell'Unicorno. Controllate l'armadio per trovare un'altra arma (il Fucile a Pompa per Leon o il Lanciagranate per Claire) e poi uscite.
- Tornate indietro alla stanza



RESIDENT EVIL 2

AVVENTURIAMOCI INSIEME NEI PIÙ OSCURI MEANDRI DELLA TETRA RACCOON CITY...

dell'entrata principale, state attenti agli zombi che tentano di afferrarvi dalle finestre! Piazzate il Medaglione dell'Unicorno nella placca della fontana per ricevere la Chiave di Picche.

- Tornate dove avete ucciso il Licker ed entrate nella Stanza dell'Archivio sulla destra. Spingete la scaletta dietro gli scaffali e salite per prendere la manovella che sta sull'armadio, quindi uscite dalla stanza.
- Tornate verso la porta che dà nell'ufficio dello STARS e oltrepassatela per raggiungere la fine del corridoio. Entrate e uccidete tutti gli zombi, quindi andate a destra ed entrate nella porta per arrivare nella Biblioteca.
- Salite le scale e seguite il passaggio fino a quando non cadrete. Premete l'interruttore ed entrate nell'apertura, quindi premete gli interruttori sui due scaffali a sinistra, in modo da spostarli a destra. Prendete il nuovo oggetto (la Presa ad Alfiere per Leon e la Pietra del Serpente per Claire) e uscite tramite la porta sul retro.

- Uccidete tutti gli zombi sulla balconata e andate ad attivare la scala di emergenza. Fatto questo, passate per la porta, riponete tutti gli oggetti che non vi servono nel baule e salvate.

LEON

- Prendete la Chiave Piccola dal divano e tornate indietro fino ad arrivare nell'area prima della Biblioteca. Usate la Chiave Piccola nella scrivania

vicina alla porta della Biblioteca per aprire il cassetto. Prendete le Parti della Pistola e combinatele con la vostra arma per aumentarne la potenza! Adesso tornate nella stanza che si trova oltre la balconata.

CLAIRE

- Guardate sul divano e prendete l'accendino, quindi tornate indietro nella Sala Riunioni ed entrate nella stanza sul retro. Accendete il fuoco col vostro accendino e prendete il Gioiello Rosso che comparirà,

quindi tornate nella stanza oltre la balconata.

- Attraversate la porta di fronte e quindi girate rapidamente a destra, correndo verso la porta all'angolo. Entrate nel passaggio e uccidete i corvi, quindi correte evitando il corpo e gli uccelli che entrano dalle finestre per raggiungere la porta che si trova alla fine del corridoio.

- Attraversate il tetto e scendete per le scale, schivando gli zombi in fondo per trovare un'altra porta dietro l'angolo. Prendete la Valvola di Apertura da dentro (oppure la Balestra se state giocando con Claire) e quindi tornate sul tetto usando le scale esterne.

- Usate la Valvola sul tubo dietro l'angolo in modo da spegnere le fiamme che avvolgono l'elicottero. Adesso tornate indietro per il passaggio dei corvi per tornare nella Stanza del Baule.

- Prendete entrambi i Gioielli Rossi e tornate al passaggio della giuntura, ma questa volta passando a sinistra attraverso i rottami. Uccidete gli zombi ed entrate nella porta sulla destra, usando i Gioielli sui pannelli del muro per ricevere un altro oggetto speciale (la Presa a Re per Leon o la Pietra del Giaguaro per Claire).

- Prendete la Chiave di Quadri che si trova sulla sinistra della statua e tornate indietro fino a quando non raggiungete il fondo delle scale che si trovano subito dopo la Stanza delle Statue. Equipaggiate il vostro personaggio con un'arma potente ed entrate nella porta che incontrerete alla fine del passaggio. Una volta dentro spazzate via tutti gli zombi che vi assalgono.

LEON

- Prendete le munizioni dal cassetto delle armi e attraversate la porta sulla sinistra. Entrate nel piccolo ufficio e raccogliete la Chiave di Cuori dopo aver ucciso il poliziotto che si trasforma in uno zombi. Uscite attraversando la porta che si trova sulla sinistra...

CLAIRE

- Usate il Lockpick sul cassetto per prendere l'Esplosivo al Plastico, quindi entrate nella porta sulla sinistra. Uccidete tutti gli zombi ed entrate nel piccolo ufficio, prendendo i Detonatori

dalla scrivania. Combinateli con gli Esplosivi per creare una bomba. Fatto questo, tornate nell'ingresso della Stazione di Polizia.

- Dirigetevi verso il corridoio che è stato distrutto dall'elicottero e fate saltare la porta sulla sinistra con la bomba. Arrivate fino all'Ufficio del Capo della Polizia e dopo averci parlato, uscite dalla porta di sinistra.

- Seguite il corridoio superando la tigre imbalsamata per raggiungere la Stanza dei Trofei. Dopo aver incontrato Sherry (nella stanza oltre le tende), tornate dal Capo della Polizia. Prendete la Chiave di Cuori dalla sua scrivania e ritornate all'ingresso dell'edificio.

- Attraversate la stanza dell'entrata e armatevi con l'arma migliore prima di entrare nella piccola porta sulla destra rispetto all'entrata principale. Fate fuori tutti gli zombi e attraversate le porte blu sulla destra.

- Fate fuori gli altri non morti ed entrate nell'ufficio. Qui troverete una cassaforte. Apritela inserendo la combinazione 4542. Fatto questo, tornate nel corridoio principale e girate a destra, seguendo il passaggio verso la prossima porta.

- Uccidete gli zombi, seguite il passaggio ed entrate nella porta grigia che si trova sulla destra. Prendete il Cavo e la Presa della Torre per Leon o la Pietra dell'Aquila per Claire, quindi uccidete il Licker che frantumerà lo specchio cercando di eliminarvi. Uscite dalla stanza e tornate all'ufficio nel quale avete trovato la cassaforte.

- Passate l'ufficio ed entrate nel piccolo corridoio dirigendovi a sinistra, aprendo la porta alla fine con la Chiave di Cuori. Percorrete il passaggio e usate il Cavo sul pannello che lampeggia vicino alle scale. Questo farà scendere le serrande e fermerà gli zombi che più tardi tenteranno di entrare dalle finestre.

- Giratevi e scendete le scale fino in fondo, ma assicuratevi di avere il caricatore pieno!

CAPITOLO 03: I SOTTERRANEI

- Camminate lentamente lungo il passaggio fino al crocevia e fate fuori i due cani mutati che vi attaccano dai lati (non correte perché altrimenti vi salteranno addosso). Girate a destra e



oltrepassate le Porte Marroni per arrivare nella Stanza del Generatore.

- Trovate il pannello di controllo e attivate gli interruttori in questo ordine: On, Off, On, On, Off. Così facendo renderete funzionante il lettore della ID Card che si trova all'esterno. Prendete la Mappa dallo scaffale sulla sinistra e tornate nel corridoio principale.

LEON

- Girate ancora a destra e dirigetevi verso la porta che troverete alla fine del passaggio. Parlate con Ada quando la incontrerete e aiutatela a spostare il camion per accedere alle Celle.

- Una volta dentro, raggiungete la fine del corridoio e girate a sinistra per attraversare il cancello. Parlate a Ben, prendete la Chiave della Botola e tornate fuori. Entrate nella prima porta a sinistra e correte avanti, usando la Chiave della Botola sul tombino per raggiungere il piano sottostante.

- Eliminate i ragni e salite le scale alla fine del passaggio allagato. Entrate nel Deposito sulla sinistra (salvate il gioco e lasciate gli oggetti che non vi servono), quindi uscite e controllate la porta della Piscina Asettica. Una volta fuori, incontrerete di nuovo Ada. Dopo averle parlato, si arrampicherà in una conduttura dell'aria e potrete prendere il suo controllo.

- Passate per la porta e fate fuori i cani, quindi attraversate il ponte ed entrate nella porta sulla sinistra. Lasciatevi cadere nel pozzo e spostate le scatole in modo che formino una linea orizzontale rispetto al muro più

lontano. Ora arrampicatevi di nuovo fuori e attivate l'interruttore in modo da inondare la stanza. Attraversate le casse e prendete la Chiave di Fiori, quindi tornate da Leon.

CLAIRE

- Seguite il sentiero e girate a sinistra quando raggiungete l'incrocio e superate la doppia porta che si trova alla fine. Correte lungo quest'area uccidendo i cani che spuntano fuori e scendete la scala per entrare nella botola.

- Superate la porta a sinistra e uscite di nuovo per incontrare Sherry. Dopo averci parlato, questa correrà via e si arrampicherà in un buco. A questo punto prenderete il suo controllo.

- Usate l'ascensore per salire e quindi schivate gli zombi mentre correte per raggiungere la porta sulla destra. Una volta entrati, spostate le scatole come dovevate fare controllando Ada in modo da poter attraversare la stanza dopo aver premuto l'interruttore che alza il livello dell'acqua. Dopo aver preso la Chiave di Fiori, tornate indietro e scendete con l'ascensore per riprendere il controllo di Claire.

- Raccogliete la Chiave di Fiori e tornate indietro attraversando il Parcheggio (fate attenzione al Licker!). Entrate nella doppia porta sulla destra vicino alla fine dell'Obitorio, prendete la Carta Magnetica Rossa e uccidete tutti gli zombi che si muovono.

- Uscite dall'obitorio e usate la Carta Magnetica Rossa con il lettore di ID Card sulla destra. Entrate nell'Armeria e prendete tutte le munizioni, ma non vi dimenticate dello zaino che vi aggiungerà due spazi all'inventario. Lasciate invece la Mitragliatrice, visto che vi servirà molto più tardi!

- Tornate in cima alle scale nella Stazione di Polizia e avvicinatevi

alle persiane di metallo. Aprite la porta vicino alle scale ed entrate. Raccogliete gli oggetti dal tavolo vicino al letto (la Magnum per Leon o i Proiettili Acidi per Claire). Adesso tornate nel passaggio vicino alla Stanza degli interrogatori.

- Aprite la porta alla fine del passaggio ed entrate nella Tipografia. Qui, uccidete il Licker e usate l'accendino sulla fornace nell'angolo, quindi accendete le torce in quest'ordine: 12, 13, 11. Prendete l'Ingranaggio d'Oro e uscite.

- Tornate indietro fino alla Biblioteca, fermandovi al baule che troverete lungo la strada per prendere la Manovella. Salite le scale e attraversate la porta in cima, girandovi a destra sulla balconata che sta in cima per trovare un'altra porta.

- Entrate e usate la Manovella sul marchingegno di destra per far scendere una scala. Salite e piazzate l'Ingranaggio d'Oro nel meccanismo e premete il bottone per aprire una porta segreta.

LEON

- Prendete la Presa del Cavaliere e tornate nelle celle. Parlate a Ben e assistete alla sua morte per poi tornare indietro fino alla Piscina Asettica. Passate per il Deposito e prendete le altre tre Prese e un'arma abbastanza potente. Fatto questo, tornate indietro ed entrate nella stanza della Piscina.

CLAIRE

- Prendete l'altra metà della Pietra del Giaguaro e combinatele con la prima metà per ottenere l'oggetto completo. Con tutte e tre le pietre in mano, tornate nell'Ufficio del Capo della Polizia e mettetele nella placca dietro la scrivania. Quando la porta segreta si aprirà, oltrepassatela e prendete l'appunto. Fatto questo, prendete l'ascensore per raggiungere il piano inferiore. Parlate al Capo e quando sarà





morto, scendete la scala per raggiungere il passaggio.

