

La Rivista per Nintendo 64 che mancava!



N64

MAGAZINE

LA LEGGENDA DI

ZELDA

OCARINA OF TIME

Otto Pagine di Trucchi,
Suggerimenti e Strategie!

100 Recensioni
per N64

55 Incredibili
Anteprime

Perfect Dark

Star Wars: Rogue Squadron

Turok 2: Seeds of Evil

Duke Nukem: Zero Hour

Gauntlet Legends

Quake 2 e molto altro ancora!

22 nuovi GDR per N64

Hybrid Heaven

Ogre Battle 3

Quest 2 e molti altri

Inoltre:

La verita' sul 64DD

Le novita' su Robotech!

immagini esclusive dei giochi più caldi

**più di
450
codici!**

Gennaio '99
N. 1

L. 9900

PLAY PRESS
PERIODICI



9 771124 596014

Quintali di
Immagini



South Park



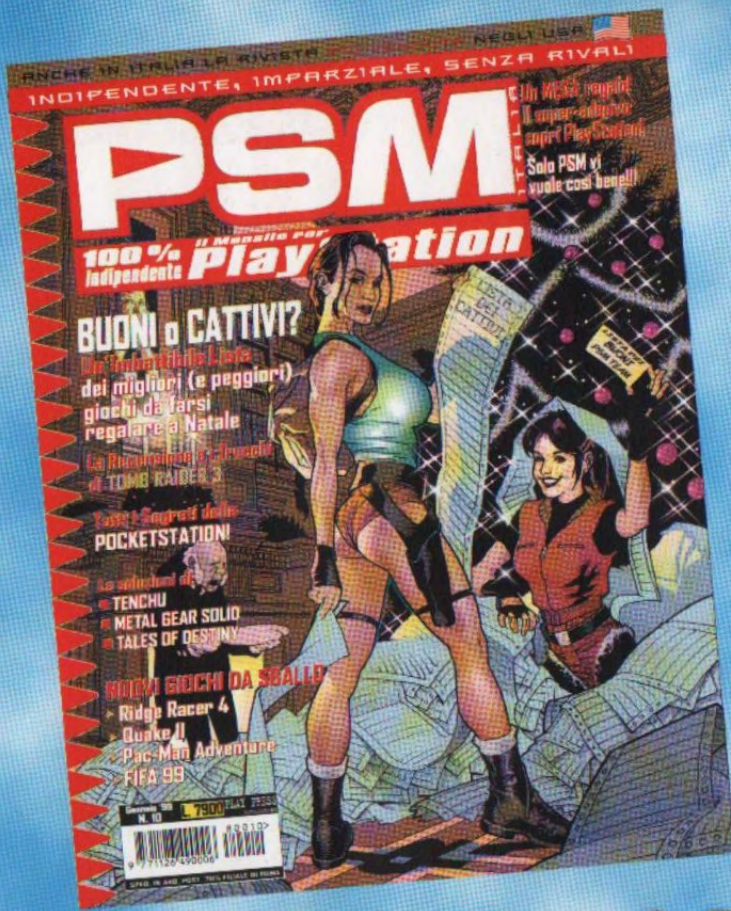
WCW Nitro 64



Castlevania



GT World Tour



TUTTI
I CODICI!

I GIOCHI
DI PUNTA!

LE RECENSIONI
PIU'
ONESTE!



LE STRATEGIE
PIU'
APPROFONDITE!

IL SOGNO DI OGNI
PLAYSTATION
MANIACO!



TUTTO CIO'
DI CUI AVETE BISOGNO
TUTTI I MESI
IN EDICOLA!



N64

SOMMARIO

il MAGAZINE



MONDO ZELDA!

È il gioco più atteso dell'anno, e probabilmente il miglior gioco mai realizzato per N64. Ecco a voi un viaggio approfondito nelle viscere di The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Vi sarà utile per sbloccarvi da alcune situazioni o per farvi un'idea migliore di cosa vi aspetta in questo gioco.



p. 10



p. 22

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Abbiamo scambiato quattro chiacchiere con i responsabili dell'ultimo progetto LucasArts, Star Wars: Rogue Squadron



p. 18

GDR E N64

Non ci sono GDR per N64. Ecco... no, aspettate. Uno, due, tre, quattro, cinque, sei, sette, otto, nove, 10, 11, 12... Ecco dov'erano!



p. 94

LA MORTE DI ROBOTECH

Per molti giocatori, Robotech è il motivo per cui hanno comprato N64. Abbiamo però delle brutte notizie per coloro che ancora attendevano Crystal Dreams.

ANTEPRIME

BATTLE TANK	PAG 60
CAESAR'S PALACE	PAG 56
CASTLEVANIA	PAG 64
DUKE NUKEM: ZERO HOUR	PAG 47
FIFA 99	PAG 69
FIGHTING FORCE 64	PAG 58
FOX SPORTS COLLEGE HOOPS	PAG 71
GAUNTLET LEGENDS	PAG 68
GT WORLD TOUR	PAG 54
HYPE	PAG 62
JET FORCE GENIINI	PAG 53
LODE RUNNER	PAG 69
NIGHTMARE CREATURES	PAG 48
ODT	PAG 43
PERFECT DARK	PAG 66
QUAKE 2	PAG 46
RAYMAN 2	PAG 70
REVOLT	PAG 53
ROADSTERS	PAG 62
SHADOW MAN	PAG 48
SOUTH PARK	PAG 44
STARCRAFT 64	PAG 68
STARSHOT	PAG 67

SUPERMAN	PAG 48
TONIC TROUBLE	PAG 71
TOP GEAR OVERDRIVE	PAG 57
TURKOK 2: SEEDS OF EVIL	PAG 50
V-BALLY '98	PAG 67
VIGILANTE 8	PAG 63
WCW NITRO	PAG 42
WINBACK	PAG 59

RECENSIONI

BODY HAV/EST	PAG 34
DEADLY ARTS	PAG 31
EXTREME G 2	PAG 30
F-ZERO X	PAG 29
GLOVER	PAG 39
NBA LIVE 99	PAG 35
NHL 99	PAG 35
RUSH 2: EXTREME RACING USA	PAG 36
S.C.A.R.S	PAG 40
SPACE STATION SILICON VALLEY	PAG 26
TWISTED EDGE	PAG 37
VIRTUAL POOL 64	PAG 31
WCW/NWC REVENGE	PAG 38
WIPEOUT 64	PAG 32

SPECIALI

NEVIS FLASH	PAG 4
GUIDA AI GIOCHI	PAG 41
CODICI	PAG 72
L'ANGOLO DI GINO	PAG 88
D&R	PAG 89
HARDWARE	PAG 92
ADDIO A ROBOTECH	PAG 94
TUTTE LE USCITE	PAG 96

La Cover è di:
Terry Wolfinger



STAFF

CREDITI ITALIA

Mario Ferri: Presidente
Alessandro Ferri: Direttore Responsabile
Luca Carta: Redazione, Ufficio Stampa
Cristina Sabatini: Redazione
Carlo Chericoni: Editor Tecnico
Jeremy Rossi e Stefano Arduino: Traduzione e Adattamento
Stefano Caldari: Impaginazione e Grafica
Rossana Cesaretti: Grafica
Giuseppina Settembre: Segretaria di produzione
Andrea Gorello: Abbonamenti e diffusione

CREDITI USA

Peer Schneider: Supervisore Capo
Matt Casamassina: Editor
Jualian Rignall: Editor
Douglass "Stone Cold" Perry: Redattore
The Drinking Bird: Redattore
Debbie Wells: Direttore Artistico
Eugene Wang: Direttore Artistico

SI RINGRAZIA

Patricia Neuray - Collegamenti e rapporti tra Imagine Media e Play Press Publishing

N64 il Magazine
Gennaio 1999, numero 1
Publicazione trimestrale della
PLAY PRESS PUBLISHING Srl

Play Press Publishing Srl: Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Viale delle Milizie, 34, 00192, Roma, tel. 06/3701592, fax 06/3701502. E-mail: playpres@uni.net
 Registrazione presso il Tribunale di Roma in corso. ISSN 1124-5964. Stampa: Valprint SpA, Brughiero (MI). Distribuzione: Parrini & C. srl, Piazza Colonna, 361, Roma. Copyright © 1999 Play Press Publishing.

Il materiale tradotto e riprodotto in questo numero è tratto dall'edizione americana di "IGN64.COM The Magazine", di proprietà © 1999 della Imagine Media Inc., 150 North Hill Drive, Brisbane, CA 94005, USA. Tutti i diritti sono riservati, sia in Inglese che in Italiano. Pubblicato su autorizzazione di Imagine Media Inc. La riproduzione dei contenuti, totale o parziale, in ogni genere e linguaggio, senza il consenso scritto della Imagine Media, Inc., è espressamente vietata.

Imagine Publishing Inc. 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. N64 - il Magazine è una rivista indipendente non connessa a Nintendo.

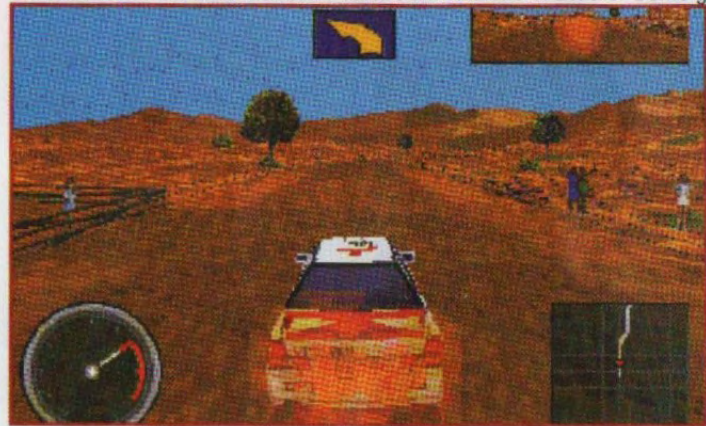
Edizione italiana:
 © 1999 Play Press Publishing Srl

NEWS

Benvenuti a questo primo esperimento di N64 il Magazine. Con l'avvicinarsi delle feste natalizie abbiamo pensato di realizzare questo numero speciale tutto dedicato agli appassionati della console Nintendo. Qui di seguito troverete novità, recensioni, pettegolezzi e soprattutto una vera valanga di trucchi e codici per i vostri titoli preferiti. Speriamo in questo modo di chiarirvi le idee sul futuro della più potente console disponibile in Italia!

ANCORA RALLY SU N64

Se **Top Rally Gear** vi ha lasciato insoddisfatti e **V-Rally** non è proprio il vostro titolo preferito, sarete contenti di sapere che la Imagineer sta preparando un nuovo gioco ispirato a questo genere di corse. **International Rally Championship (IRC)** ha quattro modalità di gioco differenti (Arcade, Championship, Practice e Multiplayer) e 10 circuiti internazionali che vanno dalla Germania fino al Brasile. Come già accade negli altri titoli, anche qui



potrete gareggiare con automobili reali su piste con condizioni atmosferiche variabili. Fino a oggi, nessun editore si è fatto avanti per accaparrarsi il titolo, ma siamo abbastanza sicuri che una certa ditta il cui nome comincia per "O" e finisce per "cean" è già pronta a pubblicare questo gioco.



Il Parco Auto di IRC
 Mitsubishi Lancer Evolution
 Subaru Impreza WRC
 Toyota Corolla
 Nissan Almera
 Ford Escort Cosworth
 Proto Wira
 Volkswagen Golf GTI
 Skoda Felicia

CONKER SLITTA AL '99

Secondo fonti vicine alla Rare (i mitici sviluppatori di **Banjo**), la casa produttrice britannica ha recentemente rimandato l'uscita di **Twelve Tales: Conker 64** fino al primo trimestre '99. La causa di questo ritardo è da imputare ad alcune "drastiche modifiche" che vogliono essere apportate al gioco. Il team di sviluppatori di Conker era insoddisfatto di alcune somiglianze con **Banjo-Kazooie**. Per questo hanno preferito rinnovare completamente il gioco piuttosto che apportare solo alcune modifiche. Si dice anche che lo sguardo spaventosamente grazioso di Conker abbia prodotto una crisi di rigetto ad alcune delle persone impegnate a testare il gioco. Per ora non si sa ancora nulla sui possibili cambiamenti che verranno apportati al gioco.

Twelve Tales sarà il primo platform 3D a proporre una collaborazione tra giocatori nella modalità multiplayer. Sarà dura aspettare fino al lancio per questo gioco della mitica Rare.

Ci piace pensare che la ragione di tale ritardo sia da imputare alla nauseante "dolcezza" di Conker. Probabilmente la Rare, invece di "incattivire" il gioco, aggiungerà solo dei soffici koala e dei coniglietti parlanti.



GLI SVILUPPATORI DI POWER-BOAT NELLA SQUADRA N64

Promethean Designs, il team che ha creato **VR Sports Powerboat Racing** (gioco per PC e PlayStation), ha recentemente deciso di entrare nel gruppo di sviluppatori del Nintendo 64. Sebbene la casa inglese mantenga il riserbo su quale sarà il primo titolo a uscire su N64, è sicura una trasposizione della celebre

corsa nautica della Interplay. Il primo titolo a 64-bit di Promethean è atteso per l'estate '99.



FROGGER 64

I giocatori più anziani si ricorderanno di questo classico gioco in cui bisognava riuscire a portare una rana nella tana facendogli schivare macchine e attraversare fiumi. Sembra che questa nuova edizione poligonale per Nintendo 64 sarà completamente differente da quella apparsa su PlayStation. Ancora non si hanno notizie su chi esattamente stia lavorando allo sviluppo del gioco, ma sempre più spesso si sente parlare degli Interactive Studios (coloro che hanno realizzato l'ottimo **Glover**).

Frogger 64 ha una grafica completamente tridimensionale e presenta una modalità che permette a quattro giocatori di sfidarsi contemporaneamente. Sarà interessante vedere come questo classico verrà adattato al 3-D. La data di lancio non è stata ancora comunicata.



IN ARRIVO

Volete sapere il tipo di giochi usciti in Occidente per N64? Bene, allora leggete il seguente resoconto che i redattori hanno fatto apposta per voi!!!

Sport: 26
 Baseball: 3
 Basket: 5
 Football Americano: 5

Golf: 1
 Hockey: 5
 Sport Misti: 1
 Biliardo: 1
 Calcio: 1

Corse: 24
 Combattimenti Auto: 3
 Corse Futuristiche: 5
 Corse Normali: 12
 Snowboard: 3
 Corse sull'Acqua: 1

Azione: 15
 Prima Persona: 7
 Azione Mista: 8

Picchiaduro: 15
 Picchiaduro 3D: 9
 Picchiaduro 2D: 3
 Wrestling: 3

Platform: 13
 Platform 2D: 3
 Platform 3D: 9

Puzzle Game: 3
 Puzzle 2D: 1
 Puzzle 3D: 2

Simulazioni: 4
 Simulazioni di Volo: 2
 Giochi Televisivi: 2

Giochi di Ruolo: 1
 GDR: 1

Strategia: 1
 Giochi da Tavolo: 1

EIDOS INVADE L'N64

La Silicon Dreams sta lavorando per conto della Eidos alla versione N64 del loro popolare gioco di calcio. **Michael Owen's World League Soccer '99** è un titolo pensato soprattutto per il mercato europeo e permetterà di giocare con squadre e calciatori realisti in ambienti molto realistici.

Con **FIFA 99** e **International Soccer Superstar** già sul mercato, la Eidos non avrà vita facile.



SPIE MIDWAY SU N64

La Digital Eclipse sta finendo di realizzare **Spy Hunter Millenni** per N64. Questo gioco è basato su un classico arcade del 1983 sviluppato da George Gomez e distribuito dalla Bally/Midway. I dettagli su questo mitico remake sono ancora vaghi. Tuttavia, noi abbiamo saputo che il gioco si avvarrà di un motore 3D poligonale. Sembra inoltre che sarà possibile usare numerosi veicoli terrestri, acquatici e volanti. **Milleni** dovrebbe uscire nei negozi nel quarto trimestre del '99.

Se siete dei giocatori di vecchia data, non potrete trattenerne la vostra gioia alla notizia che **Spy Hunter** tornerà con un nuovo motore 3-D.



LA PRIMAVERA BUGS BUNNY

Infogrames ha fatto sapere che il suo primo gioco N64 basato sui personaggi della Warner Bros. dovrebbe uscire nella primavera del '99. Sviluppato in Francia, **Looney Tunes: Space Race** offre la possibilità a quattro giocatori di saltare, combattere e sfrecciare in delle folli gare con razzi spaziali. Il gioco è ancora alla prima fase di sviluppo, ma come potete vedere dalle immagini ha già un ottimo aspetto grafico.

Space Race è solo il primo dei tre giochi per N64 ispirati ai personaggi della Warner Bros.



ARRIVANO I MICROCODE

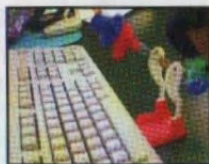
L'accesso ai microcode Nintendo offre la possibilità agli sviluppatori di programmare direttamente l'hardware. Il risultato finale è un codice molto più stabile che sfrutta appieno le potenzialità della console. Solo una piccolissima schiera di sviluppatori ha avuto l'onore di accedere ai microcode Nintendo.

Tra questi:

Nintendo • Rare • Iguana
Iguana UK • Intermetrix
Factor 5 • Utopia
Technologies
Boss Game • Probe
Paradigm • Eurocom
LucasArts • HAL

DRINKING BIRD PARLA DI DUAL HEROES

Il nostro famoso redattore Drinking Bird ha deciso di rilasciare una dichiarazione sulla possibilità di vedere **Dual Heroes** anche sul mercato italiano. Il suo commento è stato: "YYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYY"



USA Top 20

Posiz.	Titolo	Produttore	Platform	Prec.
1.	WWF Warzone	Acclaim	PSX	2
2.	WWF Warzone	Acclaim	N64	-
3.	Banjo-Kazooie	Nintendo	N64	1
4.	NCAA Football 99	EA Sports	PSX	-
5.	GoldenEye 007	Nintendo	N64	7
6.	Gra Turismo	Sony	PSX	3
7.	Waialae Golf	Nintendo	N64	-
8.	Madden 99	EA Sports	PSX	-
9.	NFL Extreme	Sony	PSX	8
10.	Mission: Impossible	Infogrames	N64	4
11.	NFL GameDay 99	Sony	PSX	-
12.	Tekken 3	Namco	PSX	10
13.	Super Mario 64	Nintendo	N64	13
14.	Mario Kart 64	Nintendo	N64	14
15.	Mortal Kombat 4	Midway	N64	6
16.	Tomb Raider	Eidos	PSX	17
17.	Mortal Kombat 4	Midway	PSX	5
18.	Crash Bandicoot	Sony	PSX	18
19.	Road Rash 3D	EA	PSX	9
20.	F-1 World GP	Nintendo	N64	-

Fonte: NPD TRSTS Videogames.

UNA CARRETTATA DI SEQUEL GIAPPONESI

Konami, Epoch, Japan System Supply e Atlus, stanno apportando le ultime rifiniture ai sequel dei loro giochi più famosi: **Mystical Ninja: Starring Goemon**, **Doraemon**, **Chamelot Twist** e **Snowboard Kids**.

Goemon 2 riporterà la serie alle sue radici e offrirà un po' di sana e divertente azione per due giocatori. Tutti gli sfondi saranno renderizzati con poligoni 3D per dare una maggiore profondità al gioco. Sebbene **Doraemon**, non sia mai uscito sul mercato occidentale (grazie a Dio), **Doraemon 2** è già sulla strada per l'Italia. Anche in questo caso ci troviamo di fronte a un platform 3-D con alcuni elementi tipici dei giochi d'avventura. Speriamo bene.

In **Chamelot Twist 2** dobbiamo aspettarci alcuni cambiamenti visivi. La grafica è stata ridisegnata e migliorata, ma il gioco rimane sostanzialmente lo stesso.

Snowboard Kids 2 offre un motore grafico nettamente migliorato, maggiore velocità, nuove piste e armi sempre più strane. Logicamente sarà possibile giocare in quattro contemporaneamente ed eseguire nuove emozionanti evoluzioni. Se vi piace la velocità, è il gioco per voi.



Telstar "Assale" N64

L'Europa Telstar ha recentemente annunciato che porterà **Assault** su N64. Questo sparattuto simile a **Contra** permetterà collaborazioni fra due giocatori e promette un'infinità di esplosioni spettacolari. Si prevede che Midway lancerà presto questo gioco.

Capcom in Ritardo

Secondo la Capcom giapponese, la divisione americana sta ancora trattando con la Walt Disney Company per il lancio occidentale di **Magical Tetris Challenge Featuring Mickey Mouse**. Se tutto va bene questo delizioso puzzle game dovrebbe uscire nei negozi prima della fine dell'anno. Altri giochi Capcom sono in fase di sviluppo, ma ancora non si conoscono i dettagli.

Ritorna Fighters Destiny

L'instancabile casa giapponese Imagineer sta già lavorando a un sequel del bellissimo picchiaduro 3D **Fighters Destiny**. Secondo alcune fonti, il gioco avrà parecchi miglioramenti grafici rispetto al suo predecessore e delle arene 3D totalmente interattive.



Magical Tetris Challenge Featuring Mickey Mouse della Capcom potrebbe essere sugli scaffali dei negozi già dalla fine del '98.

TOP TEN

Ecco le dieci ragioni per cui la Nintendo pensa che le cartucce siano meglio dei CD.

10. Se Dio avesse voluto che l'uomo usasse i CD non avrebbe inventato le cartucce.
9. L'ambigua forma rotonda dei CD può causare attacchi epilettici.
8. Le pesanti custodie in plastica delle cartucce sono perfette per aumentare la massa muscolare.
7. I semplici motivetti delle cartucce sono più sicuri della "musica del diavolo" che riproducono i CD.
6. I tempi di caricamento causano stitichezza e in alcuni casi la morte.
5. I bordi dei CD sono affilati come rasoi e possono accidentalmente decapitare giocatori distratti.
4. I riflessi del sole sulla superficie dei CD possono causare cecità permanente.
3. Il mostro di Firenze è un noto sostenitore dei CD.
2. I CD sono fatti con le pelli di animali in via di estinzione.
1. Le cartucce non sono semplicemente supporti per dati, sono amici portatili.

Blades of Steel in Primavera

Konami ha confermato che lancerà a primavera del '99 una versione a 64-bit del classico gioco di hockey **Blades of Steel**. Basato sullo stesso motore grafico di **International Superstar Soccer 64**, questo titolo avrà la licenza ufficiale della Lega Hockey Americana. Questo gioco sarà il seguito della versione '99 di **NBA in the Zone**. Speriamo che la Konami abbia fatto qualcosa per migliorare il gioco un po' deludente dello scorso anno.

Samurai Vivid

Dopo aver realizzato **S.C.A.R.S.** per conto della Ubi Soft, la Vivid Image ha in programma di lanciare un sequel di **First Samurai**, un famoso gioco per Amiga. Con un ambiente grafico interamente 3D come **Tomb Raider**, il gioco offrirà vasti ambienti da esplorare e moltissimi nemici con cui combattere. Attualmente la Vivid Image è ancora in cerca di un editore disposto a pubblicare questo titolo.

Gli Insaccati si Riuniscono

La casa inglese Microtime sta pensando di unirsi al gruppo di sviluppatori Nintendo. La carta vincente di questa compagnia dovrebbe essere **Animal**, un gioco che ha come star un salame che cammina. Hmmm... qualcun altro è preoccupato?

Star Soldier in Viaggio per l'America

Electro Brain, la ditta così disperata da lanciare **Dual Heroes in America**, ha acquistato un altro titolo Hudson. **Star Soldier: Vanishing Earth** è il sequel poligonale di un classico sparattuto. Lo vedremo nei negozi per la fine dell'anno.

Midway Parte per la Guerra

Atari Games e Midway stanno lavorando su uno sparattuto in prima persona simile a **Quake** destinato alle sale giochi e alle console. Il gioco dovrebbe chiamarsi **War: Final Assault**. Lo scopo è combattere vari avversari in un'arena futuribile. A differenza di altri sparattuto del genere, il giocatore potrà utilizzare una sola arma per volta. Per esempio, se trovate un lanciafiamme dovete decidere se vale la pena abbandonare il vostro lanciamissili oppure no. Midway pensa di portare questo titolo su N64 entro la fine del '99.

Milione Impossibile

Mission: Impossible della Ocean ha venduto oltre un milione di copie in tutto il mondo, diventando così uno dei titoli di maggior successo per la console Nintendo. Il gioco si trova nei negozi da luglio '98 e si pensa che avrà un ulteriore incremento di vendite durante la stagione natalizia.

ASC ci ripensa su Jeff Gordon Racing

Originariamente in calendario per il 1999, la versione N64 del futuristico **Jeff Gordon Racing** della ASC, potrebbe non vedere mai la luce. La società produttrice



Jeff Gordon Racing potrebbe non uscire mai su N64.

ha recentemente valutato l'effettiva utilità di un altro gioco di corse per N64. ASC intende concentrarsi su altri due progetti di genere differente.

Giochi Utopici

Utopia Technologies è già a buon punto con la

versione del suo gioco **Montezuma's Return**. Secondo fonti alla Utopia, il prodotto finale sfrutterà l'N64 al massimo del suo potenziale. Questo strano gioco ha una visuale 3D in prima persona, ma non assomiglia affatto a uno sparattuto tipo **Quake**. Piuttosto, il gioco mette un accento sull'azione e sull'esplorazione, un po' come **Super Mario 64**. La Utopia sta contemporaneamente lavorando a un altro titolo che utilizzerà invece una visuale simile a quella di **Tomb Raider**. Entrambi i giochi sono attesi per la seconda metà del '99.

Avviso ai Naviganti

Dopo aver terminato **Star Wars Rogue** della LucasArts, la Factor 5 sta concentrando i suoi sforzi nella produzione di un semi-sequel del mitico **Turrican**. Il gioco, momentaneamente intitolato **Thomado**, vede due giocatori sfidare orde di pericolosi alieni in ambienti 3D. Al momento la Factor 5 sta trattando per trovare un editore.

**Novità dalla Eurocom**

La Eurocom Entertainment è quasi pronta a far uscire il suo attesissimo **Duke Nuke: Zero Hour**. La società ha deciso di non sprecare tempo ed è già al lavoro su altri titoli N64. Tra questi c'è un promettente platform 3D in stile **Super Mario 64**. Il gioco sarà ambientato nella dimensione dei sogni e vi vedrà impegnati a salvare vari personaggi o entità che aiutano a mantenere tranquilli gli incubi. Eurocom ha altri tre titoli in fase di sviluppo, ma per ora non siamo ancora riusciti a scoprire nulla.

Dragon Storm

La Grover sta sviluppando un gioco intitolato **Dragon Storm**. La MGM dopo aver acquisito i diritti di pubblicazione di questo titolo sembra aver fatto marcia indietro. Ora per **Dragon Storm** sembrano addensarsi delle nubi nere. Cosa succederà adesso? Probabilmente verrà annullato il contratto o verranno venduti i diritti a un'altra società.

Trailer di Zelda

Per pubblicizzare l'attesissimo **Legend of Zelda: The Ocarina of Time**, la Nintendo sta mandando in onda uno spot di 60 secondi che precede la proiezione dei film al cinema. Per ora questo filmato promozionale è stato trasmesso in più di 11.000 sale. Non c'è dubbio che questo gioco sarà un grandissimo successo...

Ubi conquista Monaco

Ubi Soft ha firmato un contratto che assicura una licenza quinquennale per lo sfruttamento del nome del famoso circuito di Monaco. Per questa ragione l'atteso sequel di **F1 Racing Simulation** è stato ribattezzato **Monaco Grand Prix**. Il gioco presenta 16 Circuiti (immaginar) e corse di Formula 1 molto realistiche che renderanno felici tutti gli appassionati di automobilismo.

Acclaim per i 4Mb

L'editore di **Turok 2: Seeds of Evil** ha recentemente svelato che ha intenzione di utilizzare l'espansione a 4Mb della Nintendo per la maggior parte dei suoi titoli in uscita. Tra i giochi chiave che useranno la RAM aggiuntiva per miglioramenti visuali (inclusa una modalità ad alta risoluzione di 640x480) troviamo **Shadow Man**, **All-Star Baseball 2000**,

Come decifrare il linguaggio dei Comunicati Stampa

Dichiarazione: il gioco è stato bloccato a tempo indeterminato nel tentativo di risolvere alcuni problemi.