LA FORNACE DEI MUTANTI

Tirate fuori l'artiglieria pesante e preparatevi a fronteggiare uno dei vostri incubi peggiori. La Magnum o qualche granata potrebbero fare al caso vostro. Fate però sempre molta attenzione ai mostriciattoli che vi vomiterà addosso perché possono causare dei danni piuttosto pesanti. Cercate di eliminarli con la vostra Pistola per poi riprendere le armi potenti e fare fuori il mostro principale. Se vi si attaccano addosso, premete freneticamente sul D-Pad o sulla levetta analogica per farli saltare via.

LEON

- Dopo aver ucciso il mostro, superate il ponte e inserite tutte e quattro le Prese nel pannello per aprire la porta che vi permetterà di uscire.
- Scendete le scale fino a raggiungere il canale, poi entrate nella porta a sinistra. Seguite l'acqua per arrivare a un'apertura nella quale vi dovrete arrampicare, quindi attraversate la porta per entrare nell'Ufficio del Supervisore.
- Salvate il gioco e spostate l'armadietto di metallo da una parte in modo da trovare una porta. Apritela e scendete per la scala, quindi accendete la lanterna con il vostro accendino e prendete tutte le munizioni per poi tornare nell'ufficio.
- Prendete la Valvola di Sfogo dal baule e usate l'ascensore per scendere. Quando Annette apparirà e sparerà a Leon, potrete riprendere il controllo di Ada.
- Inseguite Annette

per il passaggio, prendendo la mappa sul muro lungo la strada. Salite la scala a sinistra e passate attraverso l'apertura, facendo attenzione agli scarafaggi che vi attaccano.

- Scendete per la scala dall'altra parte e passate il ponte per trovare Annette. Ada la sbatterà sull'inferriata, quindi attraversate il ponte e usate la scala per scendere nella fognatura principale. A questo punto tornerete a controllare Leon.
- Prendete il sentiero che si snoda nelle fogne e raggiungete lo spiazzo che si trova vicino alle scale. A questo punto esaminate i corpi degli agenti morti per trovare il Medaglione del Lupo. Tornate indietro uccidendo tutti i ragni che incontrerete.

CLAIRE

- Dopo aver ucciso il mostro, tornate nell'Ufficio del Capo della Polizia e prendete Sherry prima di tornare nelle fogne. Proseguite lungo i passaggi acquosi fino a quando Sherry non viene risucchiata nel canale di scolo. Fatto questo, riprenderete il suo controllo.
- Usando Sherry, dirigetevi verso il Deposito schivando lo zombi ed entrate nel condotto di aerazione. Evitate gli insetti e correte fino alla fine del passaggio. Quando raggiungete l'area di smaltimento dei rifiuti, prendete il Medaglione del Lupo e tornerete a controllare Claire.
- Dirigetevi verso l'Ufficio del Supervisore e prendete la Valvola di Sfogo dal baule prima di utilizzare l'ascensore per scendere nella fognatura. Seguite il percorso uccidendo i ragni sulla vostra strada, quindi prendete le Granate Esplosive dai corpi nella nicchia e proseguite fino a raggiungere la fine della strada

senza uscita.

- Quando raggiungete la cascata, piazzate il Medaglione del Lupo nel pannello sulla destra prima di entrare nella porta che si trova dall'altro lato del corridoio. Usate la Valvola di Sfogo nella fessura per far scendere il ponte (alzate lo di nuovo dopo averlo attraversato).
- Entrate nella porta e seguite il passaggio fino a giungere nella stanza che si trova alla fine del passaggio. Potrete guardare dentro la pressa dei rifiuti, ma prima che ci possiate entrare sarete attaccati da un altro mostro!

L'ALLIGATORE MUTANTE

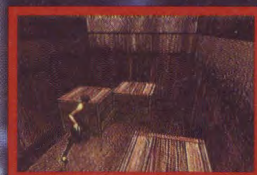
Uccidere questo alligatore gigante sarà abbastanza facile. Correte per il passaggio ed esaminate il pannello giallo per far cadere una bombola di ossigeno, adesso tornate indietro e aspettate che l'alligatore si avvicini. La bestia ingoierà la bombola e tutto quello che dovrete fare sarà sparare un colpo verso il contenitore di ossigeno per far saltare in aria la testa dell'alligatore!

LEON

- Tornate nella Pressa dei rifiuti e aprite la porta per poi correre a incontrare Ada. Salite le scale ed esaminate il cadavere che si trova nell'Area di Controllo per trovare il Medaglione dell'Aquila.

CLAIRE

- Tornate nella Pressa dei rifiuti e aprite la porta per incontrare Sherry. Prendete il Medaglione del Lupo e salite per la scala. Qui, esaminate il cadavere nell'Area di Controllo e raccogliete il Medaglione dell'Aquila.





● Tornate indietro usando il passaggio dell'alligatore e attraversate il ponte per raggiungere di nuovo la cascata. Piazzate il Medaglione dell'Aquila nel pannello per bloccare la caduta dell'acqua ed entrate nella porta.

● Una volta dentro, percorrete i corridoi fino a raggiungere la Stazione della Funivia. Fatto questo, attivate la corrente elettrica tramite il pannello sulla destra ed entrate nella porta a sinistra. Ora farete un breve viaggio che vi porterà al Laboratorio.

CAPITOLO 04: IL LABORATORIO

● Uscite dalla cabina e girate a sinistra, accendendo il cannone lanciarazzi con il vostro accendino. Questo illuminerà un oggetto sulla destra. Abbassatevi per raccogliere la Chiave e attraversate le porte dietro di voi.

● Seguite il passaggio facendo fuori tutti gli zombi che incontrate lungo la strada. Al bivio girate a sinistra ed esaminate il corpo che troverete alla fine per ottenere una nuova arma (le Parti del Fucile per Leon o il Lanciafulmini per Claire).

● Giratevi e prendete l'altro sentiero della biforcazione, seguendo il passaggio e passando per le porte fino a quando non dovrete salire una scala per arrivare nella Stanza di Controllo. Prendete le munizioni e salvate il gioco prima di attraversare la porta.

● Controllate i barili per trovare altre munizioni e correte verso la fine del capannone. Qui, usate la scala sulla sinistra del veicolo per raggiungere la porta. Prendete la Chiave del Pannello di Controllo che si trova nella cabina del conducente e

tornate fuori.

● Usate la Chiave che avete appena trovato sulla console di destra per attivare la corrente che farà scendere l'ascensore.

Quando sarà arrivata la cabina, uscite, salite sull'ascensore in movimento e preparatevi ad affrontare un altro mostro.

WILLIAM BURKIN

Il suo scopo principale è quello di eliminare tutti quelli che gli capitano a tiro! Usate un'arma potente come il Fucile a Pompa potenziato o il Lanciagranate per fermarlo. La cosa importante è che continuiate a muovervi sempre, per evitare che vi colpisca quando si avvicina. Cercate di evitare il corpo a corpo e quando il mostro comincia a muoversi più lentamente, aspettate che abbassi le braccia per dargli il colpo di grazia!

● Subito dopo aver lasciato Ada o Sherry nella Stanza della Sicurezza, prendete tutte le munizioni e uscite. Girate a destra ed entrate nella porta che si trova davanti a voi.

● Percorrete il sentiero e passate per la torre, utilizzando il passaggio blu e girando a destra per attraversare la porta. Alla fine del corridoio troverete la Stanza Frigorifera, entrateci e prendete la Custodia del Fusibile dallo scaffale che si trova nell'angolo lontano.

● Usatela con la macchina incandescente per creare un Fusibile Principale e tornate alla torre dalla quale eravate passati in precedenza. Usatelo sulla console centrale per riattivare la corrente elettrica nel laboratorio.

● Prendete il sentiero rosso, girate a destra attraverso la porta ed entrate nella stanza alla fine. Attivate il computer nell'angolo e frigate la pianta (usando il Lanciafiamme con Leon o le Granate Incendiarie con Claire) e arrampicatevi nel condotto

dell'aria.

● Uccidete i tre Lickers e prendete le munizioni prima di lasciare la stanza. Dirigetevi verso la serranda di metallo e apritela. Eliminate rapidamente le due piante che vi stanno aspettando.

● Entrate nella porta e scendete la scala sulla destra. Passate per l'altra porta e fate fuori i due Lickers prima di dirigervi verso il passaggio ed entrate nella porta che si trova alla fine del corridoio.

● Prendete la Mappa dal terminale e lasciate tutti gli oggetti che non vi occorrono nel baule. Fatto questo, uscite assicurandovi di avere la Chiave del W.Box con voi!

● Proseguite lungo il passaggio e andate a sinistra fino a quando incontrerete un'altra porta. Dentro il laboratorio usate la Chiave del W.Box con gli armadi per trovare la Modifica (per la Magnum con Leon o per le Granate con Claire).

● Continuate per il laboratorio e uccidete tutti gli zombi che vi stanno aspettando. Prima di uscire dalla stanza, raccogliete la Chiave Magnetica del Laboratorio. Una volta fuori, correte in avanti entrando nella stanza del Terminale.

● Uccidete la falena gigante e le altre bestiacce vicino al computer e accedete al programma principale. Inserite la parola "NEMESIS" come User Name e registrate le vostre impronte digitali per poi tornare alla torre dove avevate piazzato il Fusibile Principale, stando attenti ai Licker che incontrerete durante il ritorno!

LEON

● Entrate nella sezione blu e superate la serranda di metallo che si trova dietro la porta, registrando le vostre impronte digitali sul pannello. Adesso passate per la porta sulla sinistra e uccidete tutto quello che vedete muoversi prima di raccogliere il MO Disk.



● Tornate nel corridoio dove avete eliminato tutti i Lickers e usate il MO Disk sul computer per aprire la grande porta sulla destra. Percorrete il passaggio e selezionate la vostra arma migliore, pronti per affrontare la battaglia finale.

CLAIRE

- Prendete il sentiero blu e oltrepassate la serranda di ferro che troverete oltre la porta, ricordandovi di registrare le vostre impronte digitali sul pannello. Adesso entrate nella porta sulla sinistra e accendete la luce. Prendete una Fiala di Vaccino e piazzatela nella macchina VAM, quindi accendete la macchina e prendete il MO Disk. Quando il Vaccino Base sarà pronto, prendetelo dalla macchina e uscite dalla stanza.
- Tornate indietro verso il laboratorio dove avete preso la Chiave Magnetica del Laboratorio e mettete il Vaccino Base nella Macchina per la Sintesi del Vaccino. Quando l'antidoto finale sarà finalmente pronto, raccoglietelo insieme al MO Disk ed entrate nel passaggio dove avete ucciso tutti i Lickers.
- Usate il MO Disk sul computer per aprire la grossa porta sulla destra. Correte per il passaggio, equipaggiate la vostra arma più potente e preparatevi ad affrontare lo scontro finale.

WILLIAM BURKIN

Chiamate l'ascensore sul retro della stanza per far apparire Burkin e correte indietro attraverso la porta dalla quale siete entrati. Quando il combattimento avrà inizio, potrete uccidere il vostro avversario solo usando le vostre armi più potenti, visto che lui si muove troppo lentamente per raggiungervi. Quando cadrà, tuttavia, cambierà forma e comincerà a saltare da ogni parte, dovrete quindi correre e

continuare a colpirlo tutte le volte che ne avrete l'occasione per finirlo. Fatto questo, entrate nell'ascensore che è finalmente arrivato e percorrete il passaggio per arrivare alla piattaforma dalla quale potrete guardare il finale della prima missione.

SCENARIO B

**CAPITOLO 01:
LE STRADE
DI RACCOON CITY**

- Passate gli zombi ed entrate nel cancello lontano sulla destra. Giratevi a destra ed entrate nell'ufficio che troverete alla fine del corridoio. Qui, prendete la Chiave della Cabina dalla scrivania e correte fuori per raggiungere la porta dalla parte opposta. Attraversatela...
- Prendete le munizioni sulla sinistra e lasciate la stanza usando la porta che si trova dall'altra parte della stanza. Superate il vicolo schivando gli zombi e salite le scale fino a raggiungere il tetto della Stazione di Polizia.
- Dopo aver visto l'elicottero che precipita, girate l'angolo e passate il relitto in fiamme. Entrate nella porta sulla sinistra per accedere alla Stazione di Polizia.

**CAPITOLO 02:
LA STAZIONE
DI POLIZIA**

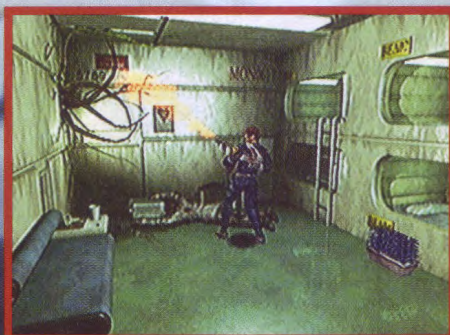
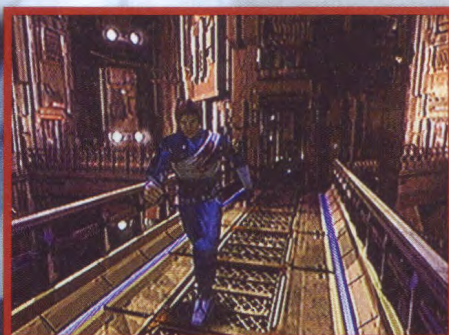
- Uccidete tutti i corvi ed esaminate il cadavere per trovare delle munizioni. Fatto questo, uscite dalla porta e avanzate evitando i Lickers per raggiungere la zona successiva. Una volta qui, prendete tutti gli oggetti che trovate e lasciate nel baule tutti quelli che non vi servono.
- Lasciate la stanza e percorrete la balconata, uccidendo gli zombi che vi aspettano dall'altra parte. Prendete il Medaglione dell'Unicorno dallo scudo sul muro e usate la scala

d'emergenza per raggiungere l'ingresso dell'edificio.

- Usate il Medaglione dell'Unicorno sulla fontana per prendere la Chiave di Picche e la nuova arma dalla scrivania della reception (il Fucile a Pompa con Leon o il Lanciagranate con Claire). Tornate indietro per la scala e nel passaggio dei corvi.
- Entrate nella porta che vedete davanti a voi e usate le scale per raggiungere il piano inferiore. Dentro l'ufficio, prendete la Valvola di Sfogo e aprite la cassaforte che contiene la mappa. La combinazione è sempre 4542.
- Tornate al passaggio dei corvi e risalite sul tetto, usando la Valvola di Sfogo con il rubinetto per estinguere le fiamme. Prendete le munizioni dall'elicottero ed entrate nella porta che vi condurrà ancora una volta al passaggio coi corvi.
- Quando incontrate la porta bloccata dalle macerie, correndo in avanti incontrerete il Tyrant! Per metterlo fuori combattimento dovrete usare tutte le vostre armi più potenti. Esaminate il suo cadavere per trovare delle munizioni e uscite per raggiungere il corridoio dei Lickers.
- Fortunatamente i Lickers non ci saranno, quindi correte fino alla fine ed entrate nella porta sulla destra. Prendete la Chiave Magnetica Blu (fate attenzione al Licker che cade dall'alto) e dirigetevi verso l'ingresso principale dove dovrete usare la Chiave Magnetica sul computer per aprire le porte.
- Entrate nella porta di sinistra e uccidete tutti gli zombi, quindi riponete tutti gli oggetti che non vi interessano nel baule e salvate il gioco prima di accedere all'area successiva.

CLAIRE

- Usate la Chiave di Picche sulla porta a metà strada ed entrate



per prendere l'accendino che si trova sull'armadio, quindi tornate nel corridoio principale.

- Proseguite per il corridoio, uccidete tutti gli zombi che entrano dalle finestre ed entrate nella Sala Riunioni. Usate l'accendino sul camino nel retro per trovare il Gioiello Rosso.
- Proseguite nell'esplorazione dell'edificio usando il Deposito che si trova sotto le scale per riporre tutti gli oggetti inutili. Salite al piano superiore e muovete le statue come avete fatto la prima volta per ottenere il secondo Gioiello Rosso.
- Dirigetevi verso l'ufficio degli STARS ed esaminate l'armadio per trovare una nuova arma (la Magnum con Leon, la Balestra con Claire) e la Chiave di Quadri. Fatto questo, tornate nel corridoio e uccidete lo zombi prima di entrare nell'atrio. Qui, eliminate tutti i mostri e tornate indietro fino alla fine delle scale vicino alla Stanza delle Statue.

LEON

- Massacrate gli zombi dentro l'Armeria e prendete le munizioni dalla rastrelliera per poi entrare nella porta sulla sinistra. Uccidete gli altri zombi ed entrate nel piccolo ufficio, dove troverete la Chiave di Cuori sulla scrivania, e lasciate la stanza usando la porta di sinistra.

CLAIRE

- Entrate nell'Armeria che si trova alla fine del corridoio e raccogliete le munizioni. Usate il Lockpick con il cassetto per ottenere l'Esplosivo al Plastico ed entrate nella porta sulla sinistra.
- Uccidete tutti gli zombi ed entrate nel piccolo ufficio, prendendo i Detonatori dalla scrivania. Combinateli con l'Esplosivo per creare una bomba e tornate nell'ingresso principale.
- Attraversate la piccola porta dall'altra parte e abbattete tutti gli zombi. Entrate nell'ultima

porta del corridoio e seguite lo stretto passaggio fino alla Stanza degli Interrogatori.

- Entrate e raccogliete l'oggetto che luccica sullo scaffale (la Presa della Torre con Leon o la Pietra dell'Aquila con Claire). Fatto questo, uscite dalla stanza e tornate indietro dirigendovi verso il corridoio con il rottame dell'elicottero.

LEON

- Entrate nella porta sulla destra e piazzate i due Gioielli Rossi nei busti per ottenere la Presa del Re. Uscite, percorrete il passaggio opposto attraversando l'Ufficio del Capo della Polizia ed entrate nella Sala Pose che si trova alla fine del corridoio.
- Esaminate la cassaforte nascosta dietro le tende per trovare la Manovella. Adesso giratevi, correte indietro alla Stazione di Polizia e raggiungete l'ufficio dove avete trovato la Valvola di Sfogo e la prima cassaforte.

CLAIRE

- Superate la porta di destra e posizionate i due Gioielli Rossi nei busti per prendere la prima metà della Pietra del Giaguaro. Uscite e sistemate la bomba sul relitto dell'elicottero per farlo saltare, rivelando così un'altra uscita.
- Attraversate l'apertura ed entrate nell'Ufficio del Capo della Polizia. Dopo avergli parlato, entrate nella porta sulla sinistra e superate la tigre imbalsamata per raggiungere la stanza alla fine.
- Passate attraverso le tende e azionate l'interruttore per accendere la luce, qui incontrerete Sherry Birkin. Tornate nell'Ufficio del Capo della Polizia e prendete la Chiave di Cuori e il Diario per poi tornare indietro verso l'ufficio dove avete preso la Valvola di Sfogo e la cassaforte.
- Usate la Chiave di Cuori per aprire la porta sul retro, quindi entrate e uccidete il cane prima di scendere le scale. Assicuratevi

di avere i caricatori pieni prima di affrontare la prossima area...

CAPITOLO 03: I SOTTERRANEI

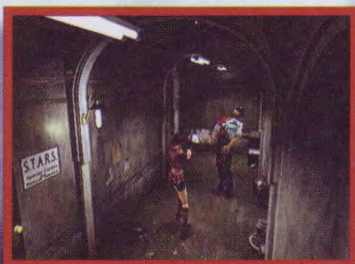
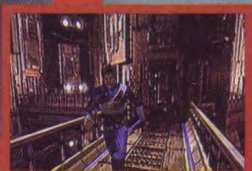
- In fondo alle scale, correte fino al bivio e uccidete i cani. Entrate nella porta marrone sulla destra e attivate gli interruttori in quest'ordine: On, Off, On, On, Off.

LEON

- Uscite e girate a destra, dirigendovi oltre la porta alla fine del passaggio. Parlate con Ada quando questa appare e aiutatela a spostare il camion per accedere alle Celle.
- Una volta dentro, andate alla fine del corridoio e girate a sinistra per oltrepassare il cancello. Parlate a Ben e prendete la Chiave della Botola per poi ritornare nel passaggio all'esterno. Entrate nella prima porta a sinistra e correte in avanti, usando al Chiave sulla botola per uscire dal canile.
- Eliminate i ragni giganti e salite le scale alla fine del passaggio allagato. Entrate nel Deposito sulla sinistra (salvate il gioco e lasciate gli oggetti che non vi servono), quindi uscite ed esaminate la porta della Piscina Asettica. Quando ve ne andrete, incontrerete ancora Ada. Dopo averle parlato, questa si arrampicherà in una fessura e voi prenderete il suo controllo.
- Correte attraverso la porta e fate fuori i cani, quindi attraversate il ponte ed entrate nella porta sulla sinistra. Scendete nel pozzo e spostate le scatole in modo da appoggiarle tutte al muro. Fatto questo, uscite e attivate l'interruttore per allagare la stanza. Attraversate la vasca passando sulle casse e raccogliete la Chiave di Fiori per poi tornare dove vi sta aspettando Leon.

CLAIRE

- Tornate nel corridoio principale e girate a destra, attraversando il Parcheggio per raggiungere l'area delle Celle. Uccidete i cani e





prendete la Manovella che si trova dentro una delle Gabbie.

- Tornate indietro fino a giungere al corridoio principale. Percorrete quest'area, uccidendo tutti i cani che vi attaccano e scendete la scala che porta alla botola.

- Entrate nella porta sulla sinistra e uscite di nuovo per incontrare Sherry. Dopo averle parlato, questa si arrampicherà in un buco e voi prenderete il suo controllo...

- Usate l'ascensore per salire e quindi schivate gli zombi mentre correte verso la porta sulla destra. Entrate e spostate le casse come avete fatto prima e recuperate la Chiave di Fiori. Adesso tornate indietro e scendete con l'ascensore per riprendere il controllo di Claire.

- Raccogliete la Chiave di Fiori e tornate indietro fino al corridoio principale. Entrate nell'Obitorio uccidendo i due Lickers e prendete la Chiave Magnetica Rossa. Uscite ancora e andate verso l'Identificatore che si trova alla fine del corridoio, usando la Chiave che avete appena trovato per accedere all'Armeria.

- Esaminate l'armadietto per trovare la Mitragliatrice, quindi prendete tutte le munizioni e tornate al piano superiore dirigendovi verso la Stazione di Polizia. Entrate nella porta in cima alle scale e prendete le munizioni, quindi dirigetevi verso la Stanza degli Interrogatori. Ignoratela e continuate fino a raggiungere la fine del corridoio, quindi usate la Chiave di Fiori per accedere alla Sala Conferenze.

- Correte verso la fine della stanza e accendete la fornace, quindi attivate gli interruttori in quest'ordine: 12, 13, 11. Quando vi muovete per prendere l'Ingranaggio che cade, il Tyrant irromperà nella stanza sfondando il muro. Usate le scrivanie per tenerlo a bada e fatelo fuori con la Mitragliatrice.

- Prendete l'Ingranaggio e lasciate la stanza, correndo

indietro per il corridoio fino ad arrivare all'ingresso principale. Fate attenzione quando sarete arrivati alla fine del passaggio, il Tyrant ritornerà! Correte indietro e abbattetelo ancora una volta usando la Mitragliatrice. Fatto questo, continuate per la vostra strada.

- Salite sulla Scala d'Emergenza per raggiungere la balconata sovrastante, uccidete il Licker e girate a destra per entrare nella stanza dove dovrete recuperare la Manovella dal baule. Tornate alla balconata e attraversatela fino a raggiungere l'altro lato. Passando attraverso la porta doppia, raggiungerete la Biblioteca.