Significato reale: Il gioco è morto e il team di sviluppo è stato licenziato. La compagnia sta per dichiarare bancarotta.

La nostra conversione di [mettere qui il titolo del gioco] per N64 sfrutterà appieno le potenzialità hardware della console. Copia esatta del gioco originale con grafica sfumata e suoni mono.

Tenete in mente che il gioco è finito al 10%. Abbiamo ancora molti cambiamenti da apportare.

Completo al 95%, pronto in 2 settimane.

Aggiungeremo 16 nuovi personaggi, più di 28 livelli e la possibilità di interagire con tutto. Ci sarà anche una modalità a quattro giocatori e finali multipli.

Il gioco ormai è pronto per uscire... così è e così ve lo tenete.

L'intelligenza artificiale ha ancora qualche problema.

Nel gioco finito ci saranno nemici più stupidi di uno scarafaggio decerebrato dopo che è stato schiacciato da una Duna.

...la fluidità d'animazione rallenta un po' nella modalità a quattro giocatori, ma non è niente di grave.

La modalità a quattro giocatori è più lenta di un film francese al rallentatore.

South Park 64 e Revolt. La memoria aggiuntiva sarà anche usata per opzioni replay in tempo reale per tutti i titoli sportivi.

Doppio pacco Xena

La Titus progetta non uno, ma ben due titoli con "Xena la principessa guerriera" come protagonista. Il primo sarà un gioco d'azione 3D in stile **Tomb Raider**, sviluppato direttamente dalla Titus. Il secondo, realizzato da uno sviluppatore esterno, sarà un picchiaduro 3D con combattenti armati di spade, lance e altri oggetti contundenti. Entrambi i titoli sono previsti nei negozi per la fine del '99. Per lo stesso periodo dovrebbe uscire anche **Hercules: The Legendary Journey**.

Konami e Contra

Fonti interne alla Konami sostengono che la casa giapponese è già alle prese con una versione 64-bit della famosa serie **Contra**. Il gioco verrà sviluppato direttamente dalla Konami e sarà uno sparattuto 3D in grado di riprendere l'atmosfera frenetica dei vecchi titoli. Ci saranno moltissimi cambi d'inquadratura e una modalità a due giocatori in cooperazione. Si attende ancora una data ufficiale per l'uscita di questo gioco.

... "C'E'

UN TEMPO

PER IL CORAGGIO

E UN TEMPO

PER LA CAUTELA....

E IL VERO UOMO

SA COME

DISTINGUERLI."

COSE DELL'ALTRO MONDO!



SUPERMAN

TUTTI I MESI IN EDICOLA!

64° DOMANI 64° DECEDUTO?

Il tanto atteso modulo aggiuntivo per Nintendo 64 si trova ancora nel limbo. Ce la farà mai?

Il 64DD è ormai una vera leggenda. Sono infatti anni che la Nintendo annuncia questa mitica periferica in grado di potenziare le caratteristiche della console normale. Questo modulo aggiuntivo a dischetti fu presentato per la prima volta allo Shoshinkai Expo nel 1996 con la promessa che sarebbe uscito nel 1997. All'epoca gli sviluppatori lo chiamavano "Bulky Drive", e sembra

NIENTE SOFTWARE E NIENTE SUPPORTO TECNICO! A MENO CHE IL DD OFFRA LA POSSIBILITÀ DI VIAGGIARE NEL TEMPO (O NINTENDO TIRI FUORI GIOCHI VERAMENTE ACCATTIVANTI) SEMBRA PROPRIO CHE IL NINTENDO 64 PERDERÀ IL SUO DRIVE.

va la soluzione a tutti i problemi che avevano fatto fuggire gli sviluppatori come la Square, la Namco e la Enix. Le caratteristi-

che tecniche di questa periferica sembravano essere di tutto rispetto: accesso al disco veloce, grande capacità d'immagazzinamento dei dati, possibilità di scrittura e, soprattutto, un prezzo contenuto. In realtà gli sviluppatori non sembrarono molto impressionati dai soli 64 Mb che poteva contenere un singolo dischetto (dieci volte inferiore alla capienza di un normale

CD) e decisero di aspettare per vedere come si sarebbero evolute le cose. Non molto tempo dopo, il DD fu rimandato al marzo del '98. Alcuni mesi prima della faticosa data d'uscita, Nintendo rimandò nuovamente l'evento dicendo: "Il 64DD uscirà nel 1999, ma ancora non è stata decisa la data". Si diceva che il 64DD



sarebbe definitivamente entrato nelle case dei giapponesi alla fine del 1998. Da allora la

Nintendo ha continuato ad annunciare ritardi e slittamenti della data d'uscita in Giappone, posticipandola fino all'estate del 1999. Logicamente la situazione è ancora meno positiva quando si parla del mercato italiano. Supponendo che la GIG sia intenzionata a distribuire anche da noi questa periferica, non lo farà sicuramente finché non sarà ufficialmente uscita anche in America riscuotendo un buon successo.

Attualmente le vendite del N64 in Giappone sono decisamente basse, ma in USA le cose vanno decisamente meglio. Nonostante la console usi le cartucce, gli Americani sembrano gradirla comunque. Per questa ragione la "Nintendo of America" potrebbe decidere di non distribuire il 64 DD per non creare confusione tra i consumatori. In altre parole, perché aggiustare le cose se tutto funziona bene? A questo punto bisognerà vedere cosa deciderà la GIG.

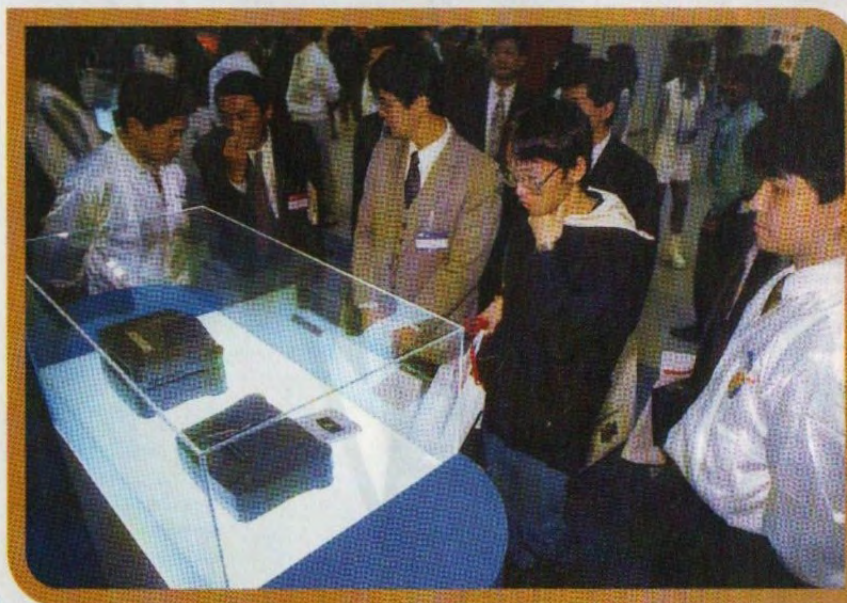
Attualmente la situazione è decisamente confusa e il prezzo dei giochi Nintendo un po' troppo alto.

I giochi una volta in programma esclusivamente per il 64DD sono stati riprogettati per il formato cartuccia. **Legend of Zelda: The Ocarina of Time** era un titolo di 256 megabit (32 megabytes) ed era già stato confermato per il 64DD.

Earthbound 64, **Mario RPG 2** e **Hybrid Heaven** della Konami sono altri giochi che hanno già fatto il salto dal 64DD alla cartuccia.

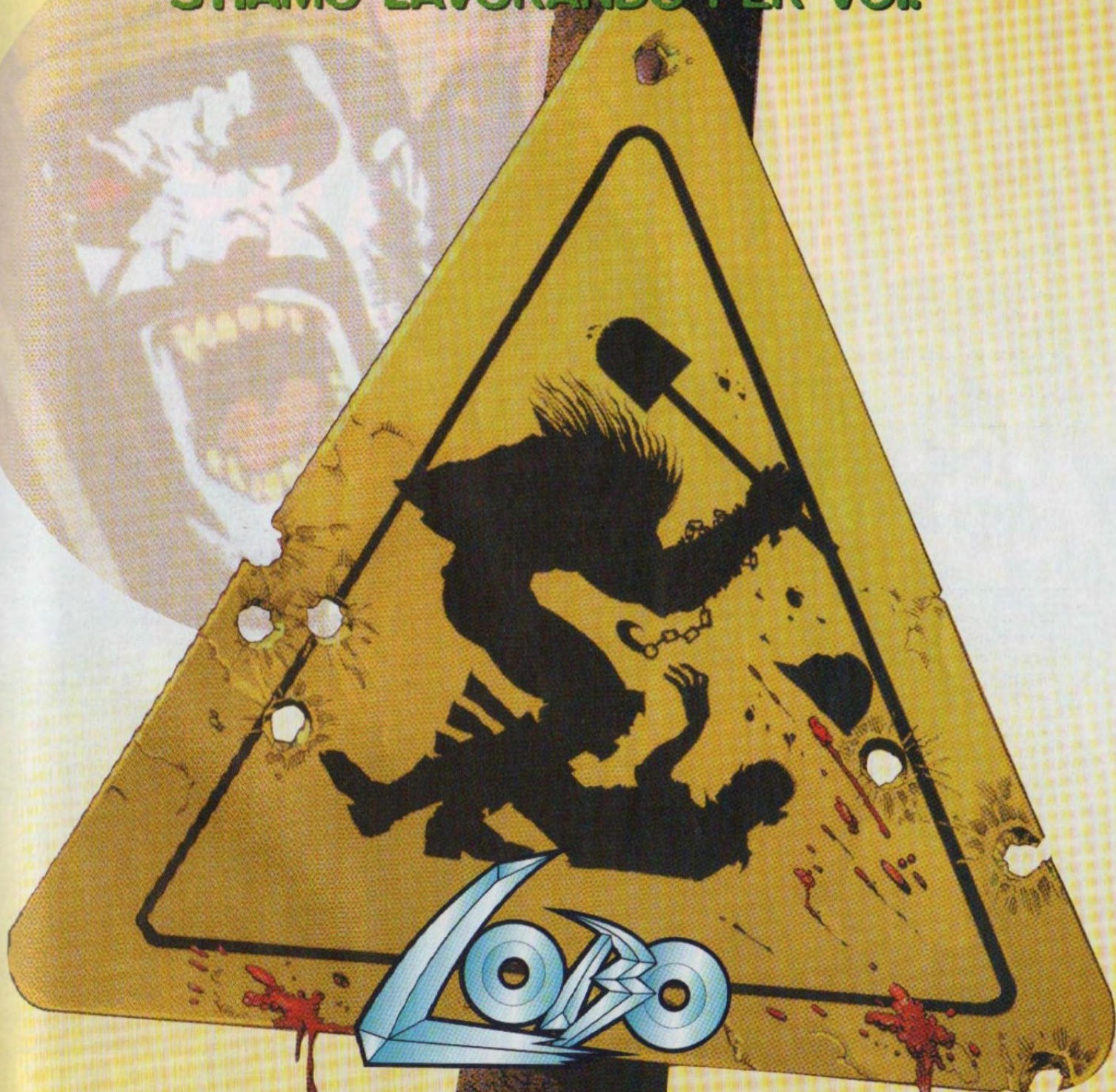
Queste notizie non sono certo confortanti per il futuro di questa periferica. Alcune notizie dal Giappone dicono che Nintendo è intenzionata ad aumentare la capienza del 64DD portandola a 256 megabytes (circa la metà di un CD), prima del lancio definitivo del prossimo anno. Più riusciranno ad avvicinarsi alla capienza di un CD e maggiori saranno le possibilità di attirare l'attenzione di nuovi sviluppatori. Non dimentichiamo che il primo gioco che dovrebbe uscire per il modulo aggiuntivo, sarà una versione potenziata del bellissimo **F-Zero X** con più circuiti e addirittura un editor per crearseli da soli.

Infine non bisogna scordare che all'orizzonte iniziano ad apparire nuove console sempre più potenti. Logicamente gli sviluppatori cercheranno di investire sforzi e fatica in periferiche e console con maggiori possibilità di sopravvivere in futuro. Per questa ragione il destino del 64DD sembra piuttosto nero.



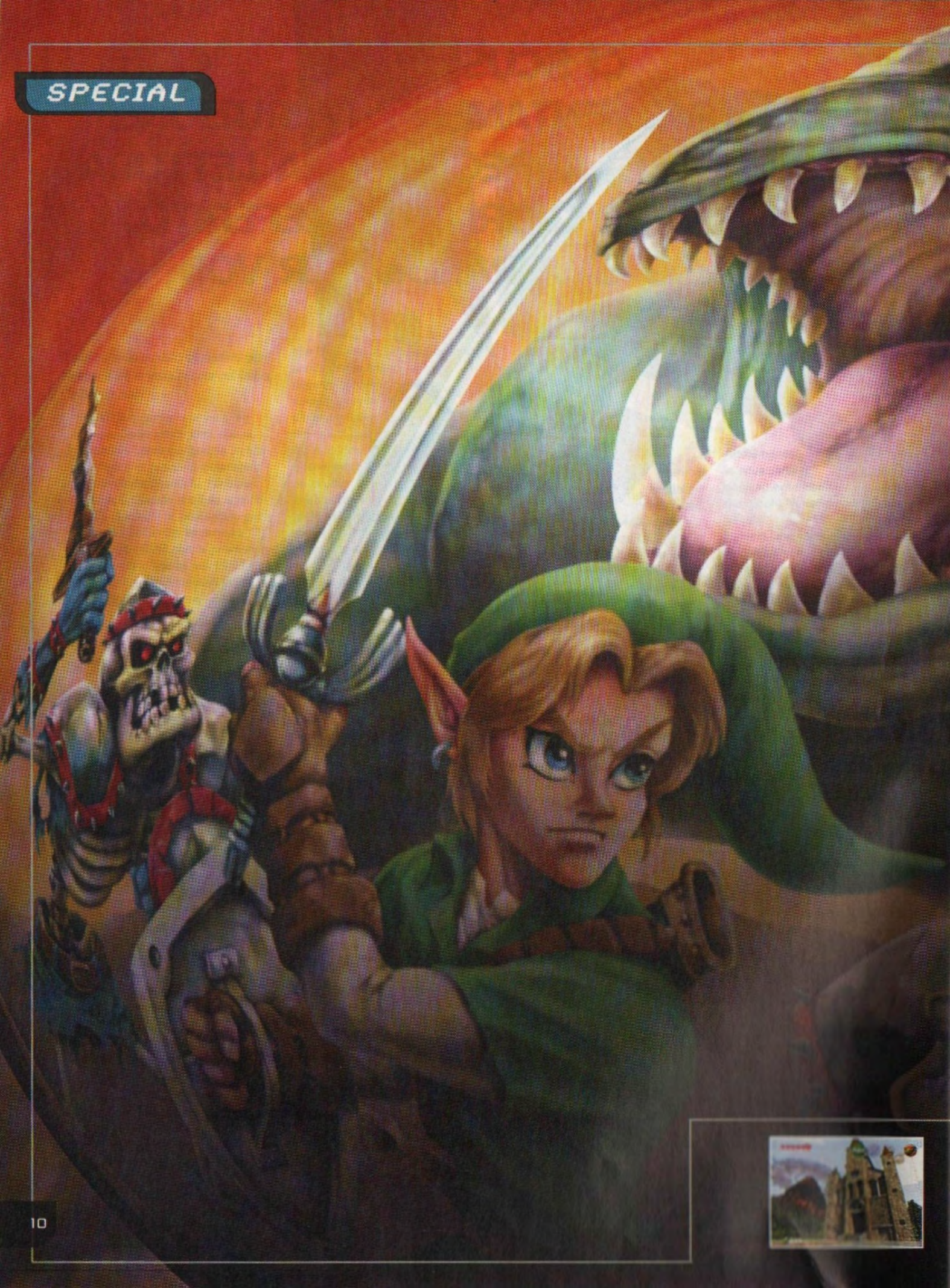
Il DD non sarà il primo modulo aggiuntivo Nintendo a uscire solamente sul mercato giapponese. Il Famicom Disk Drive subì la stessa sorte. Peccato!

**CI SCUSIAMO
PER LA MOMENTANEA INTERRUZIONE
E PER I DISAGI ARRECATI ALLA LETTURA
DEL VOSTRO GIORNALE PREFERITO.
STIAMO LAVORANDO PER VOI.**



**L'UNICO FUMETTO CHE AIUTA LA TUA
INSTABILITA' MENTALE!
TUTTI I MESI IN EDICOLA** oh yeah!

 **PLAY PRESS
PUBLISHING**



Editore: Nintendo
 Sviluppatore: Nintendo
 Giocatori: 1
 Disponibilità: Novembre '98

ZELDA

Non molto tempo fa, la Square e la Enix dichiararono che il formato cartuccia del Nintendo 64 non era abbastanza capiente per rendere giustizia ai loro giochi. Per questa ragione milioni di fedeli fan di giochi di ruolo migrarono verso la PlayStation. Ora, due anni dopo il lancio della console, è arrivato il primo grande GDR per N64. Il tutto grazie al mitico Shigeru Miyamoto e a un team di sviluppo di primissima qualità. The Legend of Zelda: Ocarina of Time è il primo GDR dinamico a uscire per N64 ed è anche uno dei migliori giochi in circolazione per qualsiasi console. La profondità della trama, lo splendore della grafica e la possibilità d'interagire con l'ambiente lo mettono un gradino sopra a molti altri titoli. Tutta questa libertà d'azione può anche causare disorientamento, per questo abbiamo deciso di darvi alcune indicazioni per aiutarvi nell'avventura e farvi salvare Hyrule.



LA STORIA

Una storia fatta di tre Link e tre Zelda

Esistono numerose interpretazioni di come le varie storie di Zelda siano collegate tra loro. Quella più plausibile (che è anche la più famosa) è che non esiste un solo Link, ma una dinastia la cui storia si ripete. Nel ripercorrere questa saga omettiamo volontariamente la versione data nei titoli per Philips CD-I **Zelda's Adventure**, e **The Wand of Gamelon**. Che la Triforce perdoni Nintendo per quei due passi falsi.



I Miti Antichi

Le pergamene di Hylian raccontano la storia di alcune Divinità mitologiche che crearono il mondo e tutte le sue creature, lasciando poi sulla Terra i simboli della loro potenza, la Triforce. Sin dall'alba dei tempi i cercatori di tesori hanno viaggiato in lungo e in largo nella speranza di trovare questo antico oggetto per ereditare i suoi indescrivibili poteri. Molti hanno provato, e molti hanno fallito. Così, secoli dopo, la Triforce rimane ancora nascosta.

L'Ocarina del Tempo

Ocarina of Time 1998



(Nintendo 64)

Il quinto capitolo della

Controlli

Se siete abituati alle inquadrature mobili di **Super Mario 64** e **Banjo-Kazooie**, sarete senza dubbio confusi quando giocherete per la prima volta all'ultimo episodio della serie di Zelda. Per la maggior parte del tempo, la camera segue Link, con un punto di vista simile a **Tomb Raider**. Quando avvistate un nemico o un oggetto che vi interessa (o quando un nemico vi attacca), tenete premuto il tasto Z. Questo farà apparire un cursore che fisserà la visuale sul bersaglio. A meno che non premiate di nuovo il tasto Z, l'inquadratura seguirà il bersaglio. Questo vi permetterà di girare intorno al nemico, tirare spadate camminando lateralmente, saltare all'indietro e alzare lo scudo per proteggervi dai suoi colpi (tasto R). Quando la visuale è fissa su un bersaglio, lo schermo



Ci vorrà un po' di tempo per abituarvi al sistema di inquadratura. Dovrete dimenticare tutto ciò che avete imparato sul controllo della telecamera in altri giochi per N64 e abituarvi a usare il tasto Z.

assume un aspetto leggermente differente. Per aiutarvi a capire la forza di ogni vostro attacco, la fatina Navi levita sopra la testa del bersaglio cambiando colore. Lasciate il tasto Z in qualunque momento per uscire da questa modalità. Il tasto C con la freccia verso l'alto vi permette di modificare la visualizzazione della telecamera (all'interno di case o villaggi) oppure effettua una zoomata per permettervi di dare un'occhiata in giro. Comunque, ci sono situazioni (come per esempio al mercato), in cui non è possibile modificare la visuale.

Il sistema offensivo è più semplice. Premete A per estrarre la spada. Premete nuovamente lo stesso pulsante e sferrete un colpo verso il nemico. Se lo premete 3 volte consecutivamente eseguirete un colpo dal basso verso l'alto. Saltate e pre-

mete A per dare una spadata dall'alto. Muovete circolarmente la leva direzionale per far roteare la spada sopra la vostra testa. Se tenete premuto A caricherete la vostra arma d'energia e quando comincerà a brillare potrete sferrire un colpo rotante che ridurrà qualunque scheletro in un mucchio di ossa.

Il tasto B, serve per fare più o meno tutto il resto. Quando siete vicini a una scala lo userete per salire o scendere. Quando correte, il pulsante B serve per saltare. Se siete vicini a un cartello, vi servirà per leggerlo. Altre funzioni del pulsante B sono: open (apri), push (spingi), pull (tira), check (controlla), talk (parla), e crawl (striscia). C'è anche la possibilità di attivare una comoda funzione per saltare automaticamente. Così eviterete di cadere in un burrone quando correte per zone piene di buche e trabocchetti. Dirigetevi a tutta velocità verso l'orlo e salterete automaticamente.



Le armi da lancio hanno un altro tipo di controllo. È possibile entrare in una visuale in prima persona per poter prendere meglio la mira.

All'inizio usate un po' di tempo per imparare le varie mosse di Link. Dovrete essere molto bravi a usare la spada o i vostri nemici vi ridurranno in pezzi. Bloccare l'inquadratura sul bersaglio, si rivelerà estremamente utile e funzionale quando ci avrete fatto l'abitudine.

Il Villaggio Kokiri

Il Villaggio

L'avventura di Link comincia nel villaggio Kokiri. Prima di partire, assicuratevi di aver preso confidenza con i vari controlli del gioco. Date un'occhiata in giro e provate a colpire i segnali in vari modi. I programmatori hanno curato moltissimo i piccoli dettagli, quindi godetevi questo schermo introduttivo esaminando ogni oggetto e locazione. Troverete moltissime cose nel villaggio Kokiri. Tanto per cominciare, dovrete racimolare abbastanza cristalli da potervi permettere un bello scudo. Non dimenticate di controllare l'erba alta e di tagliare i cespugli nei quali troverete un mucchio di soldi. Avete provato a dare un paio di colpi rotanti con la spada mentre siete in mezzo a un po' di cespugli? Nel caso vogliate trovare qualcosa di più prezioso, vi consigliamo di trovare il modo di salire sul tetto della casa del mercante. Lì troverete un cuore che aumenterà la vostra forza vitale.



Il Bosco Perduto

Quale collegamento c'è tra Link e Saria, la ragazza Kokiri dai capelli verdi? Una cosa è certa, lei sa parecchie cose circa i misteri di questa avventura. Assicuratevi di tornare al villaggio ogni tanto per parlare con lei. Dovrete seguire il suono del suo flauto per riuscire a trovarla nel Bosco Perduto. Non è una buona idea avventurarsi nelle alture di Death Mountain senza aver scambiato quattro chiacchiere con Saria. Il Bosco Perduto contiene anche altre sfide. Ricordate, eliminare tutti a spadate non è sempre la soluzione migliore. E non dimenticate il potere della musica.

Oltre a Zelda e Saria, tra i personaggi importanti troviamo anche Shelk. Bel vestito, complimenti!



Essere Socievoli

È importante parlare con tutti quelli che incontrate. Chiacchierate sia con gli scoccia-tori che con i personaggi simpatici. **Zelda 64** vi porta oltre. Potete "agganciare" le persone da lontano. Una volta visualizzata l'opzione speak (parla) potete cominciare subito a parlare, senza dover stare attaccati al personaggio con cui scambiate quattro chiacchiere. Questa possibilità è particolarmente utile quando si tratta di dover parlare con qualcuno che è attualmente irraggiungibile. Brava Nintendo!

Ricordate quei vecchi GDR che vi obbligarono a disegnare delle piantine per non perdersi? In **Zelda 64** una piccola mappa si sovrappone sullo schermo per indicarvi sempre dove siete.

saga di Link si intitola **Legend of Zelda: Ocarina of Time**, ed è ambientato nel passato, durante i giorni della grande Saga della Triforce. In questo gioco troviamo un giovane Link che parte dopo aver ricevuto un misterioso richiamo. Il nostro eroe incontra Zelda e la sua assistente Impa nel castello di Hyrule e qui si scontra con Ganondorf Dragmire, il malvagio ladro consigliere del Re. Accettato dalla voglia di potere, Ganondorf e la sua banda di ladri trovano la Triforce grazie alla quale trasformano Hyrule in un mondo di ombre. Link si addormenta per sette anni. Al suo risveglio, parte per sconfiggere il Re dei Ladri. Dopo una serie di avventure il nostro eroe riesce a spedire il nemico nelle profondità del Mondo Oscuro. Così la pace ritorna a Hyrule... ma per quanto tempo?

Un Aggancio al Passato

A Link to the Past 1992 (Super Nintendo)



Molti secoli dopo i fatti narrati in **Ocarina of Time**, la terra di Hyrule viene di nuovo sconvolta dalla maledizione di Ganon. Insieme ad Agahnim, che si autoproclama Re di Hyrule, Ganon cerca di fuggire dal Mondo Oscuro rapendo tutti i discendenti dei Sette Saggi. Zelda è l'unica che riesce a sfuggire e per salvarsi lancia un messaggio d'aiuto telepatico. Questa richiesta d'aiuto viene intercettata da un Kokiri che, guarda caso, si chiama anche lui Link. Dopo aver liberato i discendenti dei Sette Saggi, Link sconfigge Ganon, un'orrenda creatura che ricorda vagamente Ganondorf.

L'Albero Deku

Ragni Ovunque

L'antico albero Deku è colui che preparerà Link alla sua missione. Dopo aver esplorato il villaggio, parlate all'albero gigante e lui vi chiederà di essere liberato dai fastidiosi ragni Statula. Fermatevi a osservarli e scoprirete che si ribaltano per qualche secondo. Quello è il momento buono per usare la fionda ed eliminarli definitivamente. Dentro l'albero scoprirete anche una razza di ragni totalmente differente. Se ne raccogliete cinque e li riportate al villaggio riceverete un premio.



Tele di Ragno

Potrete distruggere le tele di ragno in due modi. Se non riuscite a rompere la prima tela che trovate per terra, arrampicatevi fino in cima all'albero e poi fate un bel salto. In compenso il fuoco funziona benissimo... Distruggete un po' di piante in modo da avere una buona scorta di bastoni, quindi trovate il modo di accenderli per poter dare fuoco alle tele di ragno. Già che parliamo di piante, sappiate che le Dekubabas hanno un punto debole. Infatti i colpi laterali gli causano più danni rispetto agli attacchi frontali.

Ci sono alcuni enigmi molto simili tra Zelda e Banjo-Kazooie! Qui l'unica cosa da fare è saltare attraverso la tela.



Gohma

Aracnide Parassita Blindato

Cadere in una buca mentre esplorate un oscuro labirinto sotterraneo non promette nulla di buono. Infatti vi ritroverete faccia a faccia con Gohma, uno schifoso ragnone verde fosforescente con un odioso occhio giallo. Dovrete usare tutta la vostra abilità nell'usare la fionda o avrete dei seri problemi per liberarvi di questo aracnide.



Controlli



Piccole Immersioni

Quando un minaccioso tronco chiodato rotolerà verso di voi, vi renderete conto che saltare non sarà d'aiuto a superare il pericolo. In questo gioco, oltre all'abilità nei combattimenti, dovrete anche sfruttare la vostra astuzia per poter terminare la missione. Tuffatevi in acqua e sfruttate la limitata capacità d'immersione di Link (circa tre secondi) per scoprire delle leve e dei pulsanti sul fondale.



Deku Nuts

Non riuscite a distruggere quelle fastidiosissime sputa-noci? Forse l'attacco diretto non è sempre la soluzione migliore. Non dimenticate la combinazione che vi viene data dall'infido Deku Nut. Potrebbe anche tornarvi utile nel caso vi imbattiate in un trio di questi personaggi ostili. 3-2-1? 1-2-3? 2-3-1? Inutile rivelare la combinazione ai vostri amici perché ogni volta è diversa.

Quanto può essere fastidioso un lancio ininterrotto di noci? Se saltate in avanti per attaccare, il tipo si nasconde. Cos'è? Non ha il coraggio di combattere come un vero uomo? Schifoso parassita...

prima o poi ti farò a fettine!



Il Risveglio di Link

Link's Awakening 1993
(Game Boy)



Pochi anni dopo, Link parte per affinare le sue tecniche di combattimento e i suoi poteri. Purtroppo l'imbarcazione del nostro eroe affonda durante una terribile tempesta e Link si ritrova bloccato sull'isola deserta di Koholint. Dopo aver incontrato un uccello e una giovane donna di nome Marin, Link riesce a rompere l'incantesimo dell'isola svegliando una creatura mitologica, il Pesce del Vento. Dopo questa evocazione il mitico Link si ritrova su una zattera in mezzo al mare. Dopo una breve navigazione, il giovane eroe raggiunge le spiagge di Calatia. Molte generazioni più tardi, un terzo ragazzo di nome Link nasce da Am e sua moglie Medlia. Con il bisogno d'avventura nel sangue, egli parte da casa e arriva alle note spiagge di Hyrule.

La Legenda di Zelda

The Legend of Zelda 1986
(Nintendo 8-bit)



La terra di Hyrule che il giovane Link trova non ha niente a che vedere con quella che conoscevano i suoi avi. Zelda, prima di essere nuovamente catturata da Ganon, ha spezzato la Triforce in otto pezzi. Link inizia una nuova missione per salvare Zelda.

Fuori Hyrule

I Campi di Hyrule

Non fatevi ingannare all'antica leggenda che racconta che i Kokiri muoiono appena escono dal villaggio. Raccogliete un po' di informazioni, preparate i bagagli e partite verso il vostro destino. Ricordate però che anche le pianure possono nascondere alcuni pericoli, soprattutto di notte quando non si vede a un palmo di naso. Se trovate qualcosa che ha l'aspetto minaccioso, lasciate perdere e girategli a largo! Riuscire a entrare nella prima cerchia di mura del castello è facile. Vi basterà aspettare che il sole sorga e a questo punto il ponte levatoio si abbasserà permettendovi di entrare. C'è da dire che i tramonti in questo gioco sono così suggestivi che anche i vostri duri cuori di giocatori saranno profondamente commossi.



Il Cuore Di Hyrule

La Piazza del Mercato

Il mercato di Hyrule è un posto molto popolato, ma in realtà si fermano in pochi a parlare con Link. Nonostante, è un ottimo posto per fare un po' di soldi. Visitate i negozi e i vicoli. Ci sono un mucchio di mini-giochi con cui divertirsi. Potrete guadagnare molti soldi al bowling oppure allenarvi al tiro al bersaglio. Ricordate che in questo gioco ci sono differenze tra il giorno e la notte. Se trovate un negozio chiuso di giorno, lasciate la città e tornate dopo che è tramontato il sole. Quando vi sarete stancati di girovagare, dirigetevi al castello per affrontare il vostro destino.

Lon Lon Ranch

Lon Lon Ranch è la casa di Malon, Talon e Ingo. Ricordatevi di tornare alle scuderie di questo ranch solitario, quando durante l'avventura avrete bisogno di affinare la vostra tecnica di cavalieri per poter sfidare Ingo in una corsa. Questa pacifica fattoria è ben conosciuta nei dintorni per il suo latte saporito, che rinvigorisce e rimette in sesto. Esplorate a fondo le scuderie e spingete qualche scatolone per trovare alcuni passaggi segreti. Esaminate attentamente anche il terreno, chissà che non troviate una fontana nascosta. Lon Lon Ranch è la vostra occasione per stabilire



Ingo sembra una persona tranquilla quando lo si incontra per la prima volta. Più tardi troverete un uomo completamente differente.

una solida amicizia con la puledra di nome Epona. Che sia d'aiuto una certa canzone di una certa ragazza?



Rubee

A Hyrule, i soldi hanno diversi colori. Uccidendo un nemico, falciando l'erba o giocando a qualche gioco potrete mettere le mani su un bel po' di "rubee" verdi, ma ci sono modi più veloci per mettere da parte un piccolo capitale. Vedete quella porta nella figura in basso? Entrate lì e cominciate a rompere i vasi. È assolutamente legale visto che quei vasi hanno la strana abitudine di aggiustarsi da soli.



L'Avventura di Link

The Adventure of Link
1989 (Nintendo 8-bit)



Il giovane eroe rimane sempre vigile. Ovunque si trovi, Link cerca costantemente i segni del ritorno di Ganon non riuscendo realmente a credere di averlo sconfitto per sempre. Durante i suoi viaggi, Link scopre che Zelda è vittima di un incantesimo che la costringe in uno stato di sonno profondo. Dopo aver sconfitto un nuovo nemico di nome Thunderbird, Link riesce finalmente a riportare indietro Zelda dal mondo dell'oscurità. A questo punto anche il malvagio Ganon riappare minaccioso. Nel cuore di Link c'è incastonata la Triforce del Coraggio: è questo il segreto della grande forza di questo eroe. La lotta contro Ganon non è ancora finita. La storia non ci rivela chi dei due abbia avuto la meglio. Forse Ganon è sopravvissuto, pronto a terrorizzare il prossimo eroe della dinastia Kokiri.



Se volete sapere più dettagli sulla saga di Zelda e conoscete bene l'Inglese, allora visitate questo indirizzo:

<http://www.zhq.com>.

Se qui non trovate tutto ciò che desiderate, allora provate a controllare anche www.nintendojo.com. Scoprirete moltissimi segreti e troverete dei bellissimi disegni fatti dai fan.



Entrare nel Castello

Entrare nel castello non è così semplice come può sembrare. Una guardia e un cancello di ferro vi sbarreranno la strada. Tornate indietro e cercate qualcuno che possa darvi una mano. Ricordate che Link può anche scalare alcuni muri. Cercate le liane e non entrate nel castello se prima non avete trovato una gallina, ma non una di quelle vive. Sì, lo sappiamo che siamo un po' oscuri nei suggerimenti... ma credeteci, capirete tutto al momento giusto.

Il segreto per non essere cacciati è di rimanere fuori dal campo visivo delle guardie. Guardatevi attorno con l'aiuto del tasto Z e C△ per stabilire la posizione delle guardie. Spostatevi in avanti finché la prima sentinella non può vedervi e poi continuate a muovervi verso di loro. Tenete gli occhi aperti e troverete tre pietre accanto a un muro di pietra sulla destra. Questa è l'entrata a una caverna piena di meraviglie. Nel caso abbiate giocato a *Zelda: A Link to the Past* su Super Nintendo, provate a tagliare qualche cespuglio per tornare indietro, ehm, avanti nel tempo.



Esplorate ogni vicolo e assicuratevi di aver parlato con tutti.



Ecco Zelda! Quando Link e la principessa si incontrano, il gioco fa partire una sequenza di dialogo non interattiva. A questo punto arriva Ganondorf!

Incontrare Talon

Cercate il contadino pigro. A questo punto dovrete svegliare Talon con l'aiuto della gallina. Associate il "volatile" a uno dei vostri pulsanti gialli e poi date la sveglia a quel simpatico sosia di Mario. Dopo aver liberato la strada, scoprite l'abilità di Link di spostare le scatole. Usate questa tecnica insieme a un bel salto per passare il fossato del castello. Problemi con le guardie? Tornate un'altra volta. Uscite fuori dalla schermata e aspettate il tramonto.

Il Ninja Verde

Fate attenzione a non farvi vedere mentre vi avvicinate al bordo. Usate il vostro talento naturale di mimetizzazione (sapevate che quegli impermeabili verdi vi avrebbero fatto comodo!) e restate fuori dalla visuale delle guardie. Muovetevi con estrema cautela e non fate mosse avventate. Qui il trucco è la pazienza, non fatevi prendere dalla fretta.

Quando finalmente incontrerete Zelda, la principessa vi dirà perché siete stati chiamati al suo cospetto. Avrete anche la possibilità di incontrare il vostro arcinemico Ganondorf. Ora tenetevi pronti perché le cose diventano ancora più complicate.

Il Piccolo Villaggio ai Piedi della Montagna

Kakariko Village

Ecco un panorama familiare per gli appassionati della serie. Kakariko è il romantico villaggio sul fiume di Hyrule. Oltre questo villaggio si trovano le Terre di Zora e un sentiero che porta alla Death Mountain e al vecchio cimitero. Come molti luoghi di *Ocarina of Time*, Kakariko Village è molto diverso di notte. Tornate nelle ore buie per trovare il villaggio infestato dai ragni. Eliminateli per rompere l'incantesimo che grava su uno degli abitanti di Kakariko. Non dimenticatevi di passare a salutarlo per incassare il vostro speciale compenso.

Il Cimitero

Il cimitero locale nasconde molti segreti. I tombaroli più insistenti potrebbero trovare molto più di quello che cercano. Comunque vale la pena correre qualche rischio per poter trovare uno scudo abbastanza potente. Di notte vi imbanterete anche nel custode. Pagatelo bene e lui vi aiuterà a dissotterrare alcuni tesori da tempo perduti. Quale segreto nasconde quest'uomo nella sua baracca? Abbiate pazienza e lo scoprirete.

Molti luoghi cambiano moltissimo durante la notte. Kakariko è un buon esempio. Assicuratevi di ritornarci anche dopo che avrete trovato buoni oggetti come lo sparauncino.



Il Passaggio per Death Mountain

Quando arriverete al passaggio per Death Mountain verrete fermati da una guardia. Dovrete procurarvi un permesso ufficiale di Zelda per passare. Se volete guadagnare qualche credito extra, nel negozio di maschere di Hyrule comprate qualcosa che la guardia possa regalare a suo figlio.



Death Mountain

Goron City

Non tutto ciò che sembra roccia è inanimato. Parlate con queste creature rotolanti fatte di pietra per ottenere degli importanti consigli. Loro vi spiegheranno dove piazzare le bombe. È importante esplorare ogni angolo di questo villaggio sotterraneo. Non fatevi demoralizzare dagli improvvisi cambi di umore del capo. Se volete un piccolo aiuto, sappiate che una melodia ridarà a Goron il suo buonumore.



Tektites, Lucertole e Cavalieri Armos!

Se ancora non vi siete abituati, vi consigliamo di fare pratica con la tecnica di combattimento e l'inquadratura fissa sul bersaglio. Per sopravvivere è



Le Caverne Di Lava

Roccia sciolta e magma fumante non rappresentano il tipo di terreno più facile da attraversare, ma il sistema di salto automatico vi sarà di grande aiuto per raggiungere la terraferma. Una volta che sapete come far esplodere le cose, tenete sempre gli occhi aperti per trovare le piante-bomba. Se c'è una pianta ci sono buone possibilità che in giro ci sia qualcosa da far esplodere. Imparate come lanciare le bombe anziché posarle a terra. È una tecnica utile per evitare di farsi del male.



vitale sapere come tenere la visuale agganciata a un nemico. È particolarmente importante quando vi trovate ad affrontare gli uomini lucertola. Questi piccoli guerrieri sono estremamente agili e attaccano in coppia scambiandosi posto quando uno dei due viene ferito. Hanno anche la brutta abitudine di saltare, quindi fissate il bersaglio su uno dei due e indietregiate verso il muro. Potete anche sparargli con la vostra fionda. I Tektites sono abbastanza facili da sconfiggere e i Cavalieri Armos vi rincorrono saltellando finché non li sorprendete con una bomba in mezzo agli occhi.

I Tektites sono dei piccoli granchi piatti che hanno la brutta abitudine di apparire nei posti più strani. In ufficio abbiamo avuto problemi con i Tektites una volta...



Dodongo

Drago Rotolante

Dopo aver convinto Goron che voi siete il vero salvatore di Hyrule, dovrete affrontare Dodongo il drago. Questo nemico non è molto facile da sconfiggere, quindi fate la massima attenzione. Quando le cose si mettono male, dovrete essere al sicuro in un angolo. Dodongo ha dei problemi a digerire le bombe. Quindi aspettate che il drago sia pronto a bruciacchiarvi e poi tirategli una bomba in bocca al momento giusto. Mi raccomando, qui il tempismo è cruciale!



Dodongo è uno dei nemici più grossi di Zelda 64. Peccato dobbiate ucciderlo. Probabilmente, in fondo in fondo ai suoi polmoni fumanti non era neanche cattivo.

Nelle Acque

Il Regno Di Zora

I veterani di **Legend of Zelda** ricorderanno sicuramente Zora, il custode delle pinne che vi permettono di nuotare nei fiumi e nei laghi di Hyrule. Nel gioco **Link to the Past**, Zora chiedeva il ridicolo prezzo di 500 conchiglie per quel paio di vecchie pinne. Nel caso in cui non ve ne foste accorti, in **Ocarina of Time** potevate nuotare fin dall'inizio del gioco. Allora quali altri segreti custodisce Zora? Un consiglio, tenete a portata di ocarina la Ninna Nanna di Zelda.

Lago Hylia

Il grande lago a sud-est dei campi di Hyrule custodisce molti segreti. Qui farete conoscenza con dei nuovi amici. Incontrerete anche uno spaventapasseri amante della musica per non parlare di un laboratorio pieno di misteri. Vi siete mai domandanti che fine aveva fatto quel gioco di pesca al quale la Nintendo stava lavorando? Eccolo qui in Zelda! I grandi pesci del lago Hylia offrono molte sorprese, inoltre vi potrete vantare con gli altri pescatori di ciò che avete preso.

L'acqua acquista un valore sempre crescente man mano che progredite in Zelda 64. Incontrate Zora e poi andate a visitare il lago Hylia.



Benvenuti al primo GDR di pesca per N64.

...e la leggenda continua, ma d'ora in poi siete soli. Da qui, Link scenderà nelle acque fino a trovarsi nella pancia di una bestia enorme per poi finalmente addormentarsi per tanto, tanto tempo.

Volete altri GDR? Non vi resta che girare pagina.

1999: l'Anno dei GDR?

Se avete dato un'occhiata alle nuove uscite, vi sarete sicuramente accorti che il genere GDR è decisamente poco presente sull'N64. Per ora i titoli di questo tipo sono stati estremamente rari. Ora però le cose stanno finalmente cambiando. Quindi senza ulteriore indugio vi forniamo un resoconto della prossima, ehm... prima, ondata di GDR per N64.

Hybrid Heaven

Editore: Konami
Sviluppatore: KCEO
Disponibilità: Marzo '99

Anche se a una prima occhiata può ricordare **Metal Gear Solid**, questo **Hybrid Heaven** è un vero e proprio gioco di



ruolo tradizionale con tanto di battaglia a turni e incredibili scene di combattimento. **Hybrid Heaven** è ambientato nel futuro e cala il giocatore nei panni di Johnny Slader, il capo di una truppa di agenti segreti speciali. Maestro di arti marziali e di armi da fuoco, Slader dovrà affrontare una valanga di creature mutate in seguito a un esperimento governativo riuscito male. La grafica in **Hybrid Heaven** è completamente 3-D e assomiglia un po' a quella di **Duke Nukem: Zero Hour**. Sotto molti aspetti **Hybrid** è molto più di un semplice GDR, in quanto coinvolge il giocatore in combattimenti piuttosto dinamici dove è possibile usare armi di vario tipo e tecniche avanzate di lotta che vengono apprese durante la missione. Il gioco si svolge in differenti ambienti, si va dalle fogne fi-

no a una stazione spaziale. I dialoghi si svolgono in tempo reale sotto forma di testo scritto. I combattimenti sono a turni, in pratica ogni giocatore seleziona le proprie mosse d'attacco e di difesa da un menu. Quando si incontra un nemico il gioco non carica uno schermo specifico, come avviene in **Final Fantasy VII**, ma cambia semplicemente l'angolazione dell'inquadratura. Finora **Hybrid Heaven** promette molto bene. Se la Konami riuscirà a risolvere alcuni problemini con l'animazione del personaggio e ad aggiungere qualche effetto sonoro in più, **Hybrid Heaven** potrebbe diventare la risposta GDR al leggendario **Metal Gear Solid**. Non ci resta che incrociare le dita e sperare!



LA STORIA

L'avventura inizia con il Presidente degli Stati Uniti che viene preso in ostaggio da una forza sconosciuta. Un team di mercenari capeggiati da Slader viene immediatamente inviato in missione per salvare gli ostaggi. Cercando nel quartiere industriale di una vicina città fantasma, il nostro eroe scopre la terribile verità. Dietro i terribili eventi ci sono alcuni esseri creati da un esperimento governativo sulla mutazione genetica. Quello che doveva essere il prototipo del perfetto soldato si è trasformato in un terribile mostro in grado di manipolare a proprio piacere la vita di altri esseri umani. Questa nuova razza di mutanti si evolve nel corso dell'avventura. Infatti durante la missione assisterete alle loro trasformazioni fisiche. Anche se questa trama base può sembrare un po' banale, il gioco è pieno di sorprese ed emozionanti colpi di scena.

Quest 2

Editore: TBA
Sviluppatore: Imagineer
Disponibilità: Fine '99

Visto l'ottimo successo di **Quest 64** della THQ, non è una sorpresa che Imagineer abbia già pronto un sequel del suo GDR. Momentaneamente intitolato **Quest 2**, questo nuovo capitolo della saga permette di scegliere il proprio eroe tra due personaggi differenti. Se non volete

giocare con Leohn (che assomiglia molto al protagonista del primo gioco), potrete scegliere la dolce Sophia, una simpatica ragazza spadaccina

originaria della città portuale di Larwena. Dato che molti giocatori si sono lamentati del fatto che **Quest** fosse troppo corto e facile, la Imagineer ha previsto due possibili sviluppi della nuova storia. Il team di sviluppatori ha deciso di migliorare tutto, ci sarà una grafica con risoluzione più alta, più velocità negli spostamenti sulla mappa e un nuovo assistente magico chiamato "Il Guardiano". Come succede in **Legend of Zelda**, Il Guardiano segue i personaggi durante i viaggi, nei combattimenti e attraverso gli ingarbugliati mondi 3D.

Un altro miglioramento importante è costituito dai negozi. Ora, oltre alla possibilità di trovare e ricevere in regalo gli oggetti, potrete anche comprarli grazie ai soldi che riceverete sconfiggendo i mostri. Fino a ora, la Imagineer non ha fatto anticipazioni né sull'aspetto dei personaggi né sulla giocabilità di **Quest 2**. Se però riusciranno a fondere la grafica del primo titolo con una storia più complessa e coinvolgente, questo secondo capitolo ha tutte le carte in regola per essere un buon gioco.



NomenQuest

Nonostante **NomenQuest** sia ancora alle prime fasi di sviluppo, siamo già molto emozionati per l'incredibile potenziale di questo titolo. Pensato per un pubblico internazionale di giocatori esperti, **NomenQuest** sarà caratterizzato da una grafica estremamente realistica e una trama con tematiche piuttosto impegnative. Gli sviluppatori canadesi della H2O Entertainment, che stanno occupandosi di questo progetto, hanno dimostrato la loro bravura realizzando il divertentissimo **Tetrisphere**. Speriamo solo che riescano a stupirci di nuovo con questo GDR adatto a un pubblico maturo. Aspettiamo con ansia la possibilità di vedere qualcosa.

Editore: THQ
Sviluppatore: H2O
Disponibilità: Fine '99

LA STORIA

Molto tempo fa l'umanità era governata dalla grande forza della natura. I mortali avevano paura del buio, fuggivano dalle tempeste, erano spaventati dalle carestie e dalle bestie feroci. Senza alcuna possibilità di reagire a questi pericoli, essi vivevano alla mercé della natura. Le manifestazioni fisiche di questo potere vengono chiamate Spirit Tamers. La storia comincia 100 anni dopo gli avvenimenti narrati nel primo capitolo. Ora i magici Spirit Tamers in grado di accendere incendi, di far piovere a catinelle, di pulire il cielo dalle nubi o scuotere la terra, sono solo delle favole da raccontare ai bambini.

A ovest dell'isola di Celtland, nel continente di Lahna, c'è uno stato governato da un imperatore di nome Julius. Accecato dal potere, questo malvagio despota uccide chiunque gli si oppone. Sull'isola di Lodeal un giovane ragazzo di nome Leohn trova una vecchia tavola con sopra inciso un messaggio del leggendario mago Brian. Appena toccata la tavola, Leohn eredita immediatamente tutti i poteri di Brian. Sfortunatamente, le voci riguardanti i nuovi poteri di Leohn attraversano l'Oceano e arrivano anche alle orecchie di Julius. Il perfido imperatore si sente minacciato dal potente mago e decide di eliminarlo. Una trama oscura che coinvolge il destino dell'umanità si svela lentamente e così comincia la seconda avventura della saga di **Quest**.



Legend of the River King

i personaggi di River King migliorano le loro caratteristiche grazie all'esperienza accumulata nell'avventura.

Ecco un GDR decisamente originale. Questo gioco sul mondo della pesca ha molto in comune con un altro titolo sviluppato da quei matti della Pack-in Soft, **Harvest Moon 64**. Invece di trascinare il giocatore in un mondo di cavalieri, magie e mostri, **Legend of River King** è ambientato in un calmo e pacifico villaggio di pescatori. Per portare a termine la vostra missione potrete assumere il controllo di uno dei sei personaggi disponibili. Come nei classici GDR, avrete la possibilità di entrare negli edifici, esplorare i dintorni dei villaggi e selezionare oggetti da un tipico menu inventario. Quando vi spostate per la mappa, il paesaggio è visto in una prospettiva 2D come succedeva nei classici GDR del Super Nintendo. Ogni volta che incontrate un animale selvaggio, il gioco cambia struttura e presenta la tipica interfaccia a menu dei combattimenti a turni. Potrete decidere se attaccare, scappare o cercare di addomesticare l'animale con l'aiuto di cibo o di altri oggetti. Logicamente come in tutti i GDR, anche

Sconfiggendo gli avversari potrete aumentare i punti vita, sarete più resistenti agli attacchi e imparerete nuove abilità. Tutti questi eventi sono mostrati dal gioco con la classica grafica bidimensionale. Se però vi sedete sul bordo di un fiume e lanciate l'amo della vostra canna da pesca, verrete trascinati in dei bellissimi fondali marini completamente realizzati in 3-D. Potrete godervi delle bellissime scene di vita subacquea grazie all'uso di più di 500 poligoni per ogni elemento grafico. I pesci si muovono in modo terribilmente reale e ingaggiano delle incredibili battaglie quando vengono presi all'amo. Il gioco è compatibile col Rumble Pak. La vibrazione varierà d'intensità in funzione del pesce che abbocca. Dopo aver catturato un esemplare degno di nota, dovete cercare di venderlo a qualcuno del villaggio per poter acquistare altre esche, filo, attrezzi ecc. Se poi siete appassionati di esche vive, potete cercare di catturarne alcune nei boschi o nei campi. Anche in questo caso il

gioco diventa tridimensionale e voi dovrete cercare di catturare l'insetto poligonale con l'aiuto di una mano o una rete 3-D.

La Natsume promette un'azione molto varia grazie ai diversi personaggi che potete scegliere o con cui potete interagire nel corso dell'avventura.

Ancora più impressionante è la varietà di flora e fauna: oltre 80 tipi di pesci d'acqua dolce, 20 d'acqua marina, 50 specie di piante, 50 insetti e otto stili diversi di pesca.

I programmatori sono sicuri che **River King** fornirà più di 40 ore di gioco anche ai professionisti dei GDR.

Senza contare quanto tempo si può passare cercando di catturare pesci e insetti. **Legend of the River King** è atteso nei negozi per marzo '99.

Editore:
Natsume

Sviluppatore:
Pack-in Soft

Disponibilità:
Inizio '99

LA STORIA

River King cerca di simulare la vita di un villaggio giapponese. A seconda di quale personaggio si sceglie, la storia cambia sensibilmente, anche se l'obiettivo rimane sempre lo stesso: trovare il **River King**. Questo pesce leggendario assumerà un aspetto diverso a seconda del personaggio che sceglierete. Il giocatore deve continuamente pescare e vendere pesce per potersi guadagnare i soldi necessari a viaggiare e comprare nuove attrezzature. Scontri con animali selvatici e ricerche di insetti da usare come esche complicano le cose in maniera considerevole. Inoltre potrete anche interagire con gli altri esseri umani.

Super Mario GDR 2

Recentemente trasformato in titolo per cartuccia, questo gioco originariamente per 64DD è il seguito della tanto amata coproduzione Nintendo-Square. A differenza del suo predecessore, **Super Mario GDR 2** non sembra molto amato dal pubblico giapponese. Perché sembra che i giocatori nipponici odino tutto ciò che riguarda questo progetto? La ragione potrebbe essere il particolare stile grafico con cui viene realizzato questo titolo. Anziché seguire il trend del 3D, la Nintendo ha preferito un'avventura bidimensionale in perfetto stile **PaRappa the Rapper** o **Yoshi Island**. Anche la giocabilità è stata semplificata, pensando ai bambini come target principale. Sarà possibile solo impostare genericamente la strategia da seguire e poi lo scontro avverrà automaticamente.

Editore:
Nintendo

Sviluppatore:
Nintendo

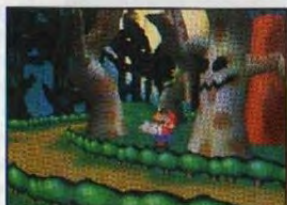
Disponibilità:
Fine '99

LA STORIA

Provate a indovinarla:

- Peach è stata rapita.
- Peach è stata rapita da Bowser.
- Peach è stata rapita da Bowser che la tiene prigioniera nel suo castello.

Aspettatevi di incontrare molti personaggi tipici dei giochi di Mario, compresi Goomba, fantasmi e Koopa. Riuscirà Mario a sistemare definitivamente le cose con i suoi nemici?!?



Earthbound 64

Ecco un altro titolo che doveva uscire per il 64DD. **Earthbound 64** è stato invece compresso in un cartuccione da 256-megabit, lo stesso usato per **Zelda** e **Turok 2**. Questo progetto sembra molto più ambizioso di **Zelda** e permette di scegliere il proprio personaggio tra 10 eroi, ognuno ha le proprie caratteristiche e un ruolo preciso all'interno della storia. Ambientato in mondi 3D simili a quelli visti in **Zelda 64**, il gioco vi permette di viaggiare per ambienti suggestivi realizzati con grande cura del dettaglio. Le battaglie si svolgono in tempo reale, ma i comandi ai personaggi vengono dati tramite menu.

In risposta alle lamentele di molti giocatori circa la brevità e la semplicità dei giochi Nintendo, gli sviluppatori promettono che ci vorranno dalle 40 alle 60 ore per portare a termine **Earthbound 64**. Questo gioco avrà sicuramente un grandissimo successo.



Editore:
Nintendo

Sviluppatore:
Nintendo

Disponibilità:
Fine '99



LA STORIA

La trama di **Earthbound** è composta da una serie di piccole storie diverse ambientate in differenti periodi storici. Tutte le trame si ricongiungono a uno stesso finale che chiarisce tutto. Come **Live-A-Live**, prodotto da Square per il Super Famicom, **Earthbound** racconta le avventure di moltissimi personaggi che vanno da un cowboy fino a un giovane ragazzo che vive in una città moderna. Il gioco è diviso in 12 capitoli che coprono 10 anni di storia. Il giocatore dovrà affrontare mostri mitologici e cercare di annientare la minaccia di un esercito di maiali meccanizzati che vuole ridurre in schiavitù il genere umano.