- Dirigetevi al livello superiore e proseguite fino a quando cadrete dalle assi atterrando nella piccola area sottostante. Muovete gli scaffali con i libri e quindi prendete l'oggetto nascosto dietro la placca (la Presa dell'Alfiere con Leon o la Pietra del Serpente con Claire).

- Salite di nuovo le scale ed entrate nella porta sulla destra, correndo verso sinistra lungo la balconata fino a raggiungere la porta. Usate la Manovella per far scendere i gradini, quindi inserite l'Ingranaggio con l'orologio e premete l'interruttore per attivare il passaggio segreto.

LEON

- Prendete la Presa del Cavaliere e saltate nel condotto di ventilazione per tornare alle Celle. Esaminate Ben che ora sta morendo, entrate nei Canili e arrampicatevi nella botola.

- Tornate nell'area della Piscina Asettica (passate dal Deposito lì vicino e prendete le altre tre Prese insieme a qualche arma veramente potente), quindi tornate fuori ed entrate nella Stanza della Piscina.

CLAIRE

- Dopo aver trovato l'altra metà della Pietra del Giaguaro, tornate indietro verso la Biblioteca. State attenti quando raggiungete la fine della balconata, il Tyrant non

vuole mollare! Fatelo fuori il più rapidamente possibile usando la Mitragliatrice e continuate fino all'Ufficio del Capo della Polizia.

- Piazzate le tre pietre nel pannello dietro la scrivania. Quando la porta segreta si sarà aperta, entrate e prendete l'appunto prima di scendere con l'ascensore. Parlate al Capo della Polizia nella Tassidermia Room e quando questi muore, scendete la scala per arrivare nel percorso sottostante.

WILLIAM BIRKIN

Il suo metodo di attacco principale consiste nel far volteggiare il tubo metallico nella vostra direzione, quindi state indietro e cominciate a sparargli qualche Granata Acida o qualche colpo di Magnum. Dopo quattro o cinque colpi, comincerà a muoversi in modo casuale. A questo punto sarà sufficiente un ultimo colpo per far cadere il vostro terrificante nemico nella fognatura sottostante.

LEON

- Dopo aver ucciso il mostro, correte oltre il ponte e inserite tutte le Prese nel pannello per aprire la porta dalla quale potrete accedere alla nuova sezione.

- Scendete gli scalini per arrivare nel canale, poi entrate nella porta sulla sinistra. Seguite l'acqua verso un'apertura nella quale vi potrete arrampicare, quindi entrate nella porta per trovare l'Ufficio del Supervisore.

- Salvate il gioco e spostate l'armadietto di metallo per svelare una porta. Apritela e scendete la scala, quindi accendete la lanterna con il vostro accendino e prendete tutte le munizioni prima di tornare nell'ufficio.

- Prendete la Valvola di Sfogo dal baule e usate l'ascensore per raggiungere il piano inferiore. A questo punto apparirà Annette che metterà Leon fuori combattimento e prenderete di nuovo il controllo di Ada.

- Inseguite Annette per il



passaggio, prendendo la mappa dal muro lungo la strada. Salite la scala sulla sinistra ed entrate nell'apertura, stando attenti agli scarafaggi che vi attaccheranno.

- Una volta arrivati dall'altra parte, correte verso il ponte dove incontrerete Annette. Dopo un breve scontro tra le due ragazze, attraversate il ponte e usate la scala per scendere nella fognatura principale. A questo punto tornerete a controllare Leon.
- Prendete il sentiero nella fogna e correte verso la nicchia vicina alla scala. Controllate i corpi per trovare il Medaglione del Lupo. Giratevi e scendete nelle fogne, uccidendo i ragni che incontrate lungo la strada.

CLAIRE

- Quando Birkin se ne sarà andato, tornate nell'Ufficio del Capo della Polizia e prendete Sherry. Adesso tornate sul sentiero e premete il bottone sulla destra per far scendere la scala che vi porterà nella fogna. Non correte troppo velocemente o lascerete Sherry indietro e dovrete tornare a prenderla!

- Quando la bambina verrà risucchiata nel canale, seguite il passaggio fino a raggiungere l'Ufficio del Supervisore. Usate l'ascensore per scendere e incontrerete Leon nel corridoio sottostante. A questo punto, entrate nella porta di sinistra e fatevi strada attraverso le fognature.

- Girate a sinistra e controllate i corpi nella nicchia per trovare il Medaglione del Lupo. Ora proseguite per le fogne, entrando nel cancello che troverete alla fine del corridoio. Fate sempre molta attenzione ai ragni giganti!

- Raggiunta la cascata, sistemate il Medaglione del Lupo nel pannello vicino alla porta prima di entrare. A questo punto usate la

Valvola di Sfogo con la fessura per abbassare il ponte, quindi alzate lo di nuovo dopo averlo attraversato.

- Entrate nella porta e seguite il passaggio nel quale avete combattuto l'alligatore fino ad arrivare nella stanza dello Smaltimento Rifiuti. Attraversatela e risalite la scala, controllando i cadaveri sparsi nell'Area di Controllo per trovare il Medaglione dell'Aquila.

- Tornate indietro per il passaggio dell'alligatore e attraverso il ponte per raggiungere di nuovo la cascata. Inserite anche il Medaglione dell'Aquila nel pannello in modo da bloccare il flusso dell'acqua e attraversate la porta dietro di essa.

- Percorrete il passaggio fino a raggiungere la Stazione della Funivia. Chiamate la cabina tramite il pannello sulla destra, quindi entrate dalla porta a sinistra. Così facendo farete un breve viaggio che vi porterà nel Laboratorio.

CAPITOLO 04: IL LABORATORIO

- Uscite dalla cabina e girate a sinistra, accendendo il cannone lanciarazzi con il vostro accendino. Questo illuminerà un oggetto sulla destra, piegatevi e raccogliete la Chiave, quindi attraversate la porta dietro di voi.

- Seguite il passaggio eliminando tutti gli zombi che incontrate. Girate a sinistra quando raggiungete il bivio e controllate il corpo del cadavere alla fine del corridoio per trovare una nuova arma (la Modifica per il Fucile a Pompa con Leon o il Lanciafulmini con Claire).

- Giratevi e tornate al bivio per prendere l'altra via. Seguite il passaggio e oltrepassate le porte per raggiungere la scala che vi porterà nella Stanza di Controllo. Prendete le munizioni e salvate il gioco prima di uscire dalla porta.

- Correte fino alla fine del capannone e usate il piccolo ascensore per scendere nel passaggio sottostante. Andate a destra ed entrate nella porta, seguendo lo stretto passaggio fino

ad arrivare alla console.

- Prendete la Chiave del Pannello di Controllo e accendete il monitor. Argh! È il Tyrant! Tirate fuori la vostra Mitragliatrice e sparategli fino a quando non cade a terra, quindi controllate il suo corpo per trovare delle munizioni. Fatto questo, tornate nella Stanza di Controllo.

- Usate la Chiave del Pannello di Controllo sulla console per far tornare su l'ascensore, quindi uscite fuori e correte verso la sinistra della vettura. Premete il bottone sul pannello per far tornare l'ascensore in basso. Quando qualcosa atterra sul tetto, lasciate la carrozza per indagare.

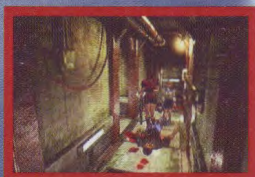
WILLIAM BIRKIN

Questa volta il combattimento con William sarà un po' più difficile. Usate un'arma potente come il vostro Fucile a Pompa potenziato o il Lanciagranate per abbatterlo. Continuate a muovervi quando vi si avvicina per evitare di essere colpiti. Fate attenzione quando alza le braccia perché se siete a tiro vi darà un'artigliata micidiale! Continuate a evitare il corpo a corpo e quando comincia a muoversi più lentamente, aspettate che abbassi le braccia per dargli il colpo di grazia!

- Purtroppo la carica elettrica a disposizione dell'ascensore non basterà per tutto il viaggio. Dovrete quindi uscire a metà strada e strisciare nell'apertura sul retro. Girate a sinistra quando atterrate nel passaggio ed entrate nella porta.

- Scendete con il primo ascensore e quindi correte per trovarne un secondo, più piccolo. Uccidete i tre Lickers e azionate l'interruttore per attivare l'Ascensore Principale. Adesso tornate indietro fino al corridoio a cui eravate arrivati attraverso l'apertura e usate l'ascensore per scendere al livello inferiore.

- Uccidete gli zombi che incontrate e girate a destra, entrando nella porta di fronte.





Correte per la torre, quindi dirigetevi lungo il sentiero blu e uscite dalla porta davanti.

- Girate a sinistra ed entrate nella Stanza Frigorifera, quindi prendete la Custodia del Fusibile dallo scaffale e usatelo sulla macchina incandescente per creare il Fusibile Principale. Tornate alla torre e piazzate il Fusibile nella struttura centrale per ridare la corrente a tutto il laboratorio.
- Percorrete il sentiero rosso e girate a destra entrando tramite la porta nella stanza alla fine. Uccidete gli zombi e prendete la Chiave del Laboratorio, quindi uscite dalla stanza e aprite la serranda che si trova a sinistra.
- Uccidete le piante ed entrate nella porta, scendendo la scala dall'altro lato e accedendo al prossimo corridoio. Uccidete gli altri Lickers e continuate per il passaggio fino a raggiungere la Stanza dei Monitor.
- Prendete la mappa dalla console e salvate il gioco, quindi dirigetevi verso il prossimo passaggio e uccidete tutti gli zombi. Entrate nel Laboratorio di Birkin sulla sinistra e fate fuori tutti i nemici per poi prendere la Chiave della Stanza del Generatore poggiata sul tavolo più lontano.
- Tornate nel passaggio esterno e dirigetevi verso la stanza alla fine del corridoio. Uccidete la falena gigante e fate fuori gli altri esseri per poi attivare il computer. Inserite come vostro nome "NEMESIS" e registrate le vostre impronte digitali per poi tornare alla torre dove avete inserito il Fusibile.
- Percorrete il sentiero blu e aprite la serranda attraverso la porta, usando le vostre impronte digitali per accedere al Laboratorio per gli esperimenti. Uccidete tutti i Lickers e prendete le munizioni per la Mitragliatrice, quindi tornate indietro verso l'Ascensore Principale e usatelo per raggiungere il piano superiore.
- Procedete per il corridoio ed entrate nella porta alla fine. Spingete la scatola sull'elevatore e scendete, quindi spostate ancora la scatola in modo da spingerla

nello stretto percorso sul retro della stanza.

- Arrampicatevi sulla scatola per raggiungere il percorso sovrastante, quindi aprite la porta che dà nella Stanza del Generatore. Entrate e correte verso la piattaforma per scontrarvi ancora una volta con il Tyrant. Fortunatamente non dovrete affrontarlo... almeno per il momento!

LEON

- Dopo esservi allontanati dal Tyrant, prendete la Chiave Principale dal pavimento e tornate nell'Ufficio della Sicurezza vicino all'Ascensore Principale al piano inferiore. Prendete Sherry e quindi usate la Chiave Principale nell'Ascensore Principale per attivare la procedura di autodistruzione dello stabilimento.

CLAIRE

- Dopo aver salvato Sherry dal Tyrant, tornate indietro e utilizzate l'Ascensore Principale per raggiungere la torre del Fusibile. Quando Annette sarà morta, raccogliete la Chiave Principale dalla sua mano e riportate la piccola Sherry nell'Ascensore Principale. A questo punto, usate la Chiave Principale per lanciare la sequenza di autodistruzione.
- Quando alla fine riuscite ad arrivare nel treno, attraversate la porta a sinistra e dirigetevi verso la carrozza di coda. Prendete la Chiave della Piattaforma e tornate indietro, uscendo dal treno ed entrando nel cancello sulla sinistra.
- Salite le scale sulla destra e correte verso la piattaforma di fronte. Correte attraverso le scale verso il pannello di Controllo del Generatore di Corrente e prendete entrambe le Prese per poi andare verso la piattaforma che si trova dietro di voi.
- Attraversate il cancello e inserite entrambe le Prese negli appositi alloggiamenti per fornire al treno sufficiente energia per permettervi di scappare. Ovviamente non sarà così facile...! Preparate le vostre armi

più potenti...

TYRANT

È giunto il momento di farla finita con lui, una volta per tutte! Colpitelo con la Mitragliatrice ogni volta che potete! Assicuratevi di evitare le sue letali artigliate e muovetevi non appena si prepara a balzare. Se vi prende per più di due volte siete finiti! Dopo averlo danneggiato abbastanza, o dopo essere sopravvissuti per quelle che vi sembreranno ore ai suoi attacchi, una misteriosa figura vi lancerà un Rocket Launcher per aiutarvi. Correte a prenderlo (non dimenticate di equipaggiarlo!) e spazzate via il Tyrant una volta per tutte. Avrete solo due razzi a disposizione, quindi non potrete sbagliare neppure un colpo... Pensate che sia tutto finito? Vi sbagliate di grosso...

- Tornate indietro lungo la piattaforma e fino al treno, eliminando tutti gli zombi che incontrate. Prima di entrare nel treno, andate oltre per azionare l'interruttore sul pannello per aprire i cancelli. Adesso percorrete tutte le carrozze del treno e raggiungete la cabina del conducente.
- Quando cercherete di far partire il treno, scoprirete che non vi sarà possibile... questo perché c'è qualcuno su quel treno insieme a voi! Percorrete di nuovo le carrozze per arrivare dove avete preso la Chiave della Piattaforma e scoprirete chi è l'intruso. William Birkin (o ciò che ne rimane) è tornato!

WILLIAM BIRKIN

Questo combattimento, sarà piuttosto facile, a patto che abbiate a disposizione delle armi abbastanza potenti. Tiratele fuori tutte e scaricategli addosso tutte le munizioni che vi restano. Dopo che lo avrete riempito di piombo, non potrà fare altro che morire una volta per tutte. A questo punto il treno partirà e voi riuscirete finalmente a fuggire!



INDEX

La guida completa a tutti i migliori giochi per N64

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

Da 9 a 9,5

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



Da 9,5 a 10

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



INDEX INFO:

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






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







Titolo	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 sparattutto in multiplayer molto divertente!
Beetle Adventure Racing	EA	1-4	●	●	●	9	Fantastica miscela di corse ed esplorazione col maggiolino della VW.
Bio Freaks	GT Interactive	1-2	●	●	●	8	Combattimenti futuristici ultra-violenti con parecchi spargimenti di sangue.
Blast Corps	Nintendo	1	●		●	8	Bizzarra ma divertente combinazione di Corse/Strategia/Sparattutto.
Body Harvest	Gremlin	1		●	●	8	Viaggerete nel tempo per annientare degli insetti giganti.
Bomberman 64	Nintendo	1-4	●		●	8	Piazzate bombe in un platform che comprende inutili battaglie.
Bomberman Hero	Nintendo	1			●	4,5	Un platform eccessivamente semplice. Che peccato!
Brave Spirits Wrestling	Hudson	1-4	●			6,5	Un mediocre gioco di wrestling giapponese.
Buck Bumble	Ubi Soft	1-2	●	●	●	8	Uno sparattutto con insetti e un fastidioso effetto nebbia.
Bust-A-Move 2	Acclaim	1-2	●		●	9	Un puzzle-game semplice ma molto coinvolgente.
Bust-A-Move 3DX	Acclaim	1-4	●	●	●	9	<i>Bust-A-Move 2</i> per quattro giocatori.
California Speed	Midway	1-2	●	●		4,5	Pessimo seguito di <i>Cruis'n USA</i> e <i>World</i> .
Castlevania	Konami	1	●		●	8,5	Una terrificante avventura, penalizzata da inquadrature troppo strane.
Chameleon Twist	Ocean	1-4			●	6	Un platform troppo facile.
Chameleon Twist 2	Sunsoft	1	●	●	●	7,5	Meglio del suo predecessore, ma ancora troppo semplice.
Charlie Blast's Territory	THE Games	4		●	●	6,5	Bizzarro puzzle-game con una divertente modalità Multiplayer.
Chopper Attack	GT Interactive	1		●	●	7	Un gioco in stile <i>Desert-Strike</i> con dei comandi un po' troppo lenti.
Clayfighter 63 1/3	Interplay	1-2			●	0,5	Il peggior gioco per N64! È videogioco spazzatura!
Command & Conquer	Nintendo	1		●	●	9	Il miglior gioco di strategia in tempo reale per N64.
Cruis'n USA	Nintendo	1-2			●	2	Gioco di guida troppo vecchio per reggere il confronto.
Cruis'n World	Nintendo	1-4		●	●	2	Quasi peggio del capitolo precedente.
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. DONKEY KONG 64**

- 3. RAYMAN 2**

- 4. RESIDENT EVIL 2**

- 5. LEGEND OF ZELDA**

- 6. GOLDENEYE**

- 7. JET FORCE GEMINI**

- 8. ARMORINES**

- 9. TUROK: RAGE WARS**

- 10. TONIC TROUBLE**


TOP 5

Sparatutto



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



WIPEOUT 64

Prodotto: Psygnosis Voto: 8

Quando uscì, molti dubitarono che la versione per N64 di un grande successo per PlayStation riuscisse a ottenere lo stesso risultato, vista soprattutto la presenza del titolo di corse futuristiche per eccellenza, *F-Zero X*. Nonostante questo però, abbiamo cambiato subito idea non appena abbiamo visto il gioco in azione...



1080° SNOWBOARDING

Prodotto: Nintendo Voto: 8

1080° Snowboarding della Nintendo è sempre stato considerato il miglior titolo disponibile nel suo genere per N64. Nonostante sia uscito più o meno due anni fa, questo bellissimo gioco non sembra aver risentito dell'influsso del tempo. Se siete degli appassionati di Snowboarding e non avete ancora provato almeno una volta *1080° Snowboarding*, allora è probabilmente arrivato il momento di farlo...



GOLDENEYE

Prodotto: Nintendo Voto: 9,5

Da quando ha fatto la sua prima apparizione, nessun altro titolo per la console a 64-bit della Nintendo è riuscito a far provare le stesse emozioni di *GoldenEye*. Oltre a essere uno dei migliori sparatutto con la visuale in prima persona della storia dei videogiochi, il titolo della Nintendo è considerato uno dei più bei giochi che si siano mai visti sulla nostra console preferita.

NULLA POTRÀ PIÙ FERMARVI!

Dreamcast

ARENA

aprile 2000 numero 4 L. 7.900

SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN

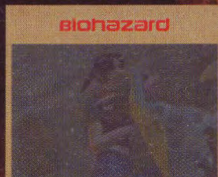
I VAMPIRI DELLA EIDOS
ARRIVANO SU DREAMCAST!

SPECIALE GIOCHI DI GUIDA

TUTTI I TITOLI IN ARRIVO
SULLA CONSOLE SEGA

SEGA BASS FISHING LA STRATEGIA COMPLETA

EVOLUTION, TREE OFF GOLF, STREET
FIGHTER 3 W IMPACT, SLAVE ZERO,
DEADLY SIKES, ARMADA, VIRTUAL ON



PLAY PRESS PUBLISHING



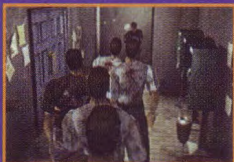
00003>

9 771129 806002

Dal 10 aprile in edicola!

TOP 5

Avventure



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

Titolo	Prodotto					Voto	Commento
Lode Runner	Infogrames	1	●	●		8	Buona miscela tra un platform e un puzzle-game.
Let's Smash	Hudson	1-4	●			9	Gioco di tennis molto gradevole che ricorda molto i cartoni animati giapponesi.
Lylat Wars	Nintendo	1-4	●	●		8,5	Una divertentissima versione aggiornata di Starfox per SNES.
Mace: The Dark Age	GT Interactive	1-2		●		7	Combattimenti medievali che non riescono assolutamente a coinvolgere.
Madden '99	EA Sports	1-4	●	●		8	Un buon gioco di Football che tende però a essere un po' ripetitivo.
Magical Tetris Challenge	Capcom	1-2				6,5	Tetris con Topolino, che roba è?
Mario Golf	Nintendo	4		●	●	8,5	Divertimento alle stelle con Mario e i suoi amici che giocano a golf.
Mario Kart 64	Nintendo	1-4	●	●		7,5	Una conversione mal riuscita dallo SNES, con scontri diretti tra più giocatori.
Mario Party	Nintendo	1-4		●	●	8	Decisamente divertente anche se un po' semplice il multi evento dedicato a Mario.
Michael Owen's WLS 2000	THQ	4		●	●	9	Fantastico gioco di Football Americano con grafica in alta risoluzione.
Micro Machines 64 Turbo	Codemasters	1-8	●	●	●	9	L'unico titolo per N64 che permette a otto persone di giocare contemporaneamente.
Mike Piazza's Strike Zone	GT Interactive	1-2	●	●		4	Simulazione di Baseball decisamente noiosa.
Mischief Makers	Nintendo	1			●	8	Un bizzarro ma divertente platform bidimensionale.
Mission: Impossible	Infogrames	1		●	●	4,5	Conversione totalmente sballata del film di Tom Cruise.
MK Mythologies: Sub-Zero	GT Interactive	1		●	●	4,5	Tentativo decisamente fallito di aggiungere un platform alla saga dei MK.
Monster Truck Madness	Take 2	1-4		●	●	7	Leggi fisiche improbabili e troppi errori rovinano quello che potrebbe essere un buon gioco di corse.
Mortal Kombat 4	GT Interactive	1-2	●	●	●	8	La migliore versione su N64 del picchiaduro della Eurocom!
Mortal Kombat Trilogy	GT Interactive	1-2			●	3	Un picchiaduro veramente brutto!
Multi Racing Championship	Ocean	1-2	●	●	●	5	Un gioco di Rallycross decisamente mal riuscito.
Mystical Ninja	Konami	1		●	●	8	Divertente GDR ambientato nel Giappone antico.
Starring Goemon	Konami	1		●	●	8,5	Il degno successore di Mystical Ninja.
Mystical Ninja 2	Konami	2	●	●	●	8,5	Non c'è niente di buono in questo pessimo gioco di corse.
Starring Goemon	EA Sports	1-2	●	●	●	5	

LE MIGLIORI PERIFERICHE

Se volete rendere il vostro N64 una vettura full-optional e aumentare notevolmente il piacere di giocare, ecco quali sono le migliori periferiche che potete trovare in circolazione!

TRILOGY 64

Prodotto: Guillemot
Prezzo: N/D

Il Trilogy 64 della Guillemot viene venduto insieme a un Rumble Pack e a una Memory Card e troverete tutto nella stessa confezione. La forma del Trilogy 64 è molto simile a quella del controller originale della Nintendo e questo lo rende un prodotto molto valido, visto che non avrete nessun problema ad abituarvi a maneggiarlo. Grazie alla sua dotazione e alle sue caratteristiche, il controller della Guillemot è sicuramente un ottimo prodotto...



N64 WHEEL

Prodotto: MadCatz Prezzo: N/D

Il nuovo volante della MadCatz è veramente bellissimo, ma l'aspetto non è il suo unico punto di forza! L'N64 Wheel è estremamente maneggevole ed è dotato di un ottimo sistema di vibrazione. Oltre a tutti i tasti, troverete anche una leva del cambio (posizionata sulla destra del volante) e una pedaliera che ha dimostrato di essere molto sensibile e precisa. L'N64 Wheel è sicuramente un prodotto interessantissimo.