Ogre Battle 3



Editore:
TBA

Sviluppatore:
Quest

Disponibilità:
Inizio '99

La più famosa serie di GDR strategici sta per arrivare anche sulla console Nintendo. Mentre da una parte i proprietari di PlayStation hanno recentemente avuto l'occasione di

giocare al rifacimento di due titoli classici per Super Nintendo, il primo vero sequel di **Ogre Battle** e **Tactics Ogre** arriverà direttamente sul vostro N64.

Ispirato liberamente al titolo originale, **Ogre 3** ha gli stessi elementi strategici e di GDR che hanno reso così famosa questa serie. Infatti pare proprio che a parte la storia completamente rinnovata e una maggiore giocabilità, le differenze tra i due giochi siano più che altro di facciata. La precedente mappa bidimensionale è stata rimpiazzata da paesaggi poligonali fatti di montagne, foreste e fiumi. Questa grafica poligonale ha un aspetto decisamente più suggestivo di quella vista su Super Nintendo. Come già succedeva nel primo titolo della serie, anche **Ogre 3** mette il giocatore al comando di alcune unità militari. Potrete far spostare le vostre unità sulla mappa in tempo reale e quando incontrano un nemico (che appare solo all'interno del loro raggio visivo), la scena cambierà mostrandovi nel dettaglio le vostre unità. Durante i combattimenti potrete usare armi convenzionali e potenti incantesimi. Il cast dei personaggi è enorme. Ci sono centinaia di cavalieri, maghi, streghe, dragoni, morti viventi e altro ancora. Dopo ogni battaglia il personaggio rafforza la propria abilità imparando nuovi incantesimi e tattiche d'attacco. Perfettamente in tono con molti classici GDR, le capacità individuali dei personaggi vengono divise in varie categorie (potenza, vitalità, intelligenza, agilità e così via). Alcuni

personaggi possono anche modificare la propria classe di appartenenza. Partendo dal semplice rango d'apprendista, sarà possibile diventare un potente stregone dopo una serie di battaglie. Durante il gioco dovrete affrontare varie missioni e scontrarvi con numerosi nemici. Per aumentare le vostre possibilità di vittoria dovrete anche cercare di stringere delle alleanze strategiche. Per fare questo dovrete avere il giusto approccio con i personaggi che incontrerete. Ogni nuovo personaggio che si unisce all'esercito può ricoprire qualunque ruolo strategicamente importante all'interno del vostro esercito. Un'altra caratteristica interessante che troviamo nella versione 64-bit è che i personaggi possono essere legali, neutrali o caotici (un po' come l'allineamento dei personaggi di D&D). Se, per esempio, un personaggio legale incontra un avversario dello stesso allineamento, è possibile cercare di convincerlo a passare dalla vostra parte. Durante le vostre avventure potrete trovare un'infinità di tesori, oggetti e armi nascoste.

Sebbene **Ogre Battle** si svolga in tempo reale, ogni volta che attivate la finestra con le caratteristiche del personaggio il gioco si ferma per darvi modo di effettuare tutti i cambiamenti all'equipaggiamento che ritenete più opportuni.

Finora nessun editore ha annunciato la distribuzione del titolo in Occidente, ma abbiamo parlato con diverse case che si sono dette molto interessate. I fan della serie **Ogre** possono già trovare la versione giapponese nei negozi specializzati.

Chi ha problemi con la lingua nipponica dovrà aspettare fino alla primavera '99 per poter giocare in Inglese.



LA STORIA

Capitolo 6 della saga Ogre Battle.

Ambientato immediatamente dopo il primo **Ogre Battle**, questo nuovo capitolo racconta le gesta di Magnus Garland, un giovane soldato da poco uscito dall'Accademia Militare. Il nostro eroe viene assegnato alla Southern Army del reame di Paradise, un protettorato del potente stato di Lodi. Iniziano a girare alcune inquietanti voci sul possibile tentativo d'invasione da parte dello Stato di Zeteginea.

Affrontando per la prima volta i pericoli del mondo reale, il giovane guerriero si allea con alcuni appartenenti alla "sottoclasse", una casta oppressa di servi costretti a lavorare in condizioni pietose per la nobiltà. Disilluso dalla società, Magnus entra nelle grazie della nobiltà di Lodi e comincia a tramare contro lo stato corrotto. Durante il corso del gioco il nostro eroe fa nuove amicizie, guida una rivoluzione, affronta molti nemici sia morti che vivi, e alla fine riesce anche a liberare la "sottoclasse" degli oppressi. Tutto questo avverrà solo se sarete dei bravi strategici...



Mysterious Dungeon 64

Purtroppo **Final Fantasy** e **Dragon Quest** non arriveranno mai sul N64, ma fortunatamente un'altra grande serie di GDR sta per arrivare sulla vostra console Nintendo. **Mysterious Dungeon** è ancora avvolto nel mistero, l'unica cosa finora sicura è che dovremo aspettare il prossimo anno per poter giocare. Gli appassionati di GDR avranno sicuramente capito che questo titolo è molto simile a **Chocobo's Mysterious Dungeon** della PlayStation, tuttavia la versione N64 sarà sviluppata indipendentemente senza alcun supporto dalla Square. Considerando tutti i giochi di ruolo sviluppati dalla Chunsoft (**Kamaitachi no Yoru**, **Fuki no Siren**, **Toruneko's Adventure**), questo titolo potrebbe essere uno dei grandi successi del '99.

Editore:
Chunsoft

Sviluppatore:
Chunsoft

Disponibilità:
Inizio '99

Fire Emblem 64

Se non avete mai giocato a un gioco della serie **Fire Emblem**, sappiate che avete commesso un grosso errore. Purtroppo questa bellissima saga per Super Nintendo non è mai stata distribuita in Occidente.

Gli appassionati di GDR che non sono in grado di leggere il giapponese sono stati privati di un ottimo titolo con una grande componente strategica. Il giocatore inizia controllando un solo personaggio e nel corso dell'avventura deve cercare di reclutare un suo esercito. Selezionate un'unità e un cursore quadrato vi informerà sulla massima distanza percorribile da quell'unità. Come in **Ogre Battle**, la mappa è visualizzata dall'alto e i nemici appaiono solo quando si trovano all'interno del vostro raggio visivo. Quando incontrate un avversario assisterete a una scena dinamica in cui i personaggi si affrontano in uno scontro diretto. Se il vostro personaggio viene ucciso in battaglia, non avrete nessuna possibilità di riportarlo in vita. Inutile sottolineare che questa caratteristica aggiunge drammaticità al gioco. La versione N64, alla quale sta lavorando la casa giapponese Intelligent Systems, segue a grandi linee la meccanica del suo predecessore per Super Nintendo. La grafica logicamente è stata migliorata grazie al potente motore poligonale. Sfortunatamente la Nintendo ha deciso di non diffondere foto o immagini del gioco fino a febbraio del '99. Data la scarsità di giochi strategici e GDR, ci auguriamo di poter vedere presto questo titolo anche in Italia.

Editore:
Nintendo

Sviluppatore:
Intelligent Systems

Disponibilità:
Non annunciata



Immagine: Super Famicom Version

Harvest Moon 64

Che voi ci crediate o no, vivere in una fattoria e avere a che fare con i rischi del raccolto e dell'allevamento è altrettanto emozionante che avventurarsi in labirinti di lava ammazza-draghi sputafuoco. Questo almeno secondo le idee dei programmatori della Pak-in Soft. Questo strano titolo è il seguito di un gioco per Super Nintendo abbastanza famoso in Giappone. I bimbi dagli occhiali a mandorla crescono in città super-tecnologiche come Tokyo e spesso non hanno possibilità di avere un contatto con la vita di campagna. Per questo **Harvest Moon** ha riscosso un grandissimo successo in Giappone. Lo scopo del gioco è di badare alla fattoria dando da mangiare a polli e mucche, coltivando le verdure e altre cose del genere. In **Harvest Moon 64** ci sono più di 50 personaggi con cui interagire e l'incontrerete sia nella fattoria che nelle città dove andrete per

Editore:
Natsume

Sviluppatore:
Pak-in Soft

Disponibilità:
Metà '99

vendere la vostra merce. In base ai personaggi con cui parlerete, gli eventi e il finale del gioco varieranno. Un tipico giorno da contadino in questo gioco GDR a turni, consiste nello spaccare le pietre del proprio terreno, abbattere alberi, tagliare prati, seminare e annaffiare piantine. Trattandosi di un gioco giapponese, ci sarà anche un'immancabile storia d'amore con una delle ragazze che incontrate. Per poter conquistare la donna dei vostri sogni dovrete corteggiarla offrendole dei fiori e dei regali. **Harvest Moon** sarà distribuito nel giugno '99 negli Stati Uniti da Natsume, ma sarà difficile vederlo anche nei negozi italiani vista la strana tipologia di gioco.

GLI ALTRI

GDR per N64 in lavorazione:

Dobutsu Banchou: Saru Brunei sta lavorando a un GDR che ha come protagonisti degli animali. Ancora non si sa molto sul contenuto, ma abbiamo sentito spesso il termine "amore per gli animali". Spaventoso.
DT: Questo progetto per 64DD è ancora coperto dalla massima segretezza, finora abbiamo scoperto solo che sarà il primo di tre giochi fuori dal classico schema dei GDR convenzionali.

Getter Love: No, non è un errore tipografico. La Hudson ha tutta l'intenzione di essere la prima casa a uscire con un GDR incentrato sull'amore e sugli appuntamenti con dolci fanciulle sole. Girate per la città cercando di convincere ragazze giapponesi a uscire con voi. Hm...mmmm.

Konami GDR: All'ES, la Konami of America ha confermato che sta lavorando a un GDR per N64. Il nome in codice è Deer Blue, ma probabilmente il titolo definitivo sarà diverso.

Kyojin no Doshin: Questo strano miscuglio tra GDR e simulazione della Param permette ai giocatori di esplorare un'isola e scoprire i segreti di uno strano gigante.

Namco GDR: La Namco si appresta a realizzare un altro GDR per N64. Speriamo si tratti di Tales of Phantasia!!

Onegai Monsters: Un clone di Tamagotchi con mostri ancora più carini.

Ura-Mother 3: Si mormora che il modulo aggiuntivo 64DD permetterà di rivisitare l'originale Earthbound con l'aggiunta di nuove avventure.

Ura-Zelda: Purtroppo, il secondo gioco di Zelda è un altro gioco destinato al 64DD e non vedrà mai la luce, almeno in Occidente. Da alcune notizie si dice che dovrebbe funzionare in tandem con il gioco in formato cartuccia aggiungendo nuove slide.

Desert Island

Immaginate di essere naufragati su un'isola deserta da qualche parte nell'Oceano. Non possedete assolutamente nulla, non sapete niente dell'isola e non avete informazioni sul carattere degli abitanti. Questa è la premessa del simpatico **Desert Island**, un gioco prodotto e



Editore:
Imagineer

Sviluppatore:
Imagineer

Disponibilità:
Metà '99

sviluppato dalla Imagineer. Anziché lanciarsi in un'esperienza interamente da GDR, gli sviluppatori hanno preferito inserire molti elementi tipici delle simulazioni.

Potrete infatti osservare la crescita delle creature dell'isola e cercare di dare vita a qualche tipo di civiltà. Una versione non completa di **Desert Island** è stata già mostrata a dei potenziali editori per il mercato europeo, ma nessuno sembra sia stato impressionato da questo titolo. Probabilmente **Desert Island** finirà per naufragare davvero.

LA STORIA

Siete i proprietari di una fattoria. Dovete coltivare campi e allevare bestiame, ma dopo questo, il gioco si sviluppa in più di 400 differenti situazioni che coinvolgono il vostro eroe: il giovane Kenta. Discuterete col sindaco del paese, affronterete pestilenze, allevate strani animali e infine raggiungerete la felicità con una dolce mogliettina. Sembra tutto molto bello...



Shadowgate 64: Trials of the Four Towers

Editore:
Kemco

Sviluppatore:
Infinite Ventures

Disponibilità:
Inizio '99

Chi è stato così fortunato da giocare a **Shadowgate** su Nintendo nel 1989 starà già sbavando alla notizia dell'uscita di **Shadowgate 64**. Questo nuovo capitolo comincia centinaia di anni dopo gli eventi svolti nel gioco originale. Malgrado venga presentato come un GDR, il gioco

è molto differente dagli altri titoli presentati finora. Sviluppato dallo stesso team del primo **Shadowgate**, questo gioco sceglie un'inquadratura in prima persona simile a quella usata in **Dungeon Master**. Nel ruolo di un giovane eroe di nome Del, il giocatore può navigare liberamente nello spazio poligonale 3D ed esplorare ogni angolo e ogni stanza del misterioso castello in cui è ambientata l'avventura. Parlando con i personaggi otterrete dei consigli su come progredire nel gioco e accedere a nuove aree. Piuttosto che riempire il gioco con battaglie in stile GDR, **Shadowgate** è incentrato soprattutto sulla soluzione dei moltissimi enigmi che vi sbarrano la strada durante il gioco. In un certo senso ricorda il mitico **Myst** che tanto ha affascinato i giocatori di PC. **Shadowgate** è atteso in America per l'inizio del '99, chissà se lo vedremo ufficialmente anche qui in Italia.



LA STORIA

Molto tempo fa Lord Jair spedì il perfido Warlock Lord in un'altra dimensione. Centinaia di anni dopo quegli eventi è giunto il momento di salvare nuovamente il mondo dalle forze del male. Guiderete un nuovo eroe che verrà coinvolto in eventi che vanno oltre la sua comprensione. Il giovane Del deve esplorare le rovine del vecchio Castello di **Shadowgate** per riuscire a risolvere alcuni misteri che gli permetteranno di capire gli oscuri piani delle forze del male.

Zool

Prima di mettersi al lavoro sul nuovo titolo della serie Quest, la Imagineer è al lavoro su un'altra conversione di un vecchio titolo per Super Nintendo. Questo GDR chiamato **Zool** (il nome della versione occidentale verrà cambiato) usa una grafica bidimensionale simile a quella vista in **Albert Odyssey** per Super Nintendo. **Zool** combina ambientazioni medievali con una giocabilità alla Tamagotchi.

L'eroe del gioco è Leo, un bambino di 10 anni che vive in un villaggio insieme al diciottenne Shoots e alla diciassettenne Caroline. Nonostante la giovane età, Caroline è una figura materna per Leo che per Shoots. Ambientato nel continente Zool, i personaggi si muovono alla scoperta di creature magiche (come i Tamagotchi) da addomesticare e di cui diventare amici. Il vostro scopo è addestrarli a combattere contro i mostri dei vostri nemici. Le sequenze di combattimento sono totalmente automatiche e il giocatore ha il compito di supervisionare le varie attività durante lo scontro. L'obiettivo finale è di vincere i vari tornei che si svolgono nei dintorni della città.

Sfortunatamente, **Zool** è ancora troppo lento e ha un aspetto un po' vecchiotto paragonato a giochi come **Zelda** e **Earthbound**. Speriamo che prima dell'uscita definitiva la Imagineer riesca ad apportare alcune modifiche in grado di rendere più competitivo questo gioco.

Editore:
Imagineer

Sviluppatore:
Imagineer

Disponibilità:
Dicembre '98

LA STORIA

Tanto, tanto tempo fa, il continente di Zool era popolato da creature magiche che si divertivano a infastidire i poveri esseri umani. I poveri Zooliani disperati decisero di organizzarsi per catturare queste creature e obbligarle a combattere fra di loro. Ora i campioni di lotta tra questi esseri magici sono uno degli sport più popolari del continente di Zool. La storia segue le avventure di un bambino di 10 anni di nome Leo particolarmente dotato nell'addestramento di tali creature.



SPECIAL:

STAR WARS ROGUE SQUADRON

INTERVISTA

N64 ha fatto due chiacchiere con il team di sviluppo di Star Wars: Rogue Squadron. Abbiamo parlato con Mark Haigh-Hutchinson e Dan Connors della LucasArts e Holger Schmidt e Thomas Engel della Factor 5.

N64: *Quando e perché avete deciso di creare Rogue Squadron?*

Mark: Beh, quando abbiamo fatto Shadows sapevamo che c'erano un mucchio di altre cose che avremmo potuto fare. The Battle of Hoth era ovviamente solo un'idea abbozzata. Io ero molto più coinvolto dal primo livello di Shadows, così ho pensato: "Ehi, perché non ne facciamo un gioco a parte?". Menzionai l'idea alla LucasArts e loro pensarono fosse buona. E così è cominciato tutto.

N64: *Quanto vi ci è voluto per realizzare Rogue?*

Mark: In realtà, paragonato ad altri giochi recenti, ha avuto un periodo di sviluppo relativamente breve... meno di Shadows. Credo più o meno 15 mesi.

N64: *Quali sono, a tuo avviso, le differenze maggiori fra i due giochi?*

Mark: Da dove comincio? (ride). Shadows era un prodotto del suo tempo. Quando uscì, era stupendo. Ora le cose si sono evolute. Rogue è più veloce e più grande. Rogue ha mondi 20 volte più grandi di The Battle of Hoth. L'animazione è stata ulteriormente migliorata. Le mappe delle textures sono più definite. Siamo anche riusciti a creare dei paesaggi molto belli e realistici.

Dan: E poi, anche il suono surround. È buffo come la musica e i dialoghi facciano così tanta differenza. Stavo giocando a Shadows quando improvvisamente ho realizzato che non c'erano voci. Ero talmente abituato ad ascoltare il chiacchiericcio dei piloti in Rogue che quando sono tornato a Shadows sembrava proprio che mancasse qualcosa.

N64: *Qual è il motivo per cui avete scelto di ambientare i*

Editore: LucasArts

Sviluppatore: Factor 5/LucasArts

Giocatori: 1

Disponibilità: Dicembre '98

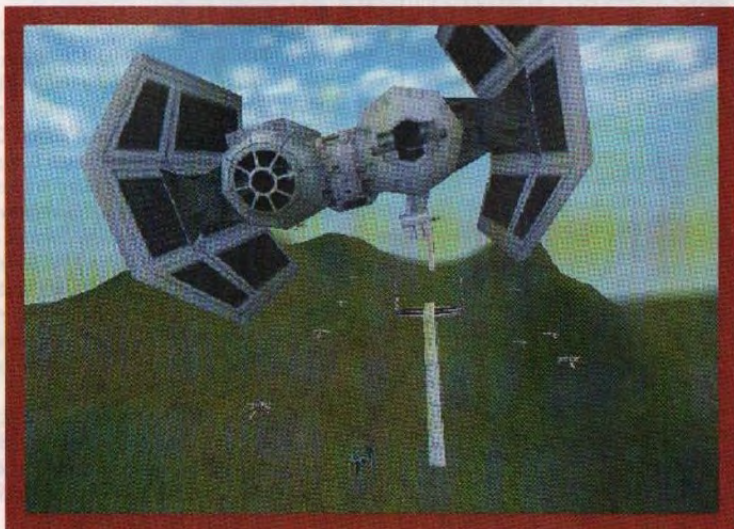
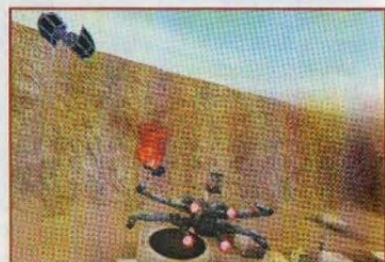


Tanto tempo fa in una galassia lontana lontana...

Beh, forse non proprio tanto tempo fa, la LucasArts lanciò Star Wars: Shadows of the Empire sull'N64. Quello era il primo titolo della serie Star Wars a essere realizzato per una console a 64-bit. Il primo livello del gioco, chiamato The Battle of Hoth, metteva il giocatore al comando di uno snowspeeder Ribelle con la missione di distruggere i giganteschi robot dell'Impero. Nonostante gli schermi successivi di Shadows of the Empire offrissero moltissima azione/esplorazione 3D, The Battle of Hoth era quello che i giocatori si ricordavano più volentieri. Partendo da questa constatazione,

è facile capire perché il sequel del gioco, chiamato Star Wars: Rogue Squadron, si concentri su una serie di combattimenti a bordo di varie astronavi. Sviluppato dalla Factor 5 in collaborazione con la LucasArts, Rogue mette il giocatore nei panni del potente Luke Skywalker in un'epoca precedente alla sua

investitura come cavaliere Jedi. In realtà il gioco si svolge in un periodo compreso tra il primo film della serie e L'Impero Colpisce Ancora. Luke è semplicemente un abile pilota dal cuore d'oro che deve fermare ancora una volta l'Impero. Ad aiutarlo in questa missione ci sono una serie di potenti astronavi e un gruppo di valorosi compagni. Rogue è molto

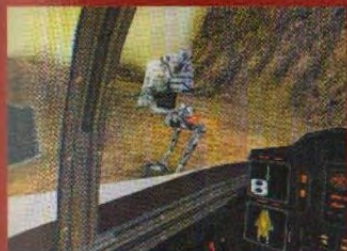




di più di una semplice rivisitazione del livello Battle of Hoth di Shadows of the Empire. I giocatori possono scegliere tra cinque diverse astronavi dell'universo Star Wars. Potrete selezionare il vostro mezzo tra un Y-Wing,



mente migliorato e ampliato su misura per questo nuovo grande titolo. La LucasArts ha ambientato il gioco in moltissimi luoghi familiari. Dovrete volare con Luke e compagni sopra il cielo di



Se non vi piace la visuale in terza persona, potete anche adottare quella in prima persona dentro la cabina di guida. Il team di Rogue Squadron ha creato degli abitacoli virtuali per ogni astronave nel gioco. In questo modo potrete anche guardarvi intorno...



sili, cannoni a ioni (per disattivare gli scudi), bombe, cavi da traino e molto altro. Infatti, potrete ritrovare tutto quello che avete amato nel livello Battle of Hoth di Shadows. Tutto sarà logica-

Tatooine. Potrete sfrecciare sui tetti di Mos Eisley, incrociare il palazzo di Jabba ed entrare nelle colonie minerarie di Kessel. Le ambientazioni di ogni livello sono estremamente realistiche e realizzate con un'altissima cura del dettaglio. Il tutto decorato con elementi tipici dell'universo Star Wars. Potrete infatti incontrare mezzi di trasporto, basi nemiche o panorami montagnosi che avete già visto nei film dalla saga.

Secondo la LucasArts i livelli in Rogue Squadron sono circa 20 volte più grandi di

un A-Wing, un Airspeeder, un nuovissimo V-Wing e, naturalmente, il classico X-Wing. Ogni astronave ha i suoi pro e i suoi contro. Per esempio, alcune sono più veloci, ma meno maneggevoli. Altre possono essere più lente ma decisamente più potenti. Le astronavi possono compiere le acrobazie più impensate, il che è decisamente comodo nei frequenti scontri con le numerose forze imperiali. Rogue offre inoltre una manciata di astronavi nascoste. Forse anche il Millennium Falcon, direte? Bene. Ben detto. Ogni mezzo, oltre ai blaster standard, può essere equipaggiato con una dozzina di armamenti secondari tra cui mis-



combattimenti all'interno dell'atmosfera anziché nello spazio?

Mark: Sia per differenziarci, che per dare ai giocatori una nuova esperienza. Avremmo potuto fare un altro X-Wing (per PC), ma volevamo invece creare qualcosa di nuovo, differente ed emozionante. Questo tipo di cose non era ancora stato sperimentato in un gioco Star Wars, così abbiamo deciso di provarci noi.

Dan: Questo è uno degli aspetti più belli di Star Wars. Non sei mai costretto a far svolgere i combattimenti in un solo tipo di ambientazione. Credo che sia uno dei vantaggi maggiori rispetto ad altre serie.

N64: Come si inserisce la storia di Rogue Squadron nell'universo Star Wars? Quando si svolge?

Mark: Si trova a cavallo tra il primo e il secondo film della serie. Sostanzialmente, il giocatore impersona Luke Skywalker prima che venga a conoscenza della Forza ed è solamente un bravo pilota che è da poco entrato a far parte del Rogue Squadron. Siamo stati molto attenti che tutto si inserisse perfettamente nell'universo Star Wars lavorando parecchio insieme alla LucasArts, concessionaria della Bibbia di Star Wars. Questo ci ha assicurato che quello che stavamo facendo non fosse in qualche modo in disaccordo con gli eventi narrati nei film.

N64: Quali personaggi tipici di Star Wars ritroviamo in Rogue Squadron?

Mark: Beh, ci sono ovviamente un sacco di piloti della Ribellione. Abbiamo preso alcuni da "L'Impero Colpisce Ancora" e da "Guerre Stellari". C'è Dack Ralter (che muore nel secondo film). Ovviamente troviamo Wedge Antilles, Wes Janson, Zev Seneska e un tipo chiamato Derek "Hobbie" Klivan.

N64: Sarete sicuramente emozionati per il fatto che l'Outrider sia stato incluso in Star Wars Special Edition. Ci saranno altri cross-over come quello nei prossimi film della serie?

(Per un momento il puntatore laser di un ceccchino si ferma sulla fronte degli sviluppatori...)

Dan: (ride) Credo che se ti dessimo una simile informazione dovremmo distruggere il tuo

registratore.

(Il puntatore si ferma un istante e poi sparisce.)

N64: Quali astronavi si possono usare in Rogue?

Mark: Attualmente ce ne sono 5. Ovviamente c'è l'X-Wing che è un mezzo da combattimento multiuso, l'Y-Wing, l'A-Wing, lo Snowspeeder e l'Airspeeder. Poi c'è un nuovo mezzo chiamato V-Wing tratto dal fumetto intitolato *The Dark Empire*.

N64: Ci sono anche dei mezzi nascosti? Raccontateci qualcosa.

Mark: Sicuramente ci saranno astronavi segrete, ma se te ne parlassimo non sarebbero più segrete!

Dan: Alcune sono più nascoste di altre.

N64: Abbiamo saputo che Factor 5 e LucasArts stanno lavorando insieme a Rogue Squadron. Come funziona questa collaborazione e come sono divisi i compiti?

Mark: Beh, in realtà tutti fanno un po' di tutto. La maggior parte della programmazione viene fatta dalla Factor 5, mentre la parte artistica è curata dalla LucasArts. I modelli sono stati sviluppati dalla Factor 5. Le musiche e il sistema vocale sono roba Factor 5. Il design dei livelli è invece opera della LucasArts. Questa è una collaborazione nel vero senso del termine.

Dan: Tutto il tempo che sono stato qui (alla LucasArts) non ho mai visto un progetto condividere così tante risorse come Rogue Squadron.

N64: Quali luoghi tipici di Star Wars ritroviamo in Rogue?

Mark: Beh, certamente Tatooine, Mos Eisley, il Palazzo di Jabba. In più ci sono tanti luoghi nuovi per il giocatore, ma non per l'universo Star Wars.

N64: Le musiche e l'audio di Rogue Squadron sono cristallini e con un effetto surround. Come è possibile visto che il Nintendo 64 non ha un chip dedicato?

Holger: In realtà abbiamo usato solo 20 canali audio. Questo è piuttosto limitativo sotto alcuni aspetti.

N64: Questo vuol dire 19 canali in più di molti giochi per N64?



quelli visti in *The Battle of Hoth* e ognuno richiede parecchi minuti di volo per essere esplorato interamente. Come se ciò non bastasse, il gioco sfrutta effetti luce in tempo reale per esplosioni più realistiche e colpi di laser che illuminano le zone buie degli scenari. Tutto questo gira a una fluidità estrema e i rallentamenti sono rarissimi. Non male, eh? Il vero punto forte arriva grazie al modulo aggiuntivo da 4Mb della Nintendo. Grazie a questa espansione di RAM, Rogue Squadron gira a una risoluzione di 640x480 (come *Turok 2*).

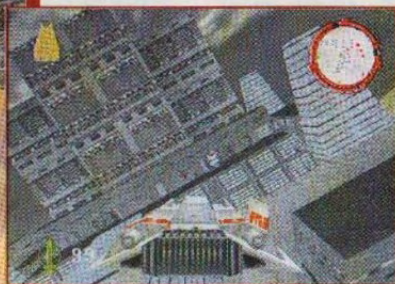
Pensate che la grafica sarà così nitida



(più di un'ora di conversazione) e molte musiche tonanti prese

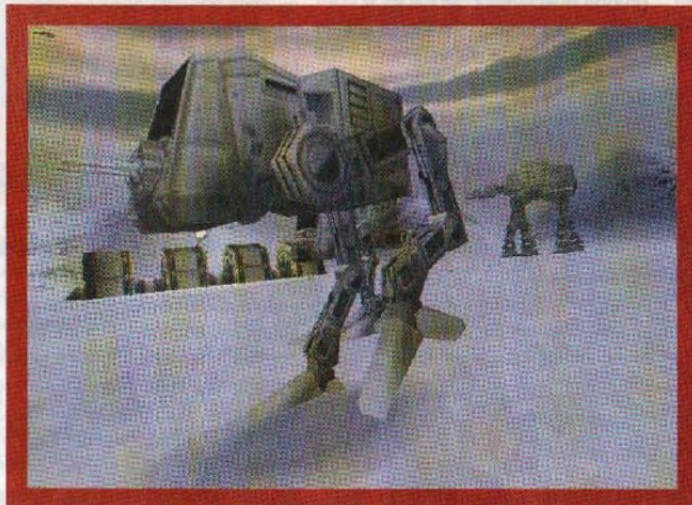


La Factor 5 è riuscita a far funzionare questo bellissimo gioco anche in alta risoluzione (640x480). Tutto questo grazie alla miracolosa espansione di 4Mb di RAM della Nintendo. Tutte le immagini in queste pagine sono ad alta risoluzione.



così brillantemente da far sfigurare alcuni giochi con musiche da CD.

Il neo più grande del gioco è la mancanza di una modalità per più giocatori. La LucasArts sostiene di non aver avuto abbastanza tempo per realizzare questo aspetto del gioco prima del suo lancio. Ciononostante, Rogue è il sogno di ogni vero appassionato di Star Wars che non ha potuto giocare a X-Wing per PC. Avrete enormi arene di combattimento, nuove armi, nuove astronavi, un'animazione fluida, una grafica da sballo in alta risoluzione e, soprattutto, i migliori effetti sonori mai sentiti in un gioco per N64. Sembra proprio che Rogue Squadron superi di parecchie lunghezze Shadows of the Empire e faccia decisamente onore al marchio Star Wars.



I PILOTI



Luke Skywalker: Da quando ha lanciato i missili che hanno distrutto la Morte Nera, questo bel biondino originario di Tatooine è diventato il più famoso tra i piloti della Ribellione.

Wedge Antilles: Nato su Corellia. I genitori di Wedge furono uccisi mentre tentavano di salvare una stazione spaziale. Questo bravo pilota salvò la vita a Luke Skywalker durante l'attacco alla Morte Nera.

Zev Senesca: Zev è un po' più anziano degli altri piloti. Si è unito alla Ribellione dopo che l'Impero gli ha ucciso i suoi genitori colpevoli di rifornire clandestinamente i Ribelli.

Dack Ralter: Dopo la battaglia di Yavin, il giovane Dack

ha preso il posto di Biggs. Come pilota è un po' inesperto, ma ha tantissimo entusiasmo e voglia di fare.

Wes Janson: L'unico momento in cui Janson è veramente felice è quando armeggia con i cannoni di un Y-Wing o di uno Snowspeeder. È un artigliere molto preciso, ma ha anche un temperamento scontroso e viene spesso coinvolto in delle risse.

Derek "Hobbie" Klivan: Hobbie è lo scettico del gruppo. È stato originariamente addestrato presso l'Accademia Imperiale insieme a Biggs e Porkins. Dopo essere passato alla Ribellione, Hobbie si è occupato dell'artiglieria sul Sullust System.

Kasan Moor: Nativo di Alderaan, Kasan è una valorosa spia all'interno del 128° Squadrone Intercettatore TIE. Kasan è passato alla ribellione dopo che l'Impero ha distrutto il suo pianeta natale.

Holger: (ride) Il trucco, in realtà, sta nel fatto che siamo stati così fortunati da avere accesso al microcode Nintendo. In questo modo abbiamo creato un nostro codice di sintetizzazione. L'aspetto più complesso della programmazione Nintendo è che ci sono vari processori da tenere in sincronia utilizzando dati da ognuno di essi. Il trucco sta nell'utilizzarli tutti insieme e non solo uno alla volta. Bisogna decidere quale operazione affidare a ogni chip e quando fargliela fare.

N64: La grafica è molto più dettagliata rispetto ad altri titoli per N64. Che trucco avete usato?

Thomas: Sostanzialmente, mentre si vola attraverso un livello i dati vengono letti dalla ROM. Nella maggior parte dei giochi, i dati vengono letti all'inizio e poi la ROM non viene più toccata.

N64: Qual è, secondo voi, il risultato tecnico più importante di Rogue Squadron? Di cosa siete più orgogliosi?

Holger: Siamo fieri di tutto il gioco (ride).

N64: Luke Skywalker è sempre stato pensato come il personaggio principale di Rogue?

Thomas: Non possiamo confermare né smentire tale affermazione (ride). No, non è un gioco con un solo personaggio. Lo scopo principale è quello di far volare delle astronavi. Questa è l'idea che ha dato il via a questo progetto. Che poi il pilota sia Luke Skywalker o Wedge Antilles è solo un dettaglio.

N64: Che tipo di armi ci sono in Rogue Squadron?

Mark: Oltre ai blaster standard, ci sono un sacco di armi secondarie. Ci sono missili, bombe, cannoni a ioni, batterie di missili, ecc.

N64: Avete intenzione di usare il motore di Rogue Squadron per altri giochi?

Thomas: Vediamo prima di finire questo! Penseremo al futuro dopo una bella vacanza.

N64: Chi vincerebbe in uno scontro tra Wedge Antilles e Biggs Darklighter?

Mark: Sicuramente Wedge visto che Biggs muore direttamente nel primo film. Quindi, diciamo che è una vittoria per abbandono.

N64: Oh! Oh!

SPACE STATION Silicon Valley

ACCESSORI COMPATIBILI



Editore: Take 2
Giocatori: 1

Sviluppatore: DMA Design
Salvataggio su cartuccia



"Animali robotici super-violenti. E' proprio quello che mancava su N64!"

— Robert Burns: The Olden Days.

"In Silicon Valley, anche se tutti gli animali sono robot, si comportano esattamente come le loro controparti reali. Così, le pecore robot sono spaventate dai cani robot, mentre i cani e le volpi non vanno

molto d'accordo. Le pecore seguiranno l'ariete robot se ce ne dovesse essere uno che scorrazza

Egli rompe il quarto sigillo e la maledizione delle pecore scese su quelle terre.

in giro per il livello. Abbiamo anche scoperto che se non ci sono umani in giro, le pecore e i cani vanno d'accordo più di quanto si potesse sospettare

e alcuni di essi vivono insieme nella più completa perdizione. Ovviamente, non possiamo tollerare simili comportamenti dagli animali su questa stazione, quindi vi diamo il permesso di distruggerli."

— Brian Baglow, DMA Design

Benvenuti a Space Station: Silicon Valley, l'ultima avventura sviluppata da quei mattacchioni scozzesi della DMA Design. Gli stessi folli che si celano dietro giochi come **Lemmings**, **Grand Theft Auto** e **Body Harvest**. La storia del gioco inizia quando un gruppo di scienziati del futuro si mette a progettare la stazione spaziale più lussuosa mai creata. Questo ambiente artificiale dovrebbe replicare la Terra sotto ogni aspetto. E così vengono creati degli animali robot per popolare le verdi terre della stazione spaziale. Dopo tanto lavoro, quest'opera di ingegneria futuribile viene lanciata in orbita attorno alla Terra. E sparisce.

Mille anni dopo ritorna in piena rotta di collisione con

la Terra. I governanti del Pianeta, egoisticamente desiderosi di sopravvivere all'impatto, decidono di inviare delle squadre di soldati sulla stazione. La loro missione è riuscire a capire cosa sia successo e impedire l'impatto col Pianeta. Così, una squadra di valorosi Marines tutti muscoli e niente cervello penetra all'interno della stazione spaziale. Tempo cinque minuti e dei soldati si perdono le tracce. Il Governo terrestre, che non è scemo, invia altri soldati. Tempo tre minuti e anche questi svaniscono nel nulla. Salvare il Pianeta comincia a diventare un'impresa dispendiosa. Piuttosto che sprecare altri soldi inviando militari, i potenti decidono di adottare una soluzione economicamente più conveniente per risolvere il problema. Questa volta nello spazio verranno spediti Evo e Danger Dan, un robot e un super-eroe. Come molte coppie, i due stanno litigando animosamente quando la loro astronave si schianta sulla superficie della stazione spaziale atterrando direttamente su un cane robot. Nello stesso istante Evo viene accidentalmente espulso dall'abita-



colo e sparato in alto verso la zona esterna della stazione spaziale. Nello scontro con il "soffitto" Evo viene disintegrato in mille pezzi e la sua unità di coscienza ricade sulla superficie della stazione. Anche se ora il povero robot è solo un semplice microchip, rimane comunque cosciente e in grado di funzionare. Fortunatamente, lì vicino c'è il cane robotico appena spacciato che può fornire un corpo al nostro eroico Evo. Così inizia Space Station: Silicon Valley, un gioco che è sorprendentemente originale oltre che

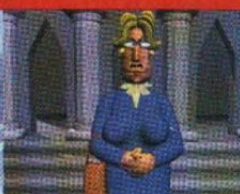
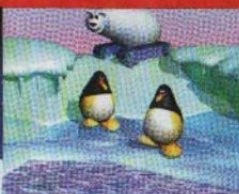
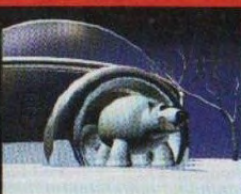


Le pecore scozzesi sono in grado di volare? Secondo quegli scoppiati della DMA Design i cieli di Edimburgo sono pieni di ovini fluttuanti.



Silicon Valley è il solo gioco che permette di controllare un microchip con le gambe. Strano che nessuno ci abbia mai pensato prima...

divertente. Non fatevi ingannare dalle apparenze, dietro questa grafica "carina" si nasconde un gioco



complicato e anche un po' sadico. Potrete prendere i controlli di uno qualsiasi degli animali presenti sulla stazione. Ogni specie ha i suoi pro e i suoi contro che dovrete valutare attentamente per poter risolvere varie missioni. Per esempio, un

normalissimo cane può saltare, abbaiare e nuotare. Le pecore sono, naturalmente, spaventate dai cani. Così, se un livello richiede che tutte le pecore siano riportate in un recinto, l'animale più adatto a questo lavoro è chiaramente il cane. Abbaiate a più non posso e spaventate quelle sciocche produttrici di lana. Se però c'è una sporgenza su cui si trova un importante interruttore a cui il cane

non riesce ad arrivare, potete sempre utilizzare la naturale capacità delle pecore di volare... bee bee... diciamo che i robot di Silicon Valley hanno qualche abilità in più degli animali normali. Evo, l'eroico microchip che cammina, può controllare solamente animali disattivati.

Quindi, per comandarne uno, bisogna prima renderlo inoperativo. Il risultato finale è un incredibile titolo con più di 30 specie di animali pronti a farsi assimilare. C'è qualcosa che vi sfugge? Se siete confusi, intrigati e forse un po' turbati, non vi preoccupate! Sono sentimenti più che normali per chi gioca a questo titolo. La DMA Design è da sempre considerato un gruppo di sviluppo pieno di squilibrati, e questo gioco è la prova lampante dei disturbi mentali di quei simpatici ragazzi. Galleggiare nello spazio per 1000 anni ha prodotto sugli abitanti di Silicon Valley delle alterazioni genetiche o se preferite dei miglioramenti. Tra gli animali più interessanti troviamo pecore volanti, tartarughe assassine, iene che fanno ridere



DMA ha mantenuto un aspetto poco organico volontariamente. Gli alberi sembrano finti e può capitare di trovare delle placche di metallo in mezzo ai campi.

i loro nemici fino a morire, trichechi a reazione, volpi-razzo, conigli-elicottero, cammelli sputanti, orsi giocolieri in grado di attirare l'attenzione, husky che sciano e per finire ratti che emanano gas nocivi e fanno la cacca esplosiva.





Tutti gli animali hanno un comportamento incredibilmente realistico. Le pecore seguono l'ariete, i cani mordono le pecore e ignorano i topi, e così via.

Oltre 30 mondi più una manciata di livelli nascosti attendono i giocatori di Silicon Valley. Con quattro ambientazioni che vanno dall'Europa all'Artico, moltissime missioni da risolvere e una caterva di animali da controllare, non si può certo dire che in questo gioco manchi la varietà. Non sarà facile annoiarsi giocando a Silicon Valley.

Fate attenzione però, questo non è Banjo-Kazooie né Super Mario 64. I giocatori non si troveranno a saltare da una piattaforma all'altra nel tenta-



INTERVISTA

Domande e risposte con Brian Baglow della DMA Design.

D: In Scozia le pecore volano davvero?

DMA: Certo! Abbiamo fatto molti esperimenti. Spesso, il venerdì e il sabato sera siamo saliti in cima alle montagne a tirare pecore per verificare la loro aerodinamicità. E alla fine abbiamo trovato che alcune galleggiano.

D: Avete fatto opera di digitalizzazione video sulle pecore volanti?

DMA: Beh, in realtà piombavano a terra prima che riuscissimo a mettergli addosso quelle piccole palline d'argento necessarie per catturarne i movimenti. Sì, direi che questo è un punto... forse non si trattava di pecore volanti, forse erano solamente nuvole. In effetti alcune volte c'era un po' di nebbia.

D: Pensi che il fatto di essere scozzesi abbia influito sul design del gioco e sulla scelta degli animali?

DMA: Le pecore sono diventate indubbiamente un tema ricorrente in tutti i giochi della DMA. Un po' come un marchio di fabbrica. Non so se sia una cosa positiva o no. Sicuramente tradisce una certa ossessione...

tivo di salvare una principessa o una sorella rapita. In Silicon Valley vi ritroverete ad affrontare un'orda di ostili pecore volanti che assomigliano ai biplani della I Guerra Mondiale. Dovrete nuotare in fogne melmose, schivare escrementi o altre cose che non scriviamo per decenza.

Tutto è possibile in questo gioco che premia chi disattiva impietosamente delle povere bestioline robotiche. In ogni livello verrete sorpresi con qualche trovata assurda e per risolvere le missioni dovrete anche voi iniziare a pensare come degli squilibrati. Questo è quello che si chiama design ingegnoso.

Immaginate Super Mario 64 con un'ambientazione più acida e cattiva e avrete un'idea abbastanza buona di cos'è graficamente Silicon Valley. Se poi aggiungete morbide pecorelle, riflessi metallici di alcuni oggetti, effetti d'acqua strabilianti e colori vivaci avrete inquadrato perfettamente il gioco. Come ciliegina finale ci sono le animazioni spiritose e gli effetti luce dinamici in tempo reale. Visivamente non è certamente all'altezza di Banjo-Kazooie, ma batte comunque la maggior parte dei giochi 3D finora usciti per N64.

"Be-eeeeee!" questo è il verso che emettono le pecore volanti ed è anche l'unica cosa che sanno fare oltre che saltare. A cosa serve? A niente, ma è divertente. E lo sono anche tutti gli altri suoni di Silicon Valley, sia che si tratti della risata ironica della iena, delle ruote cigolanti dei topolini o degli ambigui rumori che fanno i ratti quando espellono il loro gas. La musica dinamica cambia volume in continuazione a seconda di quanto

il giocatore sia vicino ai vari altoparlanti disseminati sul campo virtuale. Avete capito bene, le musiche del gioco sono diffuse per mezzo di casse piazzate in vari punti della mappa di gioco. Più vicini siete e più forte è la musica. Potrete anche sentire le potenti vibrazioni dei bassi attraverso il Rumble Pak. Logicamente se decidete di far esplodere un altoparlante, la musica si fermerà immediatamente. Space Station: Silicon Valley ha tutto ciò che un buon gioco dovrebbe avere. E' originale, intelligente, ironico, ha stile, dà dipendenza e soprattutto è divertente. Non è assolutamente il solito platform 3-D pieno di personaggi così dolci da far venire la nausea. È un'avventu-

pecore volanti. In altre parole... Compratelo.



TIRANDO LE SOMME:



Mister X

Molto semplicemente, Silicon Valley è il gioco più fresco e originale che sia uscito finora per N64. Non giudicatelo dalle apparenze, c'è molto di più oltre all'aspetto simpatico del gioco. Compratelo... altrimenti sciogliamo le pecore.



Carlo

Paradroid incontra Chucky Cheese. Sarà il successo inaspettato più grande dell'anno. Dalla forma esteriore non si direbbe, ma Silicon Valley è intelligente, ben prodotto e incredibilmente buffo.



ra-puzzle tridimensionale che metterà a dura prova le vostre cellule grigie. Compratelo, perché è un gioco divertentissimo realizzato con grande cura e professionalità. Compratelo perché è una boccata di aria fresca in un panorama di giochi-clone e sequel poco originali. Compratelo perché ci sono le



PRESENTAZIONE	9
GRAFICA	8
SONORO	9
GIOCABILITÀ	10
LONGEVITÀ	8
TOTALE	9.5



F-Zero non si presenta nel migliore dei modi, ma non abbiate pregiudizi nei confronti di questo classico. Altri titoli di corsa hanno molto da imparare dal controllo e dalla giocabilità di F-Zero.

Non fatevi ingannare dalle immagini, questo titolo non è la fotocopia rimodernizzata del classico Nintendo, F-Zero. Messa insieme dal team di Wave Race sotto la tutela di Shigeru Miyamoto, F-Zero X raccoglie l'essenza del suo predecessore aggiungendo moltissime novità e trovate

originali. I giocatori gareggiano con macchine volanti dall'aspetto vagamente Art

Decò Anni '30. Diversamente da Wipeout ed Extreme-G, in questo gioco non ci sono armi e quindi i piloti dovranno fare affidamento solo sulla loro abilità di guida e sulle varie zone d'accelerazione sparse per le piste. Sebbene nessuno utilizzi missili o laser, rimane sempre la possibilità di speronare gli avversari e farli andare a sbattere contro il muro. A ogni urto o incidente le vetture perdono energia e quando la esauriscono esplodono. In realtà il discorso è un po' più complesso, in quanto l'energia influenza direttamente la strategia di gara. Potrete conservare energia per lo scudo protettivo, oppure utilizzarla per aumentare la velocità e schizzare in testa alla corsa. All'inizio di ogni giro è possibile rifocillare le proprie riserve energetiche grazie ai campi di forza posti ai bordi della pista. F-Zero X fornisce più di 24 piste e 30 macchine diverse, la maggior parte delle quali è nascosta e deve

essere sbloccata durante il gioco. I circuiti sembrano molto simili a quelli visti nella versione 16 bit per Super Nintendo, ma in questo caso il tracciato vi obbligherà a compiere delle emozionanti evoluzioni. Le piste girano, entrano in tunnel, si torcono su se stesse ed effettuano giri della morte, peccato però che in generale siano un po' troppo spoglie e carenti di dettaglio. Nel complesso la grafica di F-Zero X è un po' troppo piatta. Anziché creare ambientazioni vivaci e mutevoli, la Nintendo ha preferito puntare sulla velocità. Questa scelta sarebbe stata deludente per altri giochi, ma in F-Zero X stranamente sembra azzeccata. Probabilmente l'unico scopo del team di sviluppo della Nintendo era creare un gioco incredibilmente veloce, impeccabilmente fluido e completamente controllabile. Sullo schermo possono apparire anche 30 macchine alla volta senza far rallentare l'azione che continua a scorrere alla velocità di 60 fotogrammi al secondo. Ogni vettura controllata dal computer ha una specifica intelligenza artificiale che le conferisce un particolare "carattere". Nel caso in cui arrivi finalmente il famoso 64DD, la Nintendo ha dichiarato che farà uscire un'espansione a F-Zero X che aggiungerà nuove piste e permetterà addirittura di crearsene da soli.

Diversamente dal sonoro molto alla moda di Wipeout, i commenti musicali di F-Zero X sono decisamente retrò (come la grafica), con vecchie musicchette ed effetti sonori piuttosto semplici. Non è facile paragonare F-Zero X ad altri giochi di corsa come Wipeout. Prima di tutto il titolo Nintendo non permette di usare le armi e quindi il sistema di gioco è leggermente differente, poi il tipo di

F-ZERO X

Editore: Nintendo
Giocatori: 1-4

Sviluppatore: Nintendo
Salvataggio su cartuccia

TIRANDO LE SOMME:



grafica un po' spoglia penalizza sicuramente la sensazione di velocità. La cosa buona è che anche nella modalità a 4 giocatori non ci sono segni di rallentamento. Se volete un gioco per divertirvi con altri 3 amici, allora questo è il titolo che fa per voi. Peccato che manchi la possibilità di affrontare un bel GP a due. Non è facile decidere quale titolo sia meglio comprare. F-Zero X si addice molto più ai giocatori che amano le corse classiche dove la capacità di guida gioca un ruolo fondamentale.

Chi invece preferisce un approccio più spettacolare dove il combattimento è parte integrante della gara, preferirà sicuramente Wipeout. F-Zero X sta cercando di creare qualcosa di nuovo con ingredienti vecchi, puntando tutto su una semplice, indistruttibile giocabilità. La grafica non eccezionale non dovrà assolutamente farvi influenzare nel valutare questo titolo. Un gioco estremamente divertente, ma decisamente non per tutti.

Mister X

Giocare a F-Zero X è come osservare il ritratto di una nobildonna dell'Ottocento. Certo non si può dire che sia una gran gnocca se la confrontiamo con una top model, ma rimane comunque una donna piena di fascino.



Carlo

F-Zero X è essenzialmente allo stato puro. Niente fronzoli o abbellimenti grafici, qui c'è solo una giocabilità da fare paura. Se per voi l'aspetto visivo non è fondamentale, allora non perdetevi questo titolo.



PRESENTAZIONE	7
GRAFICA	7
SONORO	7
GIOCABILITÀ	10
LONGEVITÀ	9
TOTALE	9





Editore: Acclaim
Giocatori: 1-4

Sviluppatore: Probe
Possibilità di Salvare con Password

L'anno scorso **Extreme-G** è stato uno dei titoli di maggior successo. Per continuare a cavalcare l'onda positiva, l'Acclaim ha deciso di far uscire subito un seguito di questo frenetico gioco di corse. **Extreme-G 2** è

Nonostante alcune caratteristiche accattivanti, **Extreme-G 2** non riesce a sfondare.

stato sviluppato in Inghilterra dalla Probe e presenta molte migliorie rispetto al suo predecessore. La

grafica è più bella, il sonoro è più incisivo, ci sono più tracciati e un maggior numero di moto selezionabili. Nonostante gli sforzi dei programmatori, questo sequel non è migliore rispetto al titolo originale. Infatti, se non fosse per alcune particolarità e per una migliore progettazione dei tracciati, avremmo dato a XG2 un voto più basso di quello ottenuto dal predecessore. Per chi non lo sapesse, **Extreme-G** è un gioco di corse in cui quattro piloti prendono i comandi di moto futuristiche e sfrecciano su circuiti estremi dislocati in vari pianeti. Durante le gare troverete tantissime armi e potenziamenti e per questo la sfida si risolverà spesso in una caccia armata all'avver-

sario. Noi riteniamo che la riuscita o meno di un gioco di corsa di questo tipo dipenda principalmente da due fattori, controllo e velocità. Anche se le moto sfrecciano sulle piste alla velocità teorica di Mach 1 (la velocità del suono), in realtà il gioco ha un'animazione scattosa che penalizza moltissimo la sensazione di velocità.

Il metodo di controllo era uno dei punti forti della prima versione, ma in XG2 delude completamente. Rimanere in pista diventa difficoltoso soprattutto quando gli scatti dello schermo rendono impossibile determinare con esattezza la posizione della moto. Se la modalità **Time Trial** (Sfida a Tempo) offre un'animazione abbastanza fluida, non si può dire altrettanto della modalità **Competition** (Gran Premio). In questa situazione il gioco tende a rallentare quando sullo schermo appaiono gli altri concorrenti. Inoltre non abbiamo capito che divertimento si prova a distruggere gli avversari se le loro esplosioni rallentano il gioco e fanno perdere il controllo della moto. Avremmo rinunciato volentieri a qualche effetto visivo per un'animazione più fluida.

Fortunatamente XG2 ha anche i suoi punti di forza. Il progetto grafico dei tracciati e delle moto è migliore addirittura di quello visto in **Wipeout** e in **F-Zero X**. Il nuovo sistema di menu animati è fatto talmente bene graficamente che è un vero piacere passare del tempo a scoprire tutte le opzioni del gioco. La modalità **Time Trial** e la possibilità di viaggiare più veloci del suono grazie ai turbo boost, sono due caratteristiche in grado di salvare questo titolo. I fan di **Extreme-G** non saranno delusi dalle numerose

ACCESSORI COMPATIBILI



XG 2 è migliore del suo predecessore in molte cose: design delle moto, grafica delle piste, visibilità, controllo, musiche ed effetti sonori. Sfortunatamente la fluidità è peggiorata.

TIRANDO LE SOMME:

novità che troveranno in questo seguito. Ci sono tre versioni per ogni tracciato, 13 personaggi futuristici con i loro mezzi e una quantità di missili, mine e altre armi devastanti. Come l'originale, XG2 ha moltissime modalità per più giocatori. Purtroppo la divisione dello schermo rende impossibile riuscire a capire bene come si evolve la pista. Inoltre l'azione è troppo rallentata quando si gioca in quattro contemporaneamente. L'unica nota positiva è il miglioramento della modalità **Battle** che con i carri armati risulta abbastanza divertente. È triste constatare che un gioco basato sulla velocità e sul combattimento, possa dare il meglio di sé solo se giocato in solitudine e con tutte le armi disattivate. Nonostante le mancanze XG2 è comunque un buon racer, ma con la competizione spietata di questi ultimi tempi, la serie **Extreme-G** si avvia pericolosamente alla fine.

Mister X

Avrei voluto che questo gioco fosse fantastico. Nonostante tutte le migliori grafiche, la Probe sembra essersi dimenticata di rendere fluida e veloce l'azione. Preferisco di gran lunga rinunciare a un po' di grafica piuttosto che alla velocità.



Carlo

Mister X ha perfettamente ragione. Prendete ad esempio **F-Zero X**... la grafica non è un granché, ma la fluidità è eccezionale. I giocatori lo adorano. **Extreme-G 2** è esattamente l'opposto.



PRESENTAZIONE	9
GRAFICA	7
SONORO	9
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
TOTALE	8



ACCESSORI COMPATIBILI



La Crave è pronta a lanciare **Virtual Pool 64**, la prima simulazione di biliardo per N64. Se state cercando qualcosa che possa tenervi allenati anche quando non avete a disposizione un vero tavolo da biliardo, questo gioco è ciò che fa per voi. La casa di sviluppo Celeris è riuscita a convertire questo gioco originariamente creato per PC, mantenendo la grafica in alta risoluzione e un'ottima nitidezza di immagine. Il risultato è un'ottima simulazione in grado di soddisfare anche i palati più esigenti. Lasciate perdere i commenti sulla

deprimente realizzazione dei fondali. I puristi li disattiveranno velocemente per concentrarsi su ciò che veramente conta: il tavolo, la stecca e le palle. Una volta iniziata una delle 9 modalità di gioco, noterete immediatamente il realismo della simulazione delle leggi fisiche. La Celeris ha utilizzato alcune complicate tecniche di programmazione per rendere estremamente credibile il movimento delle palle sia nei rimbalzi che nelle collisioni. Tramite la leva analogica e il tasto C il giocatore ha il pieno potere sulla forza, sull'angolazione e sull'effetto da impartire al tiro. VP64 offre la solita scelta di opzioni e modalità: Amichevole, Campionato

Editore: Crave
Sviluppatore: Celeris
Giocatori: 1-2
Memory Pak richiesto

VIRTUAL POOL 64

TIRANDO LE SOMME:

Mister X

Un ottimo metodo per allenarsi al biliardo. Nulla a che vedere però con l'esperienza di una vera partita...