VIBRATION +1 MEG MEMORY

Prodotto: Logic 3 Prezzo: N/D

Il nuovo sistema di vibrazione della Logic 3 sembra proprio essere uno dei prodotti migliori nel suo genere. Il Vibration +1 Meg Memory viene infatti proposto con una memoria interna di 1 Mbyte che vi permetterà di salvare i dati dei vostri giochi senza dover rinunciare alla vibrazione. Inoltre, anche dopo averlo utilizzato per un bel po' di tempo, il Vibration +1 Meg Memory non ha mai dato problemi sia per quanto riguarda il sistema di vibrazione che per i salvataggi.



Titolo	Prodotto					Voto	Commento
Magano 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 mostriattoli anche su N64.
Premier Manager 64	Gremlin	4	●			8,5	Simulazione manageriale di calcio sorprendentemente coinvolgente.
Puyo Puyo Sun 64	Compile	1-2				8,5	Un semplice ma terribilmente magnetico puzzle-game.
Puzzle Dama	Konami	1-4	●			8	Simile a <i>Puyo Puyo</i> , ma non altrettanto divertente.
Quake	GT Interactive	1-2	●	●		7	Decisamente inferiore alla versione per PC.

TOP 5

Giochi di corse



1. F-1 WORLD GRAND PRIX 9,5
2. BEETLE 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

I PIÙ ATTESI DA N64 MAGAZINE

BANJO-TOOIE

Abbiamo aspettato di avere notizie di questo gioco per tantissimo tempo e ora che abbiamo potuto vedere qualche anteprima, non vediamo proprio l'ora di poter giocare con la versione definitiva. Da quello che abbiamo notato, sembra che la Rare sia riuscita addirittura a migliorare un gioco già spettacolare. Non siamo ancora riusciti a sapere la data di uscita precisa per il nuovo titolo della casa giapponese, ma speriamo vivamente di poterlo vedere entro la fine di quest'anno.



PIKACHU GENKI DE CHU

Dobbiamo ammettere che uno dei titoli che aspettiamo con maggiore impazienza è sicuramente il particolare titolo dedicato al simpaticissimo Pikachu. Nonostante sia uscito in Giappone già da due anni, *Pikachu Genki De Chu* dovrebbe essere distribuito in America entro la fine di quest'anno e speriamo di poter vedere al più presto almeno la versione in inglese. Soprattutto perché abbiamo qualche piccolo problema con la lingua giapponese.



CONKER'S BAD FUR DAY

Sembra proprio che stia per arrivare uno dei titoli più strani che si siano mai visti sulla nostra console preferita. Dopo anni di giochi apparentemente dedicati a un pubblico molto giovane, è arrivato il momento di provare un gioco indirizzato a un pubblico maturo e non per il suo aspetto, ma per i suoi contenuti. A quanto pare, il pestifero scoiattolo della Rare sta per tornare più arrabbiato che mai. Speriamo di vedere presto un'anteprima di questo nuovo gioco e di poterla proporre sul prossimo numero di N64 Magazine.

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

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



In un numero unico la guida completa a Office 2000!

SPECIALE!

SCOPRITE MICROSOFT OFFICE 2000

Guida Completa a

L. 9900



Office 2000

Tutto quello che dovete sapere sulla nuova suite Microsoft

FACILE

con la Guida all'installazione

PRATICO

consigli, trucchi e le nuove funzioni svelate

UTILE

il glossario e gli Assistenti di Office

TUTTO

per lavorare con il Web

GUIDA PASSO – PASSO A:

Word – Excel – Access – Outlook – PowerPoint – Frontpage – Publisher – Photodraw



Dagli stessi autori di Windows Facile

Vi spieghiamo:

- Come risparmiare tempo e denaro
- Come acquistare la versione più adatta a voi



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

LA FIRMA ELETTRONICA • LA COMPATIBILITÀ CON OFFICE 97 • LA PROTEZIONE DAI VIRUS • LA GUIDA AI PROBLEMI PIÙ COMUNI

DA APRILE IN TUTTE LE EDICOLE

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, CONTINUE A MANDARCI UN SACCO DI LETTERE A QUESTO INDIRIZZO: N64 MAGAZINE C/O PLAY PRESS PUBLISHING - LUNGOTEVERE DEI MELLINI, 44 - 00193 ROMA OPPURE INVIATE UNA E-MAIL ALL'INDIRIZZO N-MAIL@N64MAGAZINE.IT.



Cara N-Mail,

Finalmente è uscito un seguito della rivista per NINTENDO 64 che mancava! Dall'Aprile del '99 ho cercato in tutte le edicole il numero 2 di N64 il Magazine e non l'ho mai trovato. Vi ho conosciuto quando ero ancora un inesperto possessore della macchina più potente del mondo videoludico: uno dei primi giorni di Gennaio ho sentito parlare di un certo *Zelda* e pensando che fosse un gioco come tutti gli altri, avevo pensato di farmi regalare *Fighting Force*.

Passeggiando per Palermo, sono capitato nella mia edicola di fiducia ed ho chiesto al mio edicolante di consigliarmi qualche rivista sui videogame, mi ha fatto dare uno sguardo alla vostra e me ne sono subito innamorato. Arrivato a casa, ho trovato un inserto di *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* e grazie a voi, ho comprato il miglior GDR per N64.

Abbastanza soddisfacente il 1° numero, ma al confronto, il 2° è stupefacente, sfolgorante, sconvolgente, brillante, intrigante, super-coloratissimo, megacurato, maxi-accessoriato, ultraspecializzato insomma, la miticissima rivista per Nintendiani incalliti e non. Adesso, vorrei porti alcune domande:

1. Come mai questa interruzione di 12 mesi?
2. Sarà mai prodotto *Metroid64*?
3. Uscirà in Europa il 64DD? Se no, per quale motivo?
4. Esistono dei codici per *Killer Instinct Gold*? Sarà mai prodotto un seguito?
5. Pubblicherete la soluzione passo-passo dell'avventura di Link? Io non ho finito il gioco, perché mio cugino mi ha fatto diventare adulto troppo presto. Che faccio, ricomincio daccapo?
6. Data l'esperienza sullo SNES, saranno prodotti videogiochi della saga di *Dragon Ball* per la nostra console preferita?
7. Ho comprato ad Agosto, *Mischief Maker*. Che voto gli dareste?
8. Che fine hanno fatto *Thornado*, *Dragon Storm* e *Hercules: The Legendary Journey*?
9. Esiste un sito ufficiale (in italiano) della Grande N, con tanto di E-mail?
10. Per una persona appassionata di fotografia, oltre a *Pokémon Snap*, ci sono

altri giochi di questo genere?

11. Sono uno sfegatato fan dei Pokémon, quando metterete un poster del loro videogioco?
12. Dato che per 9 mesi, aspettando voi, sono rimasto fuori dal mondo NINTENDO, sono usciti *Turok 3* e *Vigilante 8: 2nd Offense*?
13. Il 64DD (non so cosa significa DD) potrà essere collegato anche al Dolphin?
14. È vero che Shigeru Miyamoto (il mitico creatore di *Zelda*) prenderà le redini della mitica Nintendo?
15. Qual è il miglior gioco di guida per N64?
16. Cosa mi conviene fare, comprare adesso l'Expansion Pak, oppure comprarlo inserito in qualche gioco (come *Donkey Kong 64*)?
17. Come è possibile giocare in 8 contemporaneamente a *Micro Machines 64 Turbo*? Serve un adattatore per i controller?
18. È arrivato in Italia il cartone animato di *South Park*? Di che cosa parla il videogioco?
19. C'entra qualcosa il figlio di Ganondorf, o magari un erede in *Zelda Gaiden*?
20. Che differenza c'è tra *Mario Golf* e qualsiasi altro gioco di questo sport? Mi hanno detto che è molto simile.
21. Per caso (dico per caso e ripeto per caso), quando uscirà il Dolphin, verrà pubblicata la rivista NDolphin Magazine? A presto.

Pierfrancesco "Donkey" Chiavetta (PA)

Ciao, grazie innanzitutto per i tantissimi complimenti che sono sempre molto graditi, ma visto che hai tantissime domande crediamo sia il momento di darti subito le risposte che vuoi...

1. Tra l'uscita del primo e quella del secondo numero di N64 Magazine è passato tutto questo tempo perché in principio lo si era pensato come un numero unico. Visto però che ci avete sostenuto, abbiamo deciso di continuare.
2. Non si sa ancora niente di preciso al riguardo, ma sembrerebbe che la Nintendo abbia deciso di produrre una versione a 64-

bit del mitico *Metroid* e l'annuncio dovrebbe avvenire alla prossima edizione dell'E3.

3. Purtroppo il 64DD non sarà mai distribuito ufficialmente in Europa. Il motivo principale è probabilmente che puntando sull'uscita della nuova console a 128-bit, la Nintendo abbia deciso di limitare la distribuzione del Disk Drive al solo Giappone.

4. Ecco qualche trucco per il mitico picchiaduro della Rare:

TUTTE LE OPZIONI

Premi rapidamente Z, B, A, L, A, Z quando appaiono i dati del personaggio durante la storia introduttiva. Se avrai inserito correttamente il codice, sentirai una voce dire "Perfect!".

ATTIVARE TUTTI I COSTUMI

Premi rapidamente Z, B, A, Z, A, L quando appaiono i dati del personaggio durante la storia introduttiva. Se avrai inserito correttamente il codice, sentirai una voce dire "Welcome!". Fatto questo, non dovrai fare altro che premere SU o GIÙ dopo aver evidenziato un personaggio per cambiarne il costume.

Per quanto riguarda la possibile distribuzione di un seguito, almeno per il momento non se ne sa nulla...

5. Viste le tantissime richieste, non vediamo proprio come potremmo non pubblicare (in uno dei prossimi numeri) la guida completa a *Zelda*.

6. Per il momento non sembra che sia stato prodotto un titolo per N64 dedicato a *Son Goku* e compagni.

7. Nonostante sia passato un po' di tempo dalla sua uscita, *Mischief Makers* è un platform bidimensionale abbastanza divertente, anche se non è il meglio che si possa chiedere alla nostra console preferita.

8. Thornado dovrebbe essere uno dei primi titoli che usciranno insieme al Dolphin, mentre per quanto riguarda *Hercules: The Legendary Journey*, dovrete trovarlo presto nei negozi.

9. Per il momento non è stato ancora istituito un sito ufficiale della Nintendo in italiano (anche perché non esiste una divisione italiana della grande N). Se questo può confortarti però sappi che tra un po' potrai trovare il sito di N64 Magazine...

10. Per il momento non esistono altri titoli come *Pokémon Snap*, ma dovrebbe uscire

presto un secondo episodio del divertentissimo gioco dedicato ai mostriciattoli tascabili della Nintendo...