Carlo

Simulazione altamente realistica con una bella grafica e un mucchio di opzioni.



PRESENTAZIONE	7
GRAFICA	8
SONORO	4
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	9
TOTALE	8

ACCESSORI COMPATIBILI



Deadly Arts era pronto da diverso tempo, ma stranamente la Konami ha continuato a rimandare l'uscita per mesi. Uscito in Giappone lo scorso marzo con il titolo di **G.A.S.P!! Fighters NEXTeam** (quanto sono semplici i titoli giapponesi...), **Deadly Arts** non era bello allora come non è bello adesso. Perché mai è tanto difficile fare un buon picchiaduro 3D per N64? Andiamo a esaminare pregi e difetti di questo titolo. Due giocatori scelgono tra otto combattenti stile anime (cartone animato giapponese) e si affronta-

no in una dozzina di arene tridimensionali che vanno da una buia miniera fino a un parcheggio. Il sistema dei combattimenti è un miscuglio di quelli visti in altri giochi del genere. Le ambientazioni sono completamente interattive. Se vi stancate della scelta dei personaggi, potete addirittura crearne uno personalizzato. Fin qui sembra bello, no? Una volta entrati nel gioco vero e proprio noterete che tante buone opzioni non sono per forza sinonimo di un buon gioco. Infatti **Deadly Arts** è deci-

Editore: Konami
Sviluppatore: KCEO
Giocatori: 1-2
Memory Pak richiesto

DEADLY ARTS

TIRANDO LE SOMME:

Mister X

Ogni volta che penso a **Deadly Arts** cado in una profonda depressione.



Carlo

Indescrivibilmente brutto. Scappate e non guardate indietro. Una lobotomia è più divertente.



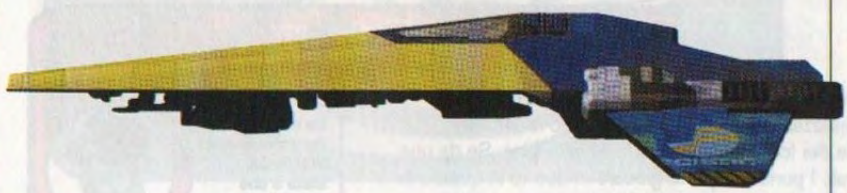
PRESENTAZIONE	3
GRAFICA	4
SONORO	6
GIOCABILITÀ	3
LONGEVITÀ	3
TOTALE	3



ACCESSORI COMPATIBILI



WIPEOUT 64



Editore: Midway/Psygnosis
Giocatori: 1-4

Sviluppatore: Psygnosis
Memory Pak richiesto

Il premio per il miglior gioco di corse per N64 va a... Wipeout 64. Psygnosis ha realizzato un titolo così veloce da riuscire a superare anche il mitico F-Zero X.

Chi se lo sarebbe mai aspettato! Una società di sviluppo di proprietà Sony come la Psygnosis, che produce un titolo per il più grande rivale della Playstation.

Con Goodnight Lover e Absurd dei Fluke, e Bang On! dei Propellerheads.

Wipeout 64 arriverà presto sul vostro Nintendo 64 con una grafica migliorata e una velocità da farvi schizzare via il cervello dalle narici.

Wipeout è sicuramente ispirato al primo F-Zero per Super Nintendo, ma aggiunge armi e power-up per creare un'esperienza di gioco molto più freneti-



ca e accattivante. I giocatori selezionano prima la classe del loro mezzo (Vector è la più lenta, mentre Phantom è la più veloce) e scelgono una delle cinque astronavi per fronteggiare i 15 avversari su una serie di piste contorte. La selezione del tracciato, per un totale di sette piste, va dalla semplice e rettilinea

sta versione per Nintendo 64 supera nettamente il gioco originale. I due aerofreni (Z ed R) e un sistema per rilevare le colli-

sioni più "accondiscendente" vi permetteranno di guidare sfruttando anche i guard rail che delimitano la pista. Dal punto di

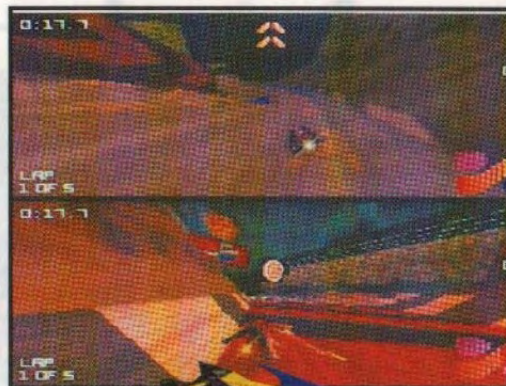


Le piste nella versione N64 sono state ridisegnate da zero. Questo rende il gioco un ottimo acquisto sia per i veterani che per i neofiti del genere.

Klies Bridge alla pericolosa e tortuosa Velocitar.

La sensazione di velocità di Wipeout 64 è incredibile. Andrete così veloci che vi sarà impossibile rendervi conto dei bellissimi e dettagliati fondali che compongono il gioco. **Aero Gauge** paragonato a Wipeout 64 sembra una corsa di go-kart su una pista di marmellata appiccicosa. Se in alcuni titoli l'alta velocità diventa un problema per il sistema di controllo (come in Extreme-G), in Wipeout tutto funziona a meraviglia. Se siete bravi, riuscirete a non schiantarvi mai durante un'intera gara. Da questo punto di vista, que-





TIRANDO LE SOMME:

vista delle opzioni, Wipeout esce dagli schemi abbandonando la modalità Grand Prix a favore di una più originale modalità Challenge (sfida). I piloti possono sfidarsi in tre tipi di gara:

Time Trial (battere un record), Race (corsa singola), Weapon (eliminare tutti gli altri concorrenti). Se i giochi di corsa in solitario non sono proprio il vostro genere preferito, Wipeout offre anche delle interessanti modalità per più giocatori.

La versione per due sfidanti è un po' deludente in quanto oltre a gareggiare contro un compagno in carne e ossa sarete anche costretti a battere tutti i piloti controllati dal computer.

Sfortunatamente la modalità a quattro giocatori soffre di qualche rallentamento, ma è comunque giocabile. Quando garegiate da soli potrete godervi serenamente l'incredibile fluidità di questo titolo. I fondali delle varie piste sono realizzati con grande cura e sono ripresi dalla versione per PlayStation.

I circuiti sono invece stati disegnati apposta per questa conver-

sione su Nintendo 64. Per quel che riguarda il commento musicale, come non ricordare gli incredibili pezzi techno creati dai musicisti



L'arsenale di Wipeout 64 include il famoso "Quake Shockwave" e lo affianca con moltissime nuove super-armi in grado di eliminare parecchi avversari con un colpo solo.

della Psygnosis? Anche in Wipeout 64 si è cercato di proseguire su questa strada, ma le limitazioni delle cartucce hanno impedito di raggiungere i risultati della PlayStation.

Ci sono comunque tre pezzi techno: Goodnight Lover e Absurd dei Fluke e Blow On! dei Propellerheads. Oltre a queste, PC Music ha creato 5 tracce originali che accompagneranno le vostre sfide. Collegate il Nintendo a un buon impianto stereo e godetevi la musica a pieno volume. Wipeout metterà a dura prova la potenza delle vostre casse con i suoi eccezionali effetti sonori. Questo gioco ha stile! La diffi-

coltà è perfettamente bilanciata e tra tutti i giochi di corsa per N64 è quello che ha il miglior rapporto velocità/prezzo. Anche se avete già la versione per PlayStation, vale la pena di acquistare questa conversione per i tracciati nuovi, le armi aggiuntive e le innovative modalità di sfida.

Se invece possedete solo un N64, allora è una buona occasione per rendervi conto di cosa significa sfrecciare alla velocità della luce. Altamente raccomandato.

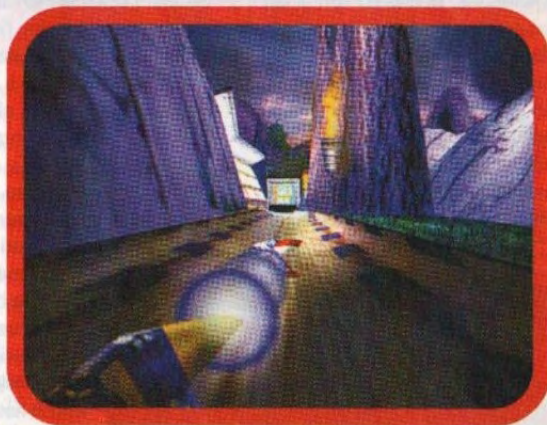
Mister X

Pensavo che F-Zero X fosse il miglior gioco di questo tipo per N64. Wipeout è semplicemente incredibile. Le musiche ci mettono troppo a caricarsi e i fondali sono inspiegabilmente statici, però la sensazione di velocità è imbattibile.



Carlo

Chi avrebbe mai detto che Wipeout sarebbe stato così bello nella versione per N64? Il gioco è veloce, frenetico e con un metodo di controllo perfetto. Meglio anche di F-Zero X.



PRESENTAZIONE	9
GRAFICA	8
SONORO	10
GIOCABILITÀ	9
LONGEVITÀ	8
TOTALE	9



Editore: Midway
Giocatori: 1

Sviluppatore: DMA
Salvataggio su Cartuccia

La storia della produzione di **Body Harvest** è turbolenta quasi come gli avvenimenti del gioco. Questo titolo combina sapientemente degli elementi degli sparattutto con delle situazioni tipiche delle

Quando i soliti metodi di disinfezione non funzionano, è ora di chiamare l'omino con la tuta rossa.

avventure. La DMA aveva creato questo gioco per farlo pubblicare alla Nintendo, ma poi la grande "N" ha fatto marcia indietro e la situazione si è complicata. A questo punto è entrata in scena la Midway che si è detta favorevole a pubblicare il gioco. Bel colpo! Malgrado i ritardi e la grafica non proprio al massimo delle possibilità, **Body Harvest** è un titolo eccellente che non dovrebbe mancare nella collezione degli appassionati di fantascienza. La trama del gioco è una reminiscenza di classici film di fantascienza come *L'Invasione degli Ultracorpi*. La storia racconta di una razza di perfidi insetti spaziali che vanno ghiotti di esseri umani. Questi schifosi bacarozzi stanno invadendo diversi periodi storici per farsi una scorpacciata di terrestri. **Body Harvest** comincia nel 2016,

anno in cui gli alieni hanno finito le loro riserve di "cibo". Nel frattempo, un piccolo gruppo di scienziati a bordo di un'astronave sta pianificando di inviare dei soldati bionici indietro nel tempo per tentare di sventare la minaccia degli insetti. Improvvisamente la stazione spaziale viene attaccata e solamente un soldato riesce a salvarsi. Il nostro eroe balza indietro nel tempo e comincia a liberare la Terra dall'orrenda invasione. Il gioco è una fantastica miscellanea di azione, sparatorie, corse in macchina ed elementi di GDR. I giocatori esplorano diverse località e periodi storici (Grecia 1916, America 1966, Siberia 1991, pianeta alieno 2046), parlano agli abitanti e usano qualsiasi tipo di veicolo gli capiti sottomano. Vedete un carro armato tedesco parcheggiato in una caserma abbandonata? Ci saltate su e correte a massacrare qualche insetto. Oppure vedete un caccia Harrier sulla pista d'atterraggio? He, he, he... lo prendete e ci mitragliate gli schifosoni! L'obiettivo finale è sempre lo stesso: proteggere gli abitanti dal pericolo di essere divorati dalle zecche spaziali.

Potete correre, guidare automobili, carri armati e navi, volare su aeroplani e su elicotteri. Logicamente potrete sfruttare l'armamento di ogni veicolo. Per riuscire a passare di livello, dovrete anche risolvere alcuni semplici enigmi o portare a termine alcune missioni. Per esempio dovrete salvare un villaggio che brucia con un camion dei pompieri o trovare dei pezzi di ricambio per un'imbarcazione danneg-



Così va meglio! Una volta preso il controllo del carro armato avrete qualche possibilità in più. Qualcuno ha bisogno di accendere?

ACCESSORI COMPATIBILI



Spesso vi ritroverete circondati dagli insetti. Il nostro consiglio è: scappate e cercate nuove armi più potenti. Questi orridi esseri putrescenti e verminosi sono veramente cattivi.

TIRANDO LE SOMME:



giata. I controlli sono semplici. Il sistema di puntamento dovrebbe risultare facile per chiunque sia abituato a giocare con i classici sparattutto. Purtroppo i problemi maggiori sono nella grafica. Alcuni livelli possono anche essere disegnati in maniera decente, ma la fluidità d'animazione non è all'altezza di altri titoli per N64. Fortunatamente la storia, l'azione a volte spaventosa e gli effetti sonori compensano pienamente le carenze visive di **Body Harvest**. Questo titolo è una boccata d'aria fresca per questo genere. È così originale che è un vero peccato che la grafica non sia all'altezza. Noi ve lo raccomandiamo comunque come un titolo tra i più caldi di questo Natale. Alzate il volume, abbassate le luci e lasciate che il gioco cominci. Fate attenzione perché i bambini potrebbero impressionarsi dall'atmosfera tesa e dal carattere un po' violento del gioco.

Mister X

BH è il perfetto esempio di gioco eccezionale malgrado la grafica scadente. Anche se ci sono alcuni problemi con le inquadrature e il sistema di controllo, questo titolo riesce a divertire e affascinare più di qualunque altro gioco finora provato.



Carlo

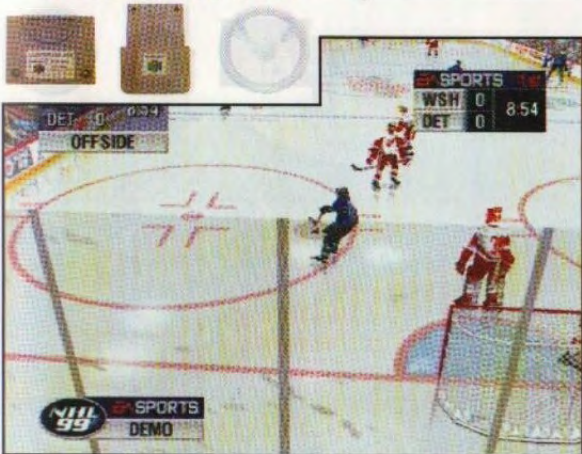
Giocando con BH si ha l'impressione di assistere a uno di quei film di serie B con gli insetti giganti. L'ottima giocabilità e l'atmosfera affascinante compensano la grafica primitiva. La DMA ha centrato un altro colpo. Bravi ragazzi!



PRESENTAZIONE	7
GRAFICA	6
SONORO	9
GIOCABILITÀ	9
LONGEVITÀ	7

TOTALE 8.5

ACCESSORI COMPATIBILI



Due anni dopo l'uscita della console, gli appassionati di sport avranno finalmente il gioco di hockey che sognavano. L'EA Sports ha finalmente convertito anche su Nintendo 64 **NHL 99**, creando in assoluto il miglior gioco di hockey per questa console. Il gioco è un incrocio tra una simulazione realistica e un titolo tipo sala giochi. Graficamente ha un aspetto nitido e pulito e la risoluzione è abbastanza alta. Le arene poligonali sono realizzate con grande cura. Particolarmente curati sono gli effetti luminosi. Dal punto di vista della giocabilità, l'EA Sports si è im-

gnata a curare spaziosamente ogni tipo di rifinitura. È possibile assegnare ruoli ai giocatori, passare in tutte le direzioni, respingere i tiri, aggiornare le statistiche, regolare la difficoltà (inutile provare quella semplice perché i portieri fanno schifo) e naturalmente prendere a pugni i vostri avversari. Questa versione per N64 si basa sullo splendido **NHL 98** della PlayStation. Purtroppo manca l'opzione "Allenamento" e il regolamento di gioco non è aggiornato con le novità di quest'anno. L'intelligenza artificiale dei giocatori controllati dal computer è molto elevata e permette di effettuare azioni molto avanzate. Questo gioco ha un'eccellente

Editore: EA Sports
Sviluppatore: EA Sports
Giocatori: 1-4
Memory Pak richiesto

NHL 99

TIRANDO LE SOMME:

Mister X

Malgrado si tratti solo di una versione un po' patinata di un gioco PlayStation, **NHL '98** è grande.



Matt

Il miglior gioco di hockey per N64. Peccato che qualche difetto gli impedisce di entrare tra i classici.



PRESENTAZIONE	9
GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITÀ	9
LONGEVITÀ	8
TOTALE	9

ACCESSORI COMPATIBILI



L'Electronic Art sta lentamente convertendo i suoi titoli più famosi anche su N64. **NBA Live 99** ha conservato la maggior parte delle caratteristiche positive della versione '98 per PlayStation, senza però aggiungere nulla di nuovo. Come era già successo con **NHL 99**, l'EA Sports ha dovuto creare da zero il motore grafico e quindi in questo gioco mancano le brillanti innovazioni grafiche che hanno caratterizzato la versione '99 per PC e PlayStation. Inoltre Live non ha beneficiato di tutti i miglioramenti

grafici e gestionali visti in **NHL 99**. Sebbene la grafica sia pulita e nitida, la fluidità d'animazione è decisamente bassa e per questo il tutto risulta meno bello di quanto non sia realmente. Gli appassionati di simulazioni saranno contenti di trovare la possibilità di creare giocatori, scambiarli, venderli, creare campioni personali con divise, stadi e squadre originali (per non parlare della possibilità di scaricare nuove statistiche dal sito EA tramite DexDrive). Non crediate che una simulazione del genere sia sinonimo di un gioco lento basato su mosse strategiche. Pur avendo la possibilità di scegliere i giocatori e

Editore: EA Sports
Sviluppatore: EA Sports
Giocatori: 1-4
Memory Pak richiesto

NBA Live 99

TIRANDO LE SOMME:

Mister X

Peccato che **NBA Live** sia così scattoso. La giocabilità è fantastica.



Carlo

Non è male, ma l'animazione poteva essere migliore. La scelta è interessante per gli appassionati.



PRESENTAZIONE	7
GRAFICA	7
SONORO	8
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	9
TOTALE	8



Editore: Midway
Giocatori: 1-2

Sviluppatore: Atari Games
Possibilità di salvare password

San Francisco Rush è universalmente riconosciuto come il miglior gioco di corsa disponibile per Nintendo 64. Grazie al suo scarso realismo potrete divertirvi a eseguire le evoluzioni più incredibili mai viste in un gioco di automobili. Chi mai potrebbe battere un titolo come Rush dove è possibile correre sui tetti dei grattacieli? Ovviamente l'unico gioco che può riuscire in questa impresa è **Rush 2: Extreme Racing USA**. Anziché fossilizzarsi sul panorama ripetitivo e un po' squallido di una metropoli moderna, l'Atari ha preferito far correre i giocatori in una dozzina di note località americane tra cui le Hawaii, Los Angeles, New York, Las Vegas e una versione aggiornata di Alcatraz.

Inoltre, Rush 2 presenta tracciati appositamente disegnati per il pilota folle che si nasconde nel vostro cuore. Tracciati che sono progettati con uno solo scopo in mente: divertire!!! Per esempio, nel circuito Crash potrete corre-

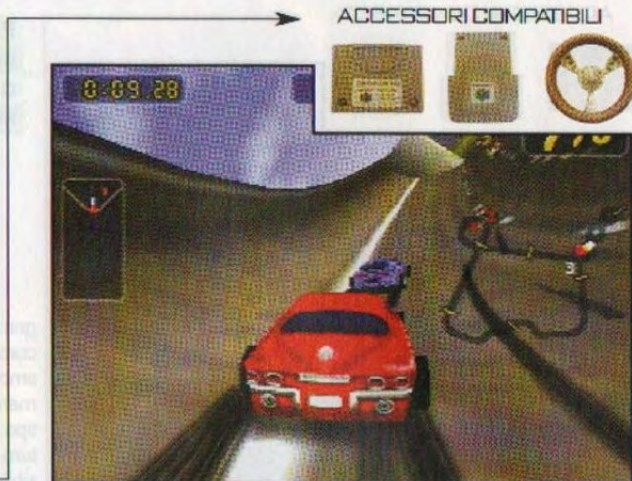
re lungo i muri, mentre in Pipe dovrete sfrecciare per uno strano labirinto. Tutte queste follie faranno la felicità degli appassionati di Rush. Il vero divertimento entra in scena sulla pista acrobatica, Stunt. In questa enorme area potrete affrontare ogni tipo di salto, rampa, piattaforma e dosso... un vero sballo! L'Atari Games ha anche provveduto ad aggiungere un sistema che premia i giocatori che eseguono le acrobazie più ardite. Questa semplice aggiunta contribuisce ad allungare notevolmente la longevità di questo gioco. Logicamente non poteva mancare l'opzione per due giocatori già vista nel primo titolo della serie.

Purtroppo non tutto è perfetto in Rush 2. Alcuni giocatori fanatici del primo titolo potrebbero rimanere delusi dalla scoperta che questo seguito è più incentrato sull'abilità di guida piuttosto che sulle acrobazie o sulla ricerca dei tracciati nascosti. Per esempio Las Vegas, una delle prime piste, è lineare quanto un circuito di un classico titolo di corse. Secondo noi è un peccato. D'altra parte, i giocatori infastiditi dalla difficoltà di controllo di SF Rush saranno contenti di sapere che Atari Games ha migliorato sensibilmente questo aspetto del gioco. Tutti e sedici i veicoli (più i 5 nascosti) sono interamente personalizzabili: colore, gomme, alettoni, motore e clacson. Nel gioco originale, anche una semplice curva poteva essere una manovra complicata se non si aveva la completa

padronanza del tasto "powerslide". Ora la macchina è più facile da guidare grazie a un miglioramento del metodo di controllo analogico. Graficamente Rush 2 non cambia molto dall'originale, tuttavia presenta alcuni miglioramenti, soprattutto per quel che riguarda la carrozzeria delle macchine. Tutti i veicoli presentano delle sfumature e dei riflessi che gli conferiscono il tipico aspetto dei giochi per PC. Fortunatamente, l'audio è completamente diverso da SF Rush. Le vecchie canzoni sono sparite e al loro posto sono stati inseriti brani techno e jungle. Grazie Atari Games. Rush 2: Extreme Racing è sotto molti aspetti migliore del suo predecessore. Ci sono più macchine, più piste, un miglior metodo di controllo e un maggiore senso di velocità. Tutti questi ingredienti dovrebbero farne un gioco imbattibile, ma la mancanza di quella sensazione vado-dove-ti-para-salta-e-fai-quello-che-vuoi, limita in qualche modo il divertimento. Malgrado questa critica, i fan di Rush apprezzeranno la nuova versione. Resta da decidere quale delle due sia la migliore.



Rush 2 ha un miglior metodo di controllo, un sonoro decente e molti più segreti. Purtroppo, la metà dei tracciati non è avvincente come in SF Rush.



Rush 2 è più divertente quando vi permette di correre sui tetti dei palazzi. Anche se i nuovi tracciati "alternativi" sono belli, non sono folli come quelli della prima versione.

TIRANDO LE SOMME:

Mister X

I fan di Rush hanno decisamente qualcosa di cui essere felici. Rush 2 è divertentissimo e permette sfide più equilibrate. State attenti, questo gioco potrebbe ipnotizzarvi e farvi passare parecchie notti insonni.



Carlo

Rush 2 è un gioco di corse molto più equilibrato del primo. Scoprire i segreti non è più importante della corsa vera e propria. Ora queste due fasi sono estremamente equilibrate. La caratteristica più divertente è la modalità acrobatica a due.



PRESENTAZIONE	7
GRAFICA	7
SONORO	8
GIOCABILITÀ	9
LONGEVITÀ	9
TOTALE	9



In Twisted Edge c'è sicuramente un po' di Top Gear Rally. Anche se la grafica è pulita e fluida, il gioco non riesce a coinvolgere come la maggior parte dei giochi di snowboard.

A prima vista Twisted Edge Snowboarding dà una fastidiosa sensazione di "già visto". Infatti questo nuovo gioco della Boss Games ha una presentazione molto simile a

1080° Snowboarding della Nintendo. Le somiglianze non si fermano qui, i due giochi hanno in comune anche l'impostazione gra-

fica e molti altri dettagli. Tuttavia TE era già in fase di sviluppo al momento in cui è stato lanciato il bellissimo 1080, e ha un approccio meno realistico al mondo dello snowboard. Qui c'è una maggiore enfasi sulla spettacolarità dell'azione e delle acrobazie.

Twisted Edge Snowboarding presenta molte piste più una rampa per grandi salti. Ci sono un totale di sette percorsi che variano di lunghezza a seconda della difficoltà a

cui giocate. Questo aiuta ad allungare la longevità di TE. La Boss Games, anziché confezionare un qualche tipo di simulazione di snowboard, ha optato per uno stile più divertente e meno realistico. Potrete addirittura sciare sopra dei dischi volanti, oltre che sui normali terreni con differenti condizioni di neve. I salti sono molto più spettacolari di quelli visti in 1080. In un certo senso, si potrebbe dire che TE assomiglia un po' a **San Francisco Rush**.

Volerete altissimi e potrete eseguire delle acrobazie assolutamente folli e impensabili. Sfortunatamente il gioco risulta a volte un po' lento. Riguardare velocità dopo una caduta può essere piuttosto difficile. Le moltissime acrobazie eseguibili, rendono Twisted Edge sensibilmente migliore della sua controparte Nintendo. La Boss ha creato un ottimo sistema di controllo che è decisamente più intuitivo di quello usato in 1080.

Quando giocate da soli, dovrete confrontarvi con tre avversari controllati dal computer. Nella modalità a più giocatori è possibile giocare solo in due contemporaneamente. Peccato che i ragazzi della Boss Game non siano riusciti a includere anche l'opzione per quattro snowboarder. Tutte queste caratteristiche offrono un'elevata giocabilità e longevità. Potrete scegliere tra più di 20 tavole e tra una manciata di personaggi provenienti da tutto il mondo. Lo stile estremo di TE si riflette anche nella grafica degli snowboarder selezionabili. I ragazzi hanno tutti un look molto divertente in stile cartone animato: ragazze con piercing e canottiera, ragazzi con scoppola e occhiali da sole e così via. Twisted Edge non è affatto male, ma se paragonato alla grafica di 1080 ne esce sconfitto. I

TWISTED EDGE

extreme snowboarding

Editore: Midway/Kemco
Giocatori: 1-2

Sviluppatore: Boss Game
Memory Pak richiesto

TIRANDO LE SOMME:



riflessi sul ghiaccio sono bellissimi, ma l'animazione è troppo rigida e un po' scattosa.

Mancano tutti quei piccoli ma suggestivi effetti che si trovano nel gioco della Nintendo. Questo è un vero peccato, considerando le capacità tecniche dei programmatori della Boss Game.

La musica di TE è un misto di vari generi e rappresenta una valida alternativa alle solite musiche techno

che vanno tanto di moda nei giochi dell'ultima generazione. L'approccio spiritoso e strano del gioco è apprezzabile, ma la sensazione di galleggiamento risulta alla lunga fastidiosa. Inoltre mancano le raffinatezze grafiche del suo diretto concorrente. Buono da noleggiare, ma forse vorrete pensarci due volte prima di comprarlo.

Mister X

Twisted Edge non è all'altezza di 1080 della Nintendo. Enormi livelli espandibili, tonnellate di tavole e una sensazione di galleggiamento finalmente riuscita. Senz'altro un buon noleggio. Provatelo per vedere se vi piace.



Carlo

Ammettiamolo: uno snowboarder muove le gambe e non si inclina solo lateralmente. Fortunatamente TE migliora dopo che si iniziano a imparare le varie acrobazie, ma non riesce mai a essere all'altezza di 1080.



INTERVISTA

Sabato sera alle dieci abbiamo chiamato Rob Povey, direttore tecnico della Boss Game. Questa è l'intervista che ci ha rilasciato:

N64: Che fai ancora al lavoro così tardi di sabato sera?

Rob: Sto lavorando su Twisted Edge Snowboarding. Sto risolvendo alcuni piccoli problemi che non avrebbero mai dovuto esserci.

N64: C'è un personaggio canadese nel gioco?

Rob: Non vorrete mica che scopra i miei segreti, vero? In realtà me l'hanno suggerito in molti, ma...

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

TOTALE 7.5

WCW/NWO

REVENGE

Editore: THQ
Giocatori: 1-4

Sviluppatore: Asmik/Aki
Salvataggio su cartuccia

ACCESSORI COMPATIBILI



Come potete notare, l'arbitro di Revenge è Luca Carta, direttamente dal PSM Team. Luca ha sempre voluto combattere nel wrestling professionistico, ma il fisico non l'assiste!

L'anno scorso la THQ lanciò WCW/NWO World Tour, che si rivelò un grande successo. Creato dalla casa di sviluppo giapponese Asmik, World Tour presentava una particolare tecnica di controllo in

Invidiate quattro dei vostri migliori amici e preparatevi a una battaglia piena di lottatori sudati e incavolati neri!

grado di rendere il wrestling facile e intuitivo, peccato però che la grafica fosse una mezza schifezza.

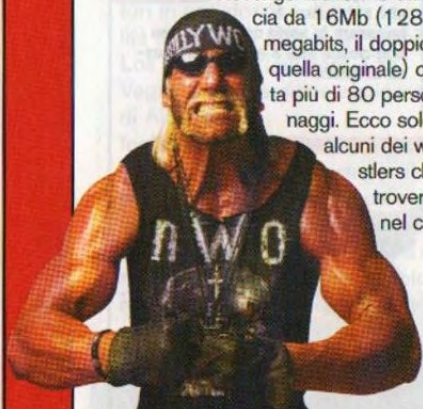
Quest'anno THQ è tornata

sul mercato con un sequel dello stesso genere chiamato WCW/NWO

Revenge. Questo gioco ha moltissime novità rispetto al suo predecessore grazie ai miglioramenti apportati al sistema di controllo e, soprattutto, alla grafica. "Varietà" è senza dubbio la parola migliore per descrivere

Revenge. L'enorme cartuccia da 16Mb (128 megabits, il doppio di quella originale) ospita più di 80 personaggi. Ecco solo

alcuni dei wrestlers che troverete nel cast:



Hollywood Hogan, Stevie Ray, Kidman, Canyon, Bret Hart, Giant, Bryan Adams, Scott Hall, Eric Bischoff, Kevin Nash, Sting, Lex Luger, Buff Bagwell, Raven, Macho Man Randy Savage, Goldberg, Disco Inferno, Rich Steiner e molti, molti altri. Revenge include anche i nuovi lottatori che si sono uniti alla WCW entro agosto '98, quindi aspettatevi molti volti nuovi (sfortunatamente Warrior non ce l'ha fatta). Questa varietà di scelta non si limita solo ai personaggi, il giocatore può decidere l'arena in cui combattere scegliendo tra moltissime opzioni. Per esempio potrete combattere nella Mody Nitro, Souled Out, Super Brawl, Bash at the Beach, Halloween Havoc e Starcade. Ogni ring assomiglia così tanto alla sua controparte reale, che fa quasi paura. Revenge ha moltissimi miglioramenti rispetto a World Tour, soprattutto dal punto di vista della giocabilità. Per esempio, potrete affrontare 40 incontri consecutivamente.

Dopo aver sconfitto un concorrente, ne entra subito un altro che si butta nel ring. Il massacro prosegue finché non verrete sconfitti o distruggerete tutti gli sfidanti. Tutto questo nell'arco di una sola partita. La parte più divertente del gioco rimane la modalità a quattro chiamata Battle Royale. Qui il giocatore sconfitto non viene eliminato, ma semplicemente cacciato a bordo ring da dove può agitare gli animi a suo piacimento. Revenge è anche il gioco che offre più armi

rispetto agli altri titoli del genere finora usciti. Stenderete l'avversario con segnali stradali, cassoni della spazzatura, tubi, sedie, mazze da baseball e altro ancora. Al contrario del suo predecessore, in questo gioco è possibile portare le armi sul ring e pestare tutti in

modo selvaggio e brutale. Immaginate di giocare in quattro e di spaccare una sedia in testa a un vostro amico mentre un altro gli fa lo sgambetto. Logicamente solo sullo schermo!!! Una delle aggiunte più interessanti è l'entrata dei wrestlers. Avete capito bene, il vostro lottatore preferito fa la sua entrata sul ring con tanto di folla esultante, musica trionfale, fumo artificiale, fiammate e altre trovate del genere. La nuova grafica permette di avere dei wrestlers molto più realistici e non stile cartone animato come in World Tour. Purtroppo rimangono alcuni fastidiosi lampeggiamenti dei poligoni e alcuni scatti durante le animazioni. Anche la grafica della folla, generalmente uno degli elementi peggiori dei giochi Nintendo, è stata migliorata. Ora è animata e ha davvero un bell'aspetto. Anche se non è prevista la possibilità di personalizzare i wrestlers come in WWF Warzone, questo titolo permette tuttavia

di modificare un po' i costumi. Nonostante tutte queste differenze, non riusciamo ancora a capire se Revenge è veramente diverso dal suo predecessore. I due giochi si assomigliano molto e hanno più o meno la stessa struttura. Certo, ci sono più personaggi, la grafica è migliorata parecchio e ci sono stati dei miglioramenti nella giocabilità. Se però stessimo parlando di un gioco per PC, Revenge sarebbe potuto essere solo un aggiornamento gratuito da scaricare da Internet.

TIRANDO LE SOMME:

Mister X

Grafica aggiornata, nuovi wrestlers e maggiore giocabilità. Il motore della Asmik rimesso a nuovo mostra comunque i segni dell'età, soprattutto paragonandolo a Warzone. Detto questo, Revenge ha ancora molto da offrire. Gli appassionati WCW non dovrebbero lasciarselo sfuggire.



Carlo

Rispetto a World Tour, Revenge è sicuramente migliore e la modalità a quattro giocatori è fantastica. Peccato che la risposta ai comandi non sia ancora perfetta. Se già possedete World Tour, vi consiglio uno scambio perché non ha alcun senso avere entrambi i giochi.



PRESENTAZIONE	9
GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	9
TOTALE	8

ACCESSORI COMPATIBILI



La Hasbro e gli Interactive Studios riescono a creare un titolo originale e divertentissimo. Uno strano connubio tra Mario, Marble Madness e Mano della Famiglia Addams.

Siete un guanto di uno stregone che deve recuperare una serie di cristalli magici che sono stati trasformati in palle di gomma. Per fare questo dovrete affrontare il vostro guanto gemello che ha trasformato lo stregone in una bella fontana. Quella che

Ecco che fine ha fatto l'altro guanto di Michael Jackson.

potrebbe sembrare una fantasia del vostro piccolo cugino Domenico è in realtà il

primo gioco prodotto dalla Hasbro per N64, Glover. Per fortuna Glover è così giocabile da far dimenticare la trama surreale su cui si basa. Anziché fare una copia di Mario 64 con un guanto come protagonista, la casa di sviluppo britannica Interactive Studios si è ispirata a giochi classici come

Marble Madness e ad alcuni vecchi platform. Il giocatore controlla un guanto molto carino dotato di molte abilità.

Gover può saltare, scalare, spingere oggetti e molto altro ancora.



Le somiglianze con Mario però finiscono qui. Per superare i sette, vastissimi mondi (divisi in più di 20 livelli), Glover deve trovare le palle di cristallo e portarle integre verso l'uscita. Appena il nostro eroe prende il controllo di una sfera, gli salta sopra e inizia a farla rotolare per lo schermo. Le cose diventano più difficili quando dovrete saltare da una piattaforma all'altra.

In questo caso dovrete scendere dalla palla, tirarla dall'altra parte, saltare anche voi e riacchiappare la sfera. Naturalmente ci sono un mucchio di cattivi che cercano di rubarvi la palla o calciarla oltre il bordo in un precipizio senza fine. Ogni sfera può mutare il tipo di materiale di cui è composta.

Trasformate una palla di gomma in una di metallo e non galleggerete più sull'acqua. Passate alla forma di cristallo e avrete il doppio dei punti quando arrivate in fondo, ma rischierete di romperla più facilmente. Trasformatela in una palla da bowling e... vabbè, avete capito... La giocabilità di Glover è così originale che potremmo riempire pagine intere descrivendo le varie combinazioni di mosse che potrete eseguire. La grafica e il sonoro sono assolutamente impressionanti se paragonati a quelli di Gex o Chamaleon Twist, ma non sono

all'altezza dei titoli di "prima categoria" come Banjo o Turok. Il problema principale è l'animazione che non è sempre fluida come dovrebbe essere. Anche il sistema di controllo a volte è un po' troppo difficile e macchinoso. Infine, in alcuni livelli vedrete dei poligoni del fondale apparire improvvisamente.

Editore: Hasbro Interactive
Giocatori: 1

Sviluppatore: Interactive Studios
Salvataggio su cartuccia

TIRANDO LE SOMME:

Fortunatamente gli enigmi di Glover sono così ben realizzati da farvi dimenticare gli altri difetti. Molto divertenti sono anche i livelli bonus che dovrete affrontare nel corso dell'avventura.

Impressionante è il realismo con cui si comportano le varie sfere. La palla di gomma rimbalza e se colpisce dei chiodi perde aria, la palla di metallo viene attratta dai magneti e rotola più velocemente, la palla da bowling è pesante e non può essere lanciata molto lontano... e così via. Gli Interactive Studios hanno inserito anche delle ambientazioni con la neve. Quando fate rotolare la palla nello scenario invernale, la neve le si attacca facendola diventare sempre più grande finché sarà impossibile farla rotolare ancora.

Il gioco è pieno di dettagli intelligenti ed è per questo che lo consigliamo caldamente a tutti gli appassionati di giochi 3D con grafica carina dovete assolutamente mettere le mani su questo gioco.

Un'incantevole, rinfrescante e originale idea che lancia la Hasbro e gli Interactive Studios nel mondo del 64-bit Nintendo.

Mister X

Mi ha colto completamente di sorpresa. Tecnicamente non è nulla di impressionante, ma gli Interactive Studios hanno saputo evitare la solita copia di Mario creando un platform divertente e molto originale. Bel lavoro.



Carlo

Onestamente, Glover è molto divertente. L'ottima giocabilità riesce anche a oscurare la sua povertà grafica. Sarà sicuramente uno dei successi inattesi di questa stagione.



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

TOTALE 8

SCARS

Editore: Ubi Soft
Giocatori: 1-4

Sviluppatore: Vivid Image
Memory Pak richiesto

ACCESSORI COMPATIBILI



SCARS ha dei colori stupendi, delle incredibili trasparenze e degli effetti luce da togliere il fiato. Qual è il segreto?

SCARs è il primo titolo prodotto per Nintendo dalla Vivid Image. Il risultato finale è un prodotto di una qualità sorprendente per degli esordienti su N64. Il gioco è ambientato nell'anno 3000, dopo

che l'umanità è sparita dalla faccia della Terra. Improvvisamente i computer rimasti ancora operativi iniziano ad annoiarsi. Cosa fare ora per passare il tempo in gioia e simpatia? Ma certo! L'unica

soluzione è svagarsi con delle folli corse virtuali usando vetture a forma di animali.

Fino a 4 giocatori si sfidano in un testa a testa su 10 bellissimi tracciati che vanno da una montagna innevata con tanto di ski lift a una futuristica base militare completa di UFO e tunnel trasparenti. Ogni pista è piena di scorciatoie o tracciati alternativi, ognuno particolarmente adatto alle caratteristiche di una vettura. Sebbene SCARS sia il

primo titolo per N64 della Vivid Image, la casa di sviluppo londinese è riuscita a ottenere un ottimo risultato grafico. Gli effetti luminosi di SCARS sono forse i migliori mai visti sulla console Nintendo. Potrete goderveli soprattutto durante i tracciati notturni, nei quali la pista è illuminata solo dai lampioni stradali e dai fari delle auto, davvero mitico! Ma SCARS non è solo un gioco con una bella grafica. La Vivid Image può infatti vantare anni d'esperienza nella realizzazione di ottimi giochi di corsa a più giocatori. Tra i loro capolavori indimenticabili c'è il mitico **Street Racer**, il primo titolo di corse per 4 giocatori ad apparire sul Super Nintendo 16 bit. SCARS è veramente un concentrato di giocabilità estrema. Durante le gare, gli sfidanti possono raccogliere armi e power-ups per danneggiare gli avversari o per aumentare la velocità del proprio bolide. Potrete trovare turbo, bombe a tempo (che possono essere palleggiate tra i vari sfidanti finché non scoppiano), barriere, calamite, missili e molto altro ancora. La modalità a uno è già abbastanza coinvolgente, ma attaccate altri tre controller e giocherete fino all'alba. Sfortunatamente, SCARS non è privo di problemi. Se da una parte ci sono molte scorciatoie, dall'altra ci sono anche moltissime barriere invisibili che impediscono di uscire fuori tracciato e che fanno perdere moltissima velocità. Durante le curve dovrete diventare particolarmente bravi con il freno a mano o vi schiantate



TIRANDO LE SOMME:

Mister X

Vivid Image ha messo insieme un buon battle racer con pochi difetti: muri invisibili, grafica un po' troppo sfumata e suoni orrendi. Dopo che vi sarete fatti una ragione di queste pecche, SCARS vi farà impazzire dal divertimento.

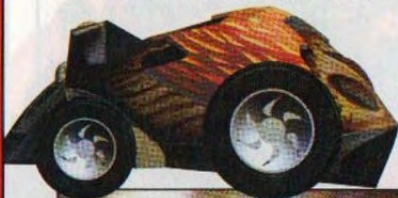


Carlo

SCARS è un gioco di corse decisamente impressionante, considerato che è il primo titolo che la Vivid Image sviluppa per N64. Muri invisibili e l'occasionale mancanza di senso di velocità sono le uniche pecche che impediranno a questo gioco di diventare un classico.



rete contro numerosi muri "appiccicosi" che vi faranno perdere tempo prezioso. Gli effetti sonori sono atroci. Anziché il rumore di un potente motore adattato all'aspetto "animalesco" delle macchine, tutte le vetture emettono un ronzio che sembra quello di un tagliaerba morente. Tutto sommato questi piccoli difetti non compromettono il divertimento, ma certamente impediscono a SCARS di diventare un vero classico.



Nonostante i suoni "carini" e le macchine con sembianze di animali, SCARS è un racer dall'aspetto cattivo con effetti luce incredibilmente realistici.



PRESENTAZIONE	8
GRAFICA	9
SONORO	3
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	9

TOTALE 8

IVOTI

0.0-0.5 Terribile. Vomiterolo.
1.0-1.5 Altamente nocivo.
2.0-2.5 Da non comprare.
3.0-3.5 Piuttosto brutto.

4.0-4.5 Noleggiatelo per un giorno.
5.0-5.5 Noleggiabile.
6.0-6.5 Decente, ma non per tutti.
7.0-7.5 Abbastanza buono.
8.0-8.5 Alta qualità.
9.0-10 Incredibile. Da avere assolutamente.

Guida ai Giochi

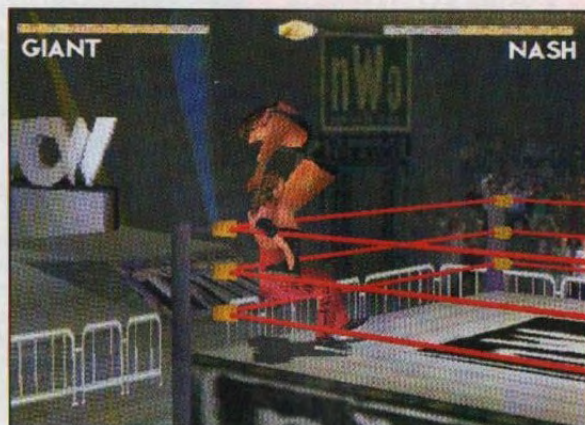
Cercate un nuovo gioco da comprare ma non sapete quale? Date un'occhiata alla seguente tabella, ci troverete una valutazione per ogni titolo finora uscito in Occidente per N64. Logicamente non sono inclusi quei giochi distribuiti solo in lingua giapponese.

RECENSIONI

1080 Snowboarding Nintendo Corse 8.5	Extreme-G 2 Acclaim Corse 7.5	Mischief Makers Nintendo Platform 6.0	Snowboard Kids Atlus Corse 8.0
Aero Gauge Ascii Corse 5.0	F-1 World Grand Prix Video System Corse 8.5	Mission: Impossible Ocean Azione 6.5	Space Station Silicon Valley Take 2 Platform 9.5
AeroFighters Assault Video System Azione 5.0	F1 Pole Position Ubi Soft Corse 4.0	Mortal Kombat 4 Midway Combattimento 8.5	Star Fox 64 Nintendo Azione 8.5
All-Star Baseball '99 Acclaim Sport 8.0	FIFA Soccer 64 EA Sports Sport 4.0	MK Mythologies: Sub-Zero Midway Platform 3.0	Star Wars: SotE Nintendo Azione 6.5
Automobili Lamborghini Titus Corse 7.0	FIFA: Road to World Cup EA Sports Sport 7.5	Mortal Kombat Trilogy Midway Combattimento 4.0	Super Mario 64 Nintendo Platform 9.5
Banjo-Kazooie Nintendo Platform 9.5	Fighters Destiny Ocean Combattimento 8.0	Multi Racing Championship Ocean Corse 6.5	Tetrisphere Nintendo Puzzle 8.0
Bio Freaks Midway Combattimento 6.5	Forsaken 64 Acclaim Azione 8.0	Mystical Ninja Goemon Konami Platform 7.5	Top Gear Rally Midway/Kemco Corse 8.5
Blast Corps Nintendo Azione 9.0	F-Zero X Nintendo Corse 9.0	NASCAR 99 EA Sports Corse 7.0	Turok: Dinosaur Hunter Acclaim Corse 8.5
Body Harvest Midway Azione 8.5	GT 64 Championship Ed. Ocean Corse 4.0	NBA Hangtime Midway Sport 5.5	Twisted Edge Midway/Kemco Corse 7.5
Bomberman 64 Nintendo Platform 7.5	Gex: Enter the Gecko Midway Platform 5.5	NBA In The Zone '98 Konami Sport 4.5	Virtual Chess 64 Titus Strategia 7.5
Bomberman Hero Nintendo Platform 6.0	Glover Hasbro Platform 8.0	NBA Live 99 EA Sports Sport 8.0	Virtual Pool 64 Crave Sport 8.0
Buck Bumble Ubi Soft Azione 7.0	GoldenEye 007 Nintendo Azione 9.5	NFL Blitz Midway Sport 9.0	WCW/NWO Revenge THQ Sport 8.0
Bust-A-Move 2 Acclaim Puzzle 8.0	Hexen GT Interactive Azione 3.5	NFL Quarterback Club '98 Acclaim Sport 7.5	WCW Vs. NWO: World Tour THQ Sport 7.5
Chameleon Twist Sunsoft Platform 6.5	Iggy's Reckin' Balls Acclaim Platform 6.9	NHL 99 EA Sports Sport 9.0	WWF Warzone Acclaim Sport 8.5
Chopper Attack Midway Azione 5.5	Int. Superstar Soccer 64 Konami Sport 9.0	NHL Breakaway '98 Acclaim Sport 7.5	Waiialae Country Club Golf Nintendo Sport 5.5
Clay Fighter 63 1/3 Interplay Combattimento 3.5	Int. Superstar Soccer '98 Konami Sport 9.0	Nagano Winter Olympics Konami Sport 4.0	War Gods Midway Combattimento 4.0
Cruis'n USA Nintendo Corse 4.0	Jeopardy! Take 2 Simulazione 3.5	Off-Road Challenge Midway Corse 2.5	Wave Race 64 Nintendo Corse 9.5
Cruis'n World Nintendo Corse 6.5	Killer Instinct Gold Nintendo Combattimento 6.5	Pilotwings 64 Nintendo Simulazione 8.0	W. Gretzky 3D Hockey Midway Sport 7.0
Dark Rift Vic Tokai Combattimento 5.5	K. Bryant in NBA Courtside Nintendo Sport 7.5	Quake Midway Azione 8.0	W. Gretzky 3D Hockey '98 Midway Sport 6.0
Deadly Arts Konami Combattimento 3.0	Mace: The Dark Age Midway Combattimento 7.0	Quest 64 THQ GDR 6.0	Wetrix Ocean Puzzle 8.5
Diddy Kong Racing Nintendo Corse 8.5	Madden 64 EA Sports Sport 8.0	Rampage World Tour Midway Azione 5.0	Wheel of Fortune Gametek Simulazione 6.4
Doom 64 Midway Azione 7.5	Madden NFL 99 EA Sports Sport 8.5	Robotron 64 Crave Azione 7.0	Wipeout 64 Psygnosis Corse 9.0
Dual Heroes Electro Brain Combattimento 2.0	MLB Ken Griffey Jr. Nintendo Sport 7.5	Rush 2 Midway Corse 9.0	World Cup 98 EA Sports Sport 9.0
Duke Nukem 64 GT Interactive Azione 8.0	Mario Kart 64 Nintendo Corse 8.0	San Francisco Rush Midway Corse 9.0	Yoshi's Story Nintendo Platform 7.0
Extreme-G Acclaim Corse 8.0	Mike Piazza's StrikeZone GT Interactive Sport 3.0	S.C.A.R.S Ubi Soft Corse 8.0	Z Eyetat Diep Soft Etc. 0.5

WCW NITRO 64

Editore:
THQ
Sviluppatore:
Inland Production
Giocatori:
1-4
Disponibilità:
Inizio '99



Ohhh, non abbiamo idea di cosa stia succedendo, ma non ha l'aspetto di una cosa umana.



Amani del wrestling gioite! La casa di sviluppo Inland Production ha preso il vecchio motore di **WCW Nitro** per PlayStation e lo ha migliorato così tanto da renderlo irricognoscibile. Il risultato finale è **WCW Nitro 64**, il terzo e più ambizioso titolo sul wrestling pubblicato per N64.

Grano voci che Goldberg sia ricercato in 43 stati. Purtroppo non può essere provato. E poi, chi glielo chiederebbe mai?

Forse starete pensando: "Va bene, THQ ha infiocchettato **WCW/NWO Revenge** e ce lo ripropone con un altro nome". Errore gravissimo! Nitro non solo è stato sviluppato da un'altra casa, ma ha anche una giocabilità completamente differente, molto simile a quella dei titoli da sala giochi. Nitro 64 ha sfruttato pienamente la licenza WCW, permettendo di

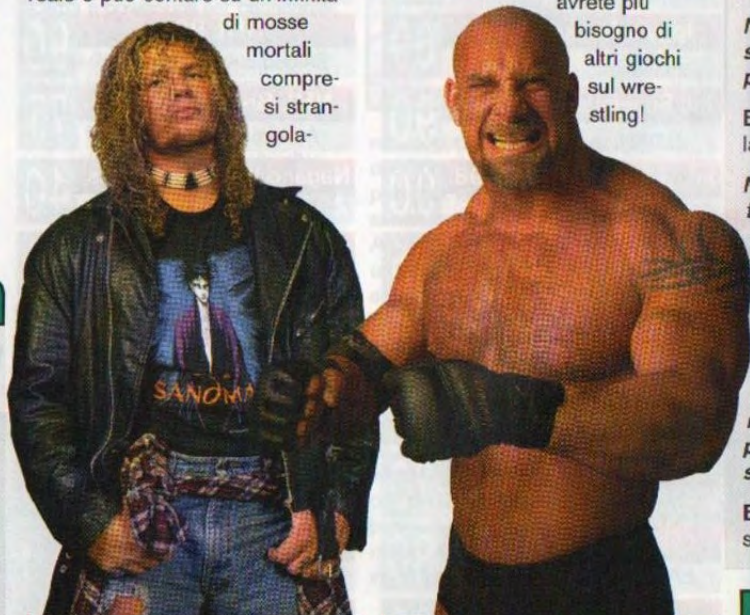
selezionare il proprio personaggio tra più di 60 wrestlers tra cui Goldberg, Hollywood Hogan, Curt Henning, Kevin Nash, Macho Man, Buff Bagwell, British Bulldog, Rave, Sting e molti altri. Il gioco offre inoltre più di 20 arene originali, tra le quali il ring speciale con la gabbia elettrificata. Nitro 64 sfoggia anche un'impressionante varietà di opzioni di gioco: Exhibition, Tournament, Battle Royale e una modalità a quattro chiamata Tag Team.

Ogni wrestler è estremamente somigliante alla sua controparte reale e può contare su un'infinità di mosse mortali compresi strangola-

menti, lanci e chiavi articolate! Ogni lottatore avrà poi uno o più attacchi tipici del suo stile di combattimento.

La casa di sviluppo Inland Productions, sostiene che Nitro per Nintendo 64 gira molto più velocemente del suo predecessore per PlayStation. Tutto questo lavoro per riuscire a creare un gioco divertente e frenetico che farà la felicità di tutti gli appassionati del wrestling. Se non ci saranno imprevisti durante la fasi finali di lavorazione, potremo salire sui ring della WCW nei primi mesi del 1999. Se le promesse verranno mantenute, non

avrete più bisogno di altri giochi sul wrestling!



INTERVISTA

Una chiacchierata esclusiva con Bill Goldberg, un famosissimo lottatore del wrestling americano.

N64: Hai mai ucciso un uomo?

Bill Goldberg: Ho mai ucciso un uomo o avrei mai voluto uccidere un uomo?

N64: Entrambi.

BG: Non ho mai ucciso un uomo, ma avrei voluto farlo molte, molte, molte volte. Tipi che pensavano di essere quello che non erano. La mancanza di rispetto è la cosa che mi manda più in bestia.

N64: Chi pensi che vincerebbe in un combattimento tra te e Godzilla?

BG: Beh, dipende. Se lui apre la guardia e si lascia colpire, potrei vincere io.

N64: E se Jean-Claude Van Damme, Jackie Chan, Jet Li, Arnold Schwarzenegger e Sylvester Stallone si alleassero contro di te, chi vincerebbe?

BG: Sicuramente ancora io. Arnold è vecchio, Jackie è troppo piccolo e Jean-Claude è un po' troppo sdolcinato.

N64: È vero quello che si dice in giro, che sei idrofobo?

BG: La rabbia? No, L'ho curata.

N64: Con quali oggetti preferisci colpire i tuoi avversari, e perché?

BG: Con la testa, solo perché è la parte più dura del corpo.

N64: Sei mai venuto in contatto con il tuo lato femminile?

BG: Innanzitutto, io non ho un lato femminile. Non sono mai venuto in contatto con esso e il giorno che succederà mi ritirerò dal ring.

N64: La tua muscolosità ha mai spaventato qualcuno a tal punto che se l'è fatta addosso?

BG: Non ancora, ma è solo questione di tempo.

IN BREVE

WCW Nitro ha tutto. Tonnellate di wrestlers, ring e mosse spaccaossa. Il tutto con un'incredibile senso di velocità e una grafica bellissima. La giocabilità è molto diversa da quella di WWF Warzone o di WCW Revenge: c'è spazio per tutti!



Sembra che gli sviluppatori di ODT siano cresciuti con i romanzi di Jules Verne e i fumetti francesi.



Editore:
Psygnosis
Sviluppatore:
Psygnosis France
Giocatori:
1
Disponibilità:
Inizio '99

ODT

ANTEPRIME



A seconda di chi interpellate, potrete sentire due diverse interpretazioni della sigla che dà il titolo a questo gioco, ODT. La versione ufficiale della Psygnosis è "Or Die Trying", che

Cliccate qui per vedere le prime immagini di... Oh no; questo non è Internet!

tradotto suona un po' come "O Morire nel Tentativo". Se però leggete il titolo normalmente, viene

fuori una parola che sembra "Oddity" che in inglese significa "stranezza". Questa seconda interpretazione è decisamente più calzante. Infatti questo secondo titolo realizzato dai creatori di **Wipeout** è a dir poco strano. Un feroce miscuglio di avventura, azione e GDR con un'ambientazione 3D tipo quella di **Tomb Raider**.

Sul lontano pianeta di Tonantzin, una strana epidemia sta uccidendo tutti gli abitanti

della città di Calli. Per cercare di salvare la popolazione da morte certa, i governanti di Calli inviano il capitano Lamat e la sua squadra alla ricerca dell'unica cura possibile, una magica perla verde.