11. **Ci stavamo proprio pensando e non è da escludere che prima o poi succeda.**
12. **Per ora è stato distribuito soltanto il secondo capitolo del fantastico titolo di battaglia tra macchine, ma non dovrebbe mancare molto all'uscita del nuovo Turok.**
13. **Il 64DD (Disk Drive) è stato creato apposta per la console a 64-bit della Nintendo e non sarà compatibile con la nuova macchina. Non è però da escludere che possa essere distribuita una periferica simile per il Dolphin.**
14. **Non ci risulta che il geniale responsabile di alcuni tra i migliori titoli della storia dei videogiochi abbia intenzione di prendere in mano le sorti della Nintendo, ma non crediamo che sarebbe un problema.**
15. **In questo momento crediamo che il migliore titolo di guida per N64 sia Ridge Racer, ma rimane comunque il fatto che dipende dal tipo di gioco di corse che preferisci...**
16. **Beh, se non ti sei ancora procurato una copia di Donkey Kong 64, crediamo che sarebbe un ottimo modo per fare tuo anche l'Expansion Pak.**
17. **Per giocare in otto a Micro Machines 64 Turbo non occorre avere un adattatore, perché grazie a un sistema molto particolare è possibile giocare in due con lo stesso controller.**
18. **Al momento sono usciti tre titoli per N64 dedicati a South Park. South Park è un divertente sparattutto in soggettiva, South Park Rally è una folle corsa in stile Mario Kart e Chef's Luv Shack è una bizzarra simulazione di un gioco televisivo.**
19. **Dal poco che siamo riusciti a sapere fino a oggi sul nuovo capitolo delle avventure di Link, non sembra che dovrà avere a che fare con il suo terribile arcinemico né tantomeno con qualche suo parente...**
20. **Nonostante l'aspetto molto allegro, Mario Golf è comunque un'ottima simulazione di questo sport. Il titolo ideale per tutti quelli che vogliono imparare a giocare a Golf divertendosi.**
21. **Beh, non possiamo dire molto al riguardo, ma probabilmente sarà così.**

Salve Redazione di N64 Magazine!

Mi chiamo Claudio Fontana e sono un accanito Nintendomane. Innanzitutto vi faccio i complimenti per la rivista che, nonostante esca una volta ogni due mesi, è la più esauriente che io abbia mai letto. Ancora complimenti, siete fantastici! Io sono un tifosissimo di qualsiasi videogiochi che porta il nome di Guerre Stellari; infatti, quando vado a casa di un mio amico che possiede la PlayStation e ha tutti i giochi di Star Wars, sbavo per poter prendere in mano quell'incandescente controller. Mi chiedevo se per N64 uscirà una perfetta

conversione di Star Wars Episode 1 (non Racers). Ma ora passiamo alle domande più serie.

1. Nella sigla finale di GoldenEye, dopo che sono scorsi tutti i nomi dei produttori, c'è scritto "James Bond ritornerà"! Sarà mai così?
2. Per quanto riguarda Banjo-Tooie, vi prego di stampare sulla vostra rivista il maggior numero di foto e informazioni e in seguito magari, anche la guida. A proposito, qual è la data di uscita di questo stupendo titolo?
3. Zelda Gaiden sarà così bello come il suo predecessore e qual è la sua data di uscita?
4. Qual è il miglior gioco di macchine in assoluto per N64?
5. Resident Evil 2 deve essere un pezzo immancabile nella mia collezione di videogiochi? Se sì, perché?
6. Nei videogiochi del Dolphin, i giochi saranno in italiano? Ho ancora una richiesta da farvi, poi chiudo...
7. Vi prego di pubblicare sulla vostra rivista una guida di Donkey Kong 64 e soprattutto di Perfect Dark. Con questo è tutto, a risentirci redazione P.S. Nel totale di DK è stato scritto 6! Spero sia stato solo un errore di stampa...
Saluti

Claudio Fontana (GE)

Ciao Claudio, siamo contenti di vedere che anche un ragazzo giovane come te è un grande appassionato di Guerre Stellari, ma non possiamo dirti se sarà mai sviluppata una versione per N64 di Star Wars: Episode 1 (l'avventura). Detto questo, è arrivato il momento di dare delle risposte alle tue domande...

1. **Visto l'enorme successo riscosso dal meraviglioso sparattutto in soggettiva della Rare, ci aspettiamo tutti un seguito, ma per il momento non sembra che ci sia questa intenzione...**
2. **Come avrai sicuramente visto, abbiamo pubblicato un'anteprima del secondo capitolo delle avventure di Banjo e Kazooie, anche se la Rare non ha ancora voluto svelare troppi particolari.**
3. **A quanto pare, il nuovo titolo dedicato alle avventure di Link sarà molto bello, ma non possiamo dirti ancora se sarà migliore o meno del suo predecessore. Per quanto riguarda l'uscita, dovrebbe arrivare entro la fine dell'anno.**
4. **Non crediamo che si possa parlare di un gioco migliore in assoluto, specialmente se parliamo di titoli di corse che è un genere veramente molto vario. Nonostante questo però pensiamo che Ridge Racer 64 sia un ottimo titolo di corse.**
5. **La mitica avventura horror della Capcom è sicuramente uno dei titoli da avere a tutti i costi se ti piace questo genere, altrimenti sarebbe comunque un titolo molto valido...**

6. Ancora non si sa molto della nuova console della Nintendo, ma siamo sicuri che i titoli per Dolphin (distribuiti ufficialmente in Italia) saranno in italiano...

7. Non è da escludere che su uno dei prossimi numeri tu non possa trovare la guida a Donkey Kong 64 e per quanto riguarda Perfect Dark, forse sarebbe meglio aspettare che esca...

Ebbene sì, ci scusiamo, ma c'è stato un errore nel voto finale di Donkey Kong 64, il bellissimo gioco della Rare si merita infatti un bel 9,5.

Ciao Raga',

Come ve la spassate? Immagino che sarete sommersi da una marea di lettere, disegni e foto, vero? Ci credo bene, con una rivista così fantastica come N64 Magazine, mi sembra più che logico e poi siete anche molto simpatici! Complimenti, state rendendo questa rivista ancora più ricca e meravigliosa. Ma ora, avrei qualche domanda da porvi:

1. Ho notato che nel 2° numero di N64 Magazine avete fatto uno "scontro" tra Mario e Sonic, dove quest'ultimo ha perso di 2 punti. Non potreste farne uno anche tra N64 e PSX? O semplicemente dire quale console avrebbe la meglio? Io credo N64, ha più pregi e dei giochi più belli.
2. So che Yoshi's Story è un gioco molto facile, perché mi ci è voluto poco a finirlo, ma riuscire a trovare tutti i cuori è un'impresa più difficile, me lo potete dire voi dove si trovano (in tutti i livelli)?
3. Posso lasciare il mio indirizzo? Grazie di tutto!

Elena "Kim" Valtolina (LC)



Ciao Kim,
grazie tante per i complimenti, fortunatamente ci state letteralmente sommergendo con le vostre lettere e non possiamo che esserne felici. Anche se ci mettiamo un po' cerchiamo comunque di rispondervi, quindi se a volte non vedete pubblicate le vostre lettere niente paura, continuate a mandarcelle e vedrete che avrete le vostre risposte... Per l'appunto, andiamo a vedere quali sono quelle che vuoi...

- 1. Il confronto che abbiamo fatto sul secondo numero tra N64 e Dreamcast era solo per dimostrare che nonostante la console della Sega sia molto più potente dell'N64, non riesce a superarla. Fare una cosa del genere con la PlayStation non servirebbe a molto anche perché, oltre a essere più potente, il Nintendo 64 può anche contare su dei giochi veramente eccezionali. Il grande pregio della console della Sony è il numero incredibile di titoli che ha a disposizione.**
- 2. Sfortunatamente, non abbiamo abbastanza spazio per dirti dove si trovano tutte le uova dei vari livelli, ma niente paura! Sul prossimo numero faremo in modo di inserirlo tra i codici...**
- 3. Certo, tu e tutti i ragazzi che come te vogliono comunicare via posta, troveranno il proprio indirizzo nella nostra nuova Bacheca!**

Cara Redazione di N64 Magazine, per fortuna siete tornati! Quando nel Dicembre del 1998 vi comprai per la prima volta, ebbi la sensazione di aver acquistato una rivista piena di codici e dettagliate recensioni, nonché anteprime. Mi spaventai molto non riuscendo più a trovarvi in edicola per un annetto, ma ora rieccovi qua. Lo so che il numero 3 è già uscito (e io l'ho divorato in un paio di giorni), ma volevo essere sicuro di non sognare e che voi foste tornati davvero. Mi domando solo perché avete cambiato impaginazione e ridotto i cheats, comunque trovo azzeccatissima l'idea di un Index periodicamente aggiornato: ci sono infatti sagaci commenti e tutti i giochi sono votati in modo abbastanza giusto.

A proposito, è stata la vostra recensione sul numero due di Dicembre-Gennaio a convincermi a comprare *Michael Owen's WLS 2000* e devo ammettere che è realmente un magnifico gioco per grafica e realismo (il comportamento dei calciatori e soprattutto il pubblico e lo speaker dello stadio), ma che non è ancora all'altezza per opzioni e modalità ai due ultimi *FIFA* e all'attesissimo *ISS MILLENNIUM*, ma il voto 9 è nel complesso corretto. Passiamo ora alle domande:

- 1. Il Dolphin potrà leggere i CD musicali?**
- 2. Come si accede all'ultimo livello di *Banjo-Kazooie*, "Click Clock Wood"?**
- 3. Esistono dei trucchi per il sopraccitato *Michel Owen's*?**
- 4. Potreste darmi un parere su *Castlevania* e il suo seguito *Legacy of Darkness*?**
- 5. Esisterà mai un gioco per il solo *Mumbo Jumbo*?**

- 6. Non vi sembra un po' pochino per un'avventura come *Zelda* la posizione numero 9 nella vostra Top Ten?**
- 7. È possibile che tutte le copie di *Wipeout 64* siano state comprate (o magari c'è stato un boicottaggio) dal momento che ho cercato invano il gioco per mesi?**
- 8. Perché la EA Sports non ha convertito *FIFA 99* su N64? Saluti a tutti**

Renato Lupi (MI)

Ciao Renato,
*siamo contenti che grazie alla nostra recensione tu abbia deciso di prendere *Michael Owen's WLS 2000*, è ovviamente piaciuto molto anche a noi. Per quanto riguarda invece le tue domande:*

- 1. Nessuno ha mai confermato una cosa del genere, ma essendo dotato di un lettore CD, non crediamo che avrà dei problemi nel leggere quelli musicali.**
- 2. Purtroppo avremmo bisogno di molto più spazio di quanto non ne abbiamo per spiegarti come raggiungere il livello di *Click Clock Wood*, ma speriamo che questi codici possano esserti d'aiuto.**

Vite Infinite

CHEATLOTISOFGOESWITHMANYBANJOS

Aria Infinita

CHEATGIVETHEBEARLOTISOFAIR

Piume d'Oro Infinite

CHEATAGOLDENGLOWTOPROTECTBANJO

Piume Rosse Infinite

CHEATNOWYOUCANFLYHIGHINTHESKY

Uova Infinite

CHEATBANJOBEGSFORPLENTYOFEGGS

99 Gettoni di Mumbo

CHEATDONTBEDUMBGOSEEMUMBO

Energia al Massimo

CHEATANENERGYBARTOGETYOUFAR

- 3. Ci dispiace, ma sembra proprio che il bel gioco di calcio della THQ non permetta di imbrogliare, almeno per il momento...**

- 4. *Castlevania* è probabilmente una delle avventure più interessanti e coinvolgenti per N64, ma sembra proprio che il suo seguito non riesca a offrire le stesse emozioni...**

- 5. Per il momento non se ne sa niente, ma non si sa mai...**

- 6. A volte, nonostante un gioco sia praticamente perfetto, crediamo che sia necessario dare spazio anche ai giochi nuovi.**

- 7. Per quanto riguarda il titolo di corse futuristiche della *Psygnosis*, non sappiamo proprio cosa dirti. È passato un bel po' di tempo da quando è uscito e potrebbe effettivamente essere difficile riuscire a trovarne una copia. Potresti cercare di procurartene una usata...**

- 8. Questi, purtroppo, sono i grandi misteri dell'universo dei videogiochi...**

Oh, egregia redazione di N64 Magazine, sono un fanatico sostenitore della grande N e vi scrivo perché negli ultimi mesi c'è stato un crollo delle riviste dedicate all'N64, infatti, a parte una, le altre riviste che

c'erano prima sono scomparse, estinte!!! Così, quando ormai disperato sono andato in edicola a Dicembre e ho visto la vostra rivista, ho fatto quattro salti di gioia e sono corso a comprarla. Appena l'ho aperta, sono rimasto subito meravigliato dalla stupenda elaborazione grafica della rivista (non so cosa voglia dire, comunque...) e dalle recensioni, peccato solo che N64 Magazine sia bimestrale! Va bene, adesso lasciamo queste cose che vi faccio delle domande:

- 1. Quando uscirà *Winback 64* in Italia?**
- 2. È vero che l'N64DD non arriverà mai, ma proprio mai in Europa e neanche dall'altra parte dell'oceano Atlantico?**
- 3. *Pokémon Snap* è già uscito? Ve lo chiedo perché l'ho cercato in tutti i negozi di console e non l'ho trovato!!!**
- 4. I miei compagni dicono che *F1 WGP 2* fa schifo, li devo menare?**
- 5. Avreste dei trucchi per *M. Owen WLS 2000*?**
- 6. *World Driver Championship* è alla pari di *Ridge Racer 64* o è un gioco-pacco?**

Va bene la lettera è finita e se mi pubblicherete, avrete la mia stima perenne per tutta la mia vita ed oltre!!!

Gullaz (TO)

Ciao Gullaz!

Grazie anche a te per i graditissimi complimenti. Per quanto riguarda la sparizione di testate dedicate alla console della Nintendo, non possiamo dirti molto. Come vedi, noi siamo qui e contiamo di rimanere per molto tempo. Ora però, passiamo subito alle tue domande.

- 1. L'uscita di *Winback 64* è prevista per il prossimo maggio e il gioco si chiamerà *Operation Winback*.**
- 2. Purtroppo è proprio così, il fantastico 64DD per l'N64 sembra essere destinato a rimanere confinato al mercato giapponese. Se hai comunque intenzione di procurartene uno, ti consigliamo di rivolgerti a un negozio che importa direttamente il materiale dal Giappone.**
- 3. Per ora è uscita la versione americana di *Pokémon Snap* e non sappiamo ancora se verrà mai importato ufficialmente. Nonostante questo, il fenomeno dei *Pokémon* sta prendendo piede anche da noi e questo non può che farci sperare per il meglio.**
- 4. Ci sembra proprio di no! La simulazione di *F1* della Nintendo è tutt'altro che un pessimo gioco. Arrivare a menarli potrebbe non essere la soluzione migliore, ma magari non sono semplicemente appassionati di questo genere.**
- 5. Come abbiamo già detto a Renato di Milano, non sembra che esistano dei trucchi per il gioco di calcio della THQ.**
- 6. Nonostante non sia un gioco brutto, *World Driver Championship* non è comunque all'altezza del fantastico *Ridge Racer 64*.**

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 A LATO... 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.



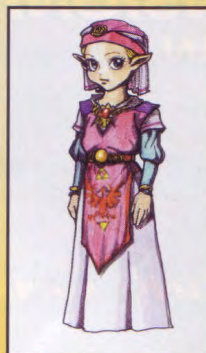
Questi bellissimi ritratti di Link nelle due versioni del gioco ci sono stati mandati da Diana Mignani di Roma.

La divertente riproduzione del mitico Buck Bumble ci è stata inviata da Paolo Pidutti di Varese.

Ecco un ottimo disegno di Ed di Tonic Trouble, realizzato da Serafino Eros di Milano.



Questo omaggio a Turok, il grande cacciatore di Dinosauri, è stato realizzato da Jacopo Franzi di Varese.



In regalo per voi!

Il bellissimo ritratto della principessa Zelda ci è stato spedito da Elisabetta Franzi di Varese.

PROFESSIONAL GAMERS LEAGUE N64!

VOLETE DIVENTARE DEGLI EROI?!

È arrivato il momento di dimostrare a tutto l'universo il vostro vero valore! Se pensate di essere imbattibili e avete voglia di mostrare a tutti la vostra bravura, allora non dovete fare altro che accettare le nostre terribili sfide. Su ogni numero della vostra rivista preferita troverete nuove prove che dovrete cercare di superare per ottenere il titolo di Campione Indiscusso. Per dimostrarci il vostro valore, potrete inviarci una vostra foto o una videoregistrazione della vostra partita all'indirizzo:

N64 Magazine c/o Play Press Publishing
Lungotevere dei Mellini, 44
00193 Roma

Ah! Dimenticavo di dirvi che il migliore sarà ricompensato con un bellissimo regalo!

1ª SFIDA DONKEY KONG

È finalmente arrivata l'ultima fantastica avventura della Rare e siamo certi che molti di voi non sono riusciti a fare a meno di procurarsene una copia! Noi ci abbiamo passato già un bel po' di tempo e vi assicuriamo che è veramente uno sbalzo. È stata dura, ma alla fine siamo riusciti a finire questa fantastica avventura trovando tutto il possibile (c'è anche chi non ha dormito per qualche giorno). A questo punto ci sembra giusto proporvi una nuova sfida... Il primo di voi che dimostrerà di essere riuscito a completare il gioco al 100% riceverà un bellissimo regalo.



2ª SFIDA JET FORCE GEMINI

Un'altra fantastica avventura targata Rare che ci ha tenuti incollati al televisore per un bel po' di tempo. Nonostante non sia passato tanto tempo dalla sua uscita, siamo sicuri che la maggior parte di voi ha avuto almeno un'occasione per giocarci. Dobbiamo ammettere che non è stata esattamente una passeggiata, ma siamo comunque riusciti a liberare il pianeta dei Tribals dalle orde di insettoidi del Perfido Mizar. Proprio per questo motivo, abbiamo pensato di lanciarvi una nuova sfida. Chi di voi ci dimostrerà di essere riuscito nell'impresa, riceverà un fantastico regalo.



PROFESSIONAL GAMERS CHAMPIONS!

Ecco i risultati della sfida lanciata sul numero 3 di N64 Magazine! Anche questa volta, avete risposto in tanti alle sfide che vi abbiamo lanciato e come abbiamo promesso, i migliori tra di voi riceveranno un bel regalo. **CHRISTIAN FICHERA** che ha vinto la sfida di *Rayman 2* e **SIMONE FERRARI** che ha dimostrato di essere il più veloce al volante dei bolidi di *F-Zero X* riceveranno presto una copia del divertentissimo *Tonic Trouble* gentilmente offerto dalla Ubi Soft.



PROSSIMO NUMERO

RECENSIONI: **DAIKATANA**

Uno dei titoli per PC più rimandati della storia dei videogiochi è finalmente arrivato sulla nostra console preferita. Preparatevi a vivere una delle avventure più emozionanti e coinvolgenti che vi sia mai capitato di provare insieme al vostro N64.



F1 RACING CHAMPIONSHIP

Grazie ai ragazzi degli Ubi Studios, potrete rivivere le impareggiabili emozioni del campionato di Formula 1 guidando le macchine più veloci del mondo comodamente seduti sulla vostra poltrona preferita.



RIDGE RACER 64

Il bellissimo gioco di corse della Namco è arrivato anche sulla console a 64-bit della grande N! Riscaldare i motori e preparatevi a correre come non avete mai fatto prima...

ANTEPRIME: **INTERNATIONAL TRACK & FIELD**

Sta per arrivare la più divertente e completa simulazione di Olimpiadi che possiate sperare di provare con una console...

RESIDENT EVIL ZERO

Dopo aver provato il vero orrore con la conversione del fantastico *Resident Evil 2*, presto potrete vivere una nuova terrificante avventura assolutamente inedita...

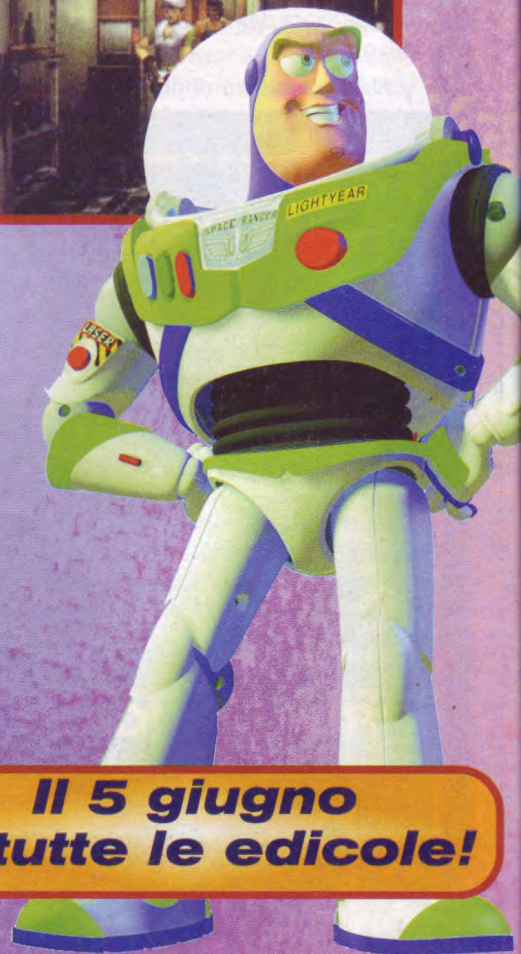


STRATEGIE: **TOY STORY 2**

È uscito da poco, ma siamo sicuri che molti tra voi lo hanno già comprato e se avete avuto qualche problema e non sapete come risolverlo, niente paura! N64 Magazine vi aiuterà a portare a termine la vostra missione.

SPECIALE: **PIÙ UNICI CHE RARE...**

Visti i tantissimi giochi veramente speciali che ci hanno regalato dai tempi del Nintendo a 8-bit, abbiamo deciso di rendere omaggio ai geni della Rare con una panoramica su tutti i loro capolavori...



**Il 5 giugno
in tutte le edicole!**

Game Republic

NEXT GENERATION MAGAZINE



INOLTRE:

Berserk

Alundra 2

Vagrant Story

Pickachu Genki

de Chu

Crazy Taxi

Front Mission III

Dal

28 marzo

in tutte

le edicole

ARC COLLECTION

Scoprite i segreti della nuova raccolta di GDR firmata Sony...

ROLLCAGE: STAGE 2

Correre a testa in giu' non e' mai stato cosi' divertente!

SPECIALE VIDEOGIOCHI & CINEMA

Direttamente da Hollywood, tutti i pettegolezzi sui film tratti da videogiochi di successo. Qualcuno ha detto "Metal Gear - The Movie"?

SHENMUE

Il gioco piu' spettacolare degli ultimi mesi e' in arrivo in Occidente. Il Dreamcast alla riscossa?



*Game Republic tutte le manie
hanno trovato una patria*

**PER CHI NON
SMETTE MAI DI
GIOCARRE!**

**DAL 20 MARZO
IN EDICOLA**

**DAL 15 MARZO
IN EDICOLA**

L'unica rivista per maniaci di Game Boy

GAME BOY MANIA COLOR



**REGALO
ESCLUSIVO!**
L'ALBUM
DELLE
FIGURINE
DEI
POKÉMON!

RAYMAN

Il più bello tra i platform
per Game Boy Color!

Pokémon Rosso e Blu

Tutto quello che bisogna
sapere per diventare
allenatori di Pokémon!

F1 Racing Champions!

Accendete i motori e
preparatevi a correre!



La guida definitiva per tutti gli allevatori di Pokémon

Speciale Pokémon

Il Pokédex
completo
con tutti i
150
Pokémon



Il fantastico mondo dei
POKÉMON

All'interno
un bellissimo
**POSTER
DOPPIO!**

Le recensioni complete di
tutti i giochi di Pokémon,
tutti i gadget e tanto altro
ancora!

REGALO ESCLUSIVO!
Le figurine e l'album
dei Pokémon