Sfortunatamente l'astronave dei nostri eroi si schianta nella regione meno ospitale del pianeta, e la squadra di Lamat si ritrova nel bel mezzo di un inferno infestato da mostri. La differenza maggiore tra ODT e un normale gioco di azione/esplorazione è la possibilità di scegliere (come in un GDR) uno tra i diversi personaggi che compongono la squadra. Potete vestire i panni di Hawkins (un soldato), Julia Chase (una combattente), Maxx Havok (un mercenario) oppure Solaar (un mago). A seconda di quale personaggio selezionate, la vostra avventura può subire delle variazioni. Per esempio, il mago non possiede l'agilità fisica del mercenario e quindi dovrà trovare un percorso alternativo rispetto a quello che l'altro personaggio può affrontare tranquillamente. Anche il mercenario potrebbe avere delle difficoltà ad affrontare un ostacolo che richiede conoscenze magiche e che quindi il mago può superare senza problemi.

ODT è diviso in 8 livelli, ognuno dei quali ha all'interno circa 7 aree non lineari. Questo significa che le varie zone sono connesse tra loro e possono essere

esplorate nuovamente in qualunque momento. Un giocatore può utilizzare fino a 16 incantesimi e 4 armi che gli permettono di combattere corpo a corpo.

Inoltre, il gioco offre un sistema di gestione del personaggio tipico dei GDR. Grazie a un potente motore 3D poligonale con effetti luce in tempo reale, la Psygnosis ha creato ambienti cupi e completamente interattivi. I movimenti dei personaggi sono stati digitalizzati grazie alla tecnica del motion-capture. In questo modo avrete un'ampia gamma di movimenti, tutti molto realistici. Oltre 40 tipi di nemici mortali popolano i mondi di ODT. A giudicare dalla demo che ci è stata mostrata, il progetto sembra molto ambizioso e molto francese. I personaggi assomigliano molto ai fumetti del celebre Moebius e gli ambienti hanno quel sapore retrò-futuristico dei romanzi di Jules Verne. Tanto per farvi un esempio, l'astronave dei nostri eroi si chiama Nautilus (come il sommergibile di 2.000 Leghe Sotto i Mari) e il Capitano Lamat assomiglia moltissimo a Capitano Nemo.

Se tutto va come da programma, il team di ODT dovrebbe essere in grado di finire il gioco per la primavera del '99. Giusto per la cronaca, la versione PlayStation uscita a novembre è stata una vera delusione! Speriamo che l'N64 sia in grado di fare qualcosa di meglio!



Non sappiamo come hanno fatto, ma sembra che i nemici finali di ODT siano più grossi del nostro Mister X.



IN BREVE

ODT non assomiglia a nessun altro gioco per N64. Speriamo che la Psygnosis non si dimentichi della giocabilità mentre crea questo miscuglio di generi diversi.

SOUTH PARK

Editore:
Acclaim
Sviluppatore:
Iguana
Giocatori:
1-4
Disponibilità:
Fine '98?



Aspettando l'autobus. Sì, alla fine Iguana è riuscita a trovare abbastanza poligoni da renderizzare anche Cartman. I terribili quattro hanno fatto il salto al 3D senza problemi.



Questo gioco è ispirato a una serie di cartoni animati molto popolare in USA. Questo articolo è stato fatto prendendo i bambini di South Park come protagonisti. Per questo il contenuto della recensione è adatto solo a un pubblico adulto.

[Città di South Park. Fermata d'autobus. Stan, Kyle e Kenny aspettano l'autobus.]

Stan: Cavolo, l'autobus sarà qui da un momento all'altro. Dov'è Cartman? [Guarda il suo orologio Teiko Sports]

Kyle: Scommetto che sta col suo culone grasso in una busta di Puff al formaggio.

Kenny: Mrrmph mupf mrrmpf.

[Risate]

Kyle: Già.

Stan: Ehi, forse dovremmo fare sega a scuola e andare a cercarlo.

Kyle: Ottima idea.

[I tre partono alla volta della casa di Cartman. Ding dong]

[La mamma di Cartman apre la porta]

Sig.ra Cartman: Salve ragazzi.

Kyle: Salve, ci stavamo chiedendo perché Cartman non viene a scuola.

Sig.ra Cartman: Ah, sta in giardino con il suo agente... uno di quei signori della Acclaim.

Stan: Il suo agente? Che ci fa culon... ehm voglio dire Cartman, con un agente?

Kyle: Cos'è un Acclaim?

Sig.ra Cartman: Ora non siate invidiosi bambini, ma Eric apparirà in un gioco.

Kyle: Cosa?

[Kyle, Kenny e Stan corrono in giardino]

[Cartman ha in mano un bicchiere da cocktail con frutta fresca e un ombrellino di carta.

Chef parla con un uomo vestito di nero]

Cartman: Ehi! Non potete stare qui... dovete prendere un appuntamento come tutti gli altri!

Stan: Stai zitto bello. Che succede?

Sig. Lax: Chi sono questi bambini?

Cartman: Kyle, il signor Lax della Acclaim. Signor Lax, Kyle, Stan, il signor Lax. Signor Lax, Stan, Kenny, il signor Lax. Signor Lax, Kenny.

Kyle: Signor Lax? Questo nome è smielato quasi quanto il drink di Cartman!

Cartman: Ehi!

Kenny: Mumpf, mummm, mumpf.

[Risate]

Stan: Eww, che schifo Kenny!

Chef: Su, bambini, calmatevi. Il piccolo Eric apparirà in un videogioco.

Kyle: Videogioco? Per quale piattaforma?

Cartman: Nintendo 64.

Kyle: Oh no! Ti metteranno delle orecchie da coniglio e ti faranno salire su degli alberi da frutta sorridenti.

Cartman: Cosa?

Sig. Lax: Calma ragazzi. Andrà tutto bene. Il gioco sarà considerato "adulto", per far capire alla gente che non è un gioco per bambini. Niente orecchie da coniglio.

Kyle: Che tipo di gioco? Pacman contro Cartman? Cartman Burger Time?

[Risate]

Cartman: State zitti!

Sig. Lax: No, tutta la città di South Park sarà nel gioco, tutti voi.

Stan: Tutti? Che carino!

Cartman: Tutti? Ora... sono... così... arrabbiatooo!

Chef: Sarà un gioco sulle vostre vite. In sei episodi.

Sig. Lax: Vedete, ogni 666 anni una cometa si dirige verso la Terra causando un sacco di problemi. I tacchini si ribelleranno,



Naturalmente, i Puff al formaggio danno a Cartman tutta l'energia necessaria contro il tacchino e la minaccia aliena.



Se quei tipi vi sembrano alieni, aspettate di vedere a cosa assomigliano dopo che gli avrete sparato col lancia-mucche.

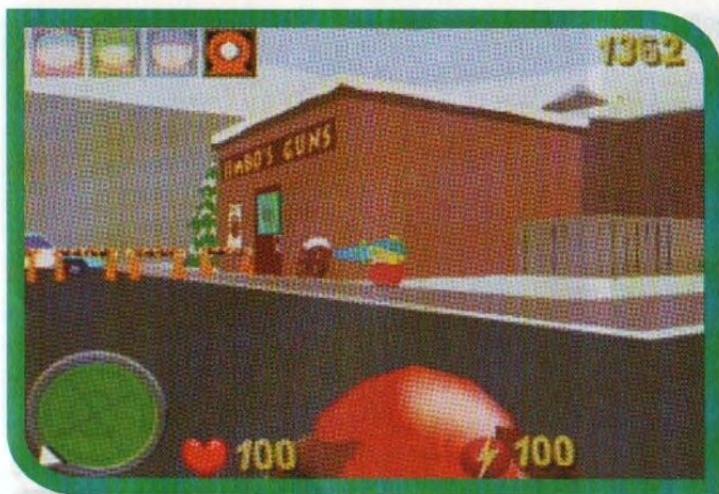


Oohhhh, fatto male? Sembra che la mucca stia bene - aahhhh, aspettate - c'è qualcuno sotto. Scusate.



Gli alieni hanno il vizio di vendicarsi e di prendere tutte le riserve più preziose di South Park.





Gli appassionati dello show di Comedy Central troveranno tutti i loro personaggi e locazioni preferiti, compresa l'armeria di Jimbo.



la mamma di Eric sarà rapita dagli alieni...

Cartman: Gran togata!

Sig. Lax: ...e poi il figlio di Skuzzlebutt impazzisce.

[Jimbo e Ned entrano in scena armati di fucili]

Jimbo: Skuzzlebutt? Dove?

Sig. Lax: Questi bambini dovranno trovarlo e fermarlo.

Ned: Voglio ucciderlo io!

Chef: Ma di che cavolo parli? Vattene!

[Jimbo e Ned spariscono nei cespugli]

Kyle: possiamo avere anche noi delle armi?

Sig. Lax: Beh, non credo. Così sarebbe troppo facile.

Cartman: Cosa? Niente armi? Alien, Skuzzlebutt, tacchini malvagi e siamo disarmati? Che schifo!

Sig. Lax: Dovrete cavarvela con quello che trovate in giro a South Park.

Kyle: Così se vedo una gallina che

corre, posso acchiapparla e farle sparare uova dal culo?

Sig. Lax: Esattamente. Puoi anche far finta di essere un cecchino.

Cartman: Fico! Ci sono anche bambole che scorreggiano?

Sig. Lax: Certo.

Stan: Anche lancia-mucche?

Sig. Lax: Sì.

Chef: Anche palle di neve?

Sig. Lax: Certamente.

Kenny: Mumpf mumpf?

Sig. Lax: Hmmm, non sono sicuro di questo.

Cartman: Cosa? Niente palle di pipi congelata? Che ingiustizia!

Sig. Lax: Va bene, va bene.

Metteremo anche le palle di pipi congelata.

Chef: Ahhhh, io me ne vado.

[Chef va via fischiettando "Sei un mito" degli 883]

Stan: Come faranno la grafica?

Sig. Lax: Ci saranno poligoni 3D come in Turok.

Stan: Turok? Il dino-tipo? Che carino!

Kyle: Hehehehe... Dove troveranno tutti i poligoni per riprodurre il sederone di Cartman?

Cartman: Ehi! Io non sono grasso! Sono solo un po' robusto.

Stan: E' possibile usare uno di noi nel gioco?

Sig. Lax: Sì può essere uno di voi nella modalità singola, ma nella modalità a più giocatori si può



Ragazzi, ecco la gallina cecchino (anche conosciuta come auto-egger). Mirate con la coda.



Ok vediamo... qui c'è Kenny con 5 tacchini. Oh no! Abbiamo paura di scoprire come andrà a finire.



impersonare uno qualsiasi degli abitanti di South Park. Potrete diventare Big Gay Al, Mr. Garrison, Mephesto, Terrance & Philip, Starvin' Marvin, Chef, i vostri genitori...

Cartman: Anche la mamma di Kyle?

Sig. Lax: Probabilmente sì, perché?

Kyle: Amico, non cominciare!

Cartman: *[canta]* Aleee-o-o!!!

Sig. Lax: Cosa c'è di tanto bello nel fatto di poter controllare la mamma di Kyle?

Stan: Stai zitto non ti immischiare anche tu stupido omino della Acclaim!

Cartman: Meglio tacere o finiremo per essere censurati anche in Italia.

[Risate, poi improvvisamente uno sbaffo marrone appare sulla guancia di Cartman]

Mr. Hankey: Saaaalve a tutttttiiii!

Sig. Lax: Ma che....

Cartman: Bleah! È Sig. Hankey, la cacca natalizia!

Mr. Hankey: Caspita bambini.

Avete un magnifico aspetto. E poi profumate tutti di fiori.

Kyle: Cosa ci fai qui Sig. Hankey?

Sig. Hankey: Anch'io voglio essere nel gioco.

Sig. Lax: Nessun problema. Sarai un "gadget".

Sig. Hankey: Un gadget? Che bello!

Sig. Lax: Il gioco uscirà in tempo per Natale *[incrocia le dita dietro la schiena]* Così potremo mandare una copia a ognuno di voi da mettere sotto l'albero.

Sig. Hankey: Natale! Che cosa meravigliosa! *[Il sig. Hankey sparisce nelle fogne]*

Cartman: Sì, beh, peccato per te Kyle. Immagino che tu non ci potrai giocare visto che non ricevi regali di Natale.



Kyle: Chiudi la bocca!

Kenny: Mumpf Mumpf mmm-muumpf.

[Risate]

Kyle: Vi farò a pezzi nel gioco.

Sig. Lax: Vi ho già detto che ci saranno 5 modalità a più giocatori, comprese Ruba Bandiera, Tutti Contro Tutti e Prendi a Calci il Bambino?

Cartman: Oh no! Sta cominciando di nuovo a parlare come Luca Carta del Team PSM!

Sig. Lax: Abbiamo anche pianificato una cosa speciale per Kenny. Guardate queste foto.

Stan: Oh cavolo, Kenny che viene ucciso anche in 3D.

Kyle: Bastardi!

[Kenny sviene e gli altri si avventano sul rappresentante della Acclaim, Signor Lax]

Cartman: Colpiteme alle costole!

Sig. Lax: Ah! Cosa state facendo?

Stan: Ci alleniamo per il gioco. Hehehehehe.

Kyle: Cartman, prendi quella gallina.

Speaker TV: Come sarà South Park per N64?

Sig. Garrison: Sicuramente offensivo. Non adatto ai bambini.

Speaker TV: Riuscirà a tenere testa al miglior gioco di Iguana, Turok?

Agente Brady: Eh? Cosa?

Speaker TV: Acclaim sarà costretta da Nintendo ad addolcire un po' il gioco?

Big Gay Al: Spero proprio di no.

Speaker TV: Tutte queste risposte le troverete sul nuovo gioco di South Park... in vendita alla fine di Dicembre. A meno che non venga rimandato all'inizio dell'anno prossimo.

Cartman: Cosa? Figlio di puttana!

IN BREVE

Nonostante l'aspetto giocoso, i contenuti di questo gioco non sono affatto adatti a un pubblico giovane. South Park ha dei contenuti davvero "scandalosi". Sorretto dalla potenza del motore T2 e dalla forza della modalità a più giocatori, South Park potrebbe diventare un classico, come GoldenEye. Non adatto ai bambini.

QUAKE II

Editore:
Activision

Sviluppatore:
Raster Productions

Giocatori:
1-4

Disponibilità:
Marzo '99



Sopra: Lo Strogg nemico non ha scampo davanti al vostro blaster.

Quando pensate a **Quake II** cosa vi viene in mente? Se siete come noi, probabilmente pensate alle carneficine del gioco. Tanta violenza a cuor leggero accompagnata da secchiate esagerate di sangue. La buona notizia è che l'Activision e lo sviluppatore Aaron Seeler si

sono uniti per dare vita alle vostre disgustose fantasie da maniaci anche su N64.

Forse avrete riconosciuto il nome di Aaron Seeler. Quest'uomo è lo stesso che realizzò la versione N64 del primo Quake. Speriamo che vi sia piaciuto, perché è stato utilizzato lo stesso motore anche in questo seguito. Dopo aver sistemato e migliorato alcune cose, Q2 fa il suo debutto a 64-bit con una modalità per quattro giocatori e dei nuovi livelli che non erano presenti nella versione PC. Nel gioco, una razza aliena chiamata Strogg invade la Terra e comincia a smembrare gli esseri umani. Voi prendete la

decisione di contro-invasare il loro pianeta. Viaggiando con i vostri compagni energumeni riuscite a raggiungere il pianeta da cui provengono gli Strogg, ma la vostra astronave viene abbattuta. Dopo un atterraggio d'emergenza comincia la carneficina 3D conosciuta col nome di Quake II.

Questa versione per N64 è molto simile a quella originale, solo che questa volta ci sono in giro armi molto più potenti e nemici più intelligenti. Ogni livello richiede che il giocatore compia una missione. Per esempio dovrete attivare un satellite per comunicare con i vostri alleati o semplicemente far saltare per aria un nemico e poi tornare indietro. Tra le armi troviamo un blaster, un fucile, un super-fucile, una mitragliatrice, una spara chiodi, bombe a mano, un lancia granate e il portentoso BFG già visto nella serie

di Doom. In Quake II potrete trovare alcuni raffinati effetti luminosi. La musica e il sonoro sono di ottima qualità, e le comunicazioni radio aiutano ad aumentare l'atmosfera. I nemici che vanno da canicyborg rabbiosi fino a soldati mutati geneticamente, animano la situazione in modo inquietante.

Il problema maggiore affrontato dal gruppo di programmatori è stato riuscire a mantenere alta la velocità d'animazione sia nella modalità per un singolo giocatore, che per quella in multiplayer. Finora, le cose sembrano andare per il verso giusto. Quake II sfoggia una modalità a quattro giocatori davvero impressionante. Un netto miglioramento rispetto a quella a due della versione precedente. Speriamo che l'Activision riesca a mantenere alta la qualità dell'azione in ogni situazione. Diminuendo i poligoni e i dettagli si dovrebbe riuscire a far girare tutto velocemente anche quando quattro marine guidati dai giocatori si affrontano in scontri mortali. Detto ciò, Quake II dovrebbe essere una buona alternativa a **Turok 2: Seeds of Evil** e a **GoldenEye**. Bisognerà vedere però se riuscirà a essere all'altezza della versione che molti di voi hanno ammirato su PC.

LA STORIA

Unitevi a noi in questa panoramica sui giochi creati dalla id Software.

Wolfenstein 3D

Siamo durante la Seconda Guerra Mondiale. Voi interpretate il durissimo soldato BJ Blazkovitz, che viene intrappolato nel castello di Wolfenstein, c'è un solo modo per uscirne... uccidere tutti coloro che vi sbarrano la strada.

Doom

Siete un marine spaziale armato solamente di una pistola. La vostra missione è riuscire a fuggire da una base lunare radioattiva dove un esperimento di teletrasporto è andato male. Ora un varco dimensionale sull'infemo sta liberando alcuni terribili demoni.

Doom II

Siete ancora un marine spaziale. Tornato sulla Terra, trovate che anch'essa è stata invasa dai demoni infernali. Quando finirà la carneficina?

Quake

Siete un marine spaziale in missione per trovare e uccidere una misteriosa entità che sta utilizzando un accesso clandestino per far intrufolare degli esseri mostruosi sulla Terra.

Quake II

La Terra è stata invasa da una razza aliena chiamata Strogg. Uccidono gli esseri umani e utilizzano parti del loro corpo per i loro scopi malvagi. Voi siete un marine spaziale inviato sul pianeta degli Strogg per fargli capire chi comanda.

Quake III

Siete un marine spaziale...

IN BREVE

Quake II ha molti punti a suo favore. C'è un'enorme selezione di livelli e il marchio di Quake è ormai famoso in tutto il mondo. Però il motore grafico del gioco comincia a mostrare i segni dell'età.



DUKE NUKEM: ZERO HOUR

Editore:
GT Interactive
Sviluppatore:
Eurocom
Giocatori:
1-4
Disponibilità:
inizio '99



Per non farsi fregare dai colleghi di Resident Evil, anche Duke ha deciso di spappolare qualche zombi.

Il mitico Duke ha debuttato su Nintendo 64 con il classico **Duke Nukem 64**. Quel gioco era solo una pallida conversione del titolo originale uscito per PC. Dovevate girare per i livelli 3D a caccia di alieni bidimensionali, il tutto con una visuale in prima persona simile a Doom. Eppure, nonostante tutti i suoi difetti, Duke

64 non era affatto un brutto gioco. C'erano tutti gli elementi estremi che avevano reso famoso Duke nel mondo dei videogiochi, ma gli sviluppatori della Eurocom erano insoddisfatti. Per questioni di tempo non erano riusciti a includere tutti gli extra che avevano progettato per quel gioco. Ora è giun-



to il tempo della rivincita! La Eurocom ha finalmente la possibilità di esprimere tutto il suo potenziale tecnico e creativo in questo nuovo capitolo della serie, **Duke Nukem: Zero Hour**. Questo nuovo sparattutto con Duke come protagonista ha due visuali di gioco, una nuova in terza persona e quella classica in prima persona. L'inquadratura alla **Tomb Raider** ci permette di goderci meglio la cattiveria del nostro temibile guerriero. Questa volta gli alieni hanno deciso di eliminare Duke ancora prima della sua nascita, in questo modo nessuno potrà impedirgli di conquistare il mondo. Grazie a delle nuove tecnologie, quei maledetti extraterrestri possono viaggiare indietro nel tempo per fare fuori gli antenati di Duke allo scopo di evitarne il concepimento. Naturalmente questa idea non piace affatto al nostro eroe. Questa è la trama dietro l'ultimo capito della saga di Duke. Come già detto, la meccanica di gioco ricorda un po' **Tomb Raider**; ma invece che concentrarsi sull'esplorazione, la Eurocom ha enfatizzato l'elemento d'azione con il risultato di ottenere un gioco sempre frenetico e veloce. **Zero Hour** si svolge in una grande varietà di periodi storici e ambientazioni esotiche, che



includono caverne sotterranee, basi futuristiche e antiche città. Oltre che poter saltare, rotolare e sparare con più di una dozzina di armi distruttive, Duke è in grado di arrampicarsi, accovacciarsi e correre. Logicamente Duke rimane principalmente uno sparattutto e per questo l'azione risultante è sempre ossessiva, eccessiva e sanguinaria... cioè perfetta. Vivacemente, **Zero Hour** vuole essere la creazione più ambiziosa della Eurocom. I livelli sono estremamente curati sia nelle animazioni che negli scenari. Gli effetti luminosi sono molto suggestivi e aggiungono un ulteriore realismo. Duke è finalmente visibile in terza persona e questo apre nuove prospettive di gioco. Se tutto questo non vi ha già fatto sbavare abbastanza, sappiate che la Eurocom ha deciso di sfruttare l'espansione a 4MB della Nintendo. In questo modo avrete una grafica più spettacolare sia nella modalità singola che in quella per più giocatori. A proposito della modalità multiplayer, **Zero Hour** consente a quattro giocatori di sfidarsi contemporaneamente. A giudicare dalla qualità di questa opzione nei passati giochi di Duke, c'è da aspettarsi grandi cose. Non

c'è dubbio che la Eurocom abbia il talento tecnico per fare di Duke Nukem: **Zero Hour**, uno dei migliori giochi di azione per Nintendo 64. Se tutto dovesse andare per il verso giusto, ci sono gli elementi per ritenere che ci troviamo davanti a uno dei migliori giochi del 1999. Finalmente una console (e non a caso è la Nintendo!!!) rende giustizia al vecchio caro zio Duke. Tenete d'occhio questo titolo!



IN BREVE

Eurocom decisamente ha tutti i requisiti per fare dell'ultima avventura di Duke un classico per Nintendo 64. Grafica lussuosa, modalità ad alta risoluzione sia per l'opzione in solitario che per quella a più giocatori. Cosa possono chiedere di più i fan del vecchio Duke?



SUPERMAN



La Titus è una società che punta molto sulla realizzazione di videogiochi ispirati a serie televisive o a film. Questa volta l'editore francese è riuscito a mettere le mani sul mitico uomo d'acciaio, il re dei super-eroi, l'uomo la cui maschera è meglio di un ferro da stiro, ovvero **Superman**. L'eroe proveniente da Krypton arriva su N64 in un gioco completamente in 3D. Il



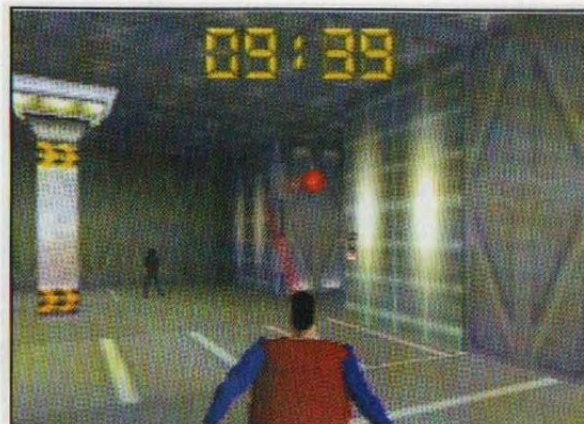
suo compito sarà quello di salvare Lois dal malvagio Lex Luthor e dai suoi scagnozzi. È bello vedere che alcune trame non cambiano mai. Potrete prendere i comandi dell'uomo d'acciaio e usare i suoi mitici super-poteri come la capacità di correre più veloce della luce, volare, usare la sua vista a raggi X, sparare laser dagli occhi, congelare tutto con un soffio, sfruttare il super-udito e logicamente la super-forza. Tutto questo con la semplice pressione di uno dei numerosi pulsanti del controller Nintendo. La vostra avventura si svilupperà per le strade di Metropolis e vi permetterà di visitare basi sotterranee, sistemi fognari, metropolitane e logicamente gli altissimi grattacieli.

Editore:
Titus

Sviluppatore:
Titus

Giocatori:
1-4

Disponibilità:
Dicembre '98



Il nostro super-eroe poligonale ha tutti i poteri della sua controparte reale: visione incendiaria, alito congelante, visione a raggi-X e molto altro.

Il gioco prevede anche una modalità a quattro giocatori piena di astronavi e di classici super-nemici come Bizarro, Parasite, Darkseid, Metallo, Mercy Graves e Braniac. Lo stile di disegno dei personaggi si ispira all'ultima meravigliosa serie animata (trasmessa anche in Italia da Rete 4). La Titus ha mostrato in anteprima **Superman: The Animated Series** all'E3 dello scorso anno. Ascoltando i commenti dei visitatori, i programmatori hanno deciso di apportare alcune modifiche e lavorarci ancora un po' prima di distribuirlo. Recentemente, noi della redazione abbiamo avuto la

possibilità di giocare alla nuova versione del gioco. Dobbiamo ammettere che le cose promettono molto bene! Con un po' di fortuna, la versione finale renderà giustizia al più grande eroe di tutti i tempi.

IN BREVE

All'inizio, questo progetto mancava di un'identità propria, ma ora sta finalmente diventando qualcosa di buono. Un picchiaduro 3D pieno d'azione e con la possibilità di volare. Potenzialmente buono.

SHADOW MAN

Immaginate un incrocio tra Nightmare e Hellraiser, il tutto ambientato nel profondo Sud degli Stati Uniti e capirete l'atmosfera dell'ultimo titolo sviluppato da Iguana UK, **Shadow Man**. Questo gioco di azione-avventura in terza persona (stile **Tomb Raider**), vi mette ai comandi di Micael LeRoi, un uomo che possiede la straordinaria capacità di viaggiare tra il mondo dei vivi e quello dei morti. LeRoi ha una missione personale, quella di



vendicare l'uccisione di suo fratello minore. Ha deciso di sfruttare i suoi poteri per distruggere i serial killer che si trovano nel mondo dei vivi. Dopo che li ha mandati nel sottomondo, LeRoi gli dà il colpo di grazia. Come Turok, anche Shadow Man si basa su una serie di fumetti prodotta dalla Acclaim. Coloro che pensavano che l'atmosfera di Turok fosse troppo violenta e sanguinosa, non hanno ancora visto niente. Secondo i creatori di Shadow Man, l'idea di base di questo titolo non è quella di disgustare i giocatori (anche se l'aria è quella...), ma di spaventarli a morte. A questo ci si arriva grazie a mondi 3D paragonabili a quelli di **Resident Evil** nei quali il giocatore può muoversi liberamente in tutte le direzioni. Alla fine, il risultato è un gioco pieno di ambientazioni inquietanti che danno una sensazione di oppressione e di pericolo.

Editore:
Acclaim

Sviluppatore:
Iguana UK

Giocatori:
1

Disponibilità:
Metà '99



Quell'allegro mattacchione di Shadow Man si diverte a collezionare vermi e altri oggetti voodoo. Questo è sicuramente il gioco più oscuro e inquietante della Acclaim.

Shadow Man può correre, saltare, strisciare, nuotare, spostarsi lateralmente, sparare e usare la magia nera. Inoltre, l'uomo delle ombre può compiere più movimenti contemporaneamente. Per esempio, è possibile tirare fuori la pistola e sparare mentre si sta rotolando per terra, oppure quando si è appesi a una piattaforma. L'intenzione di Iguana UK era di dare una giocabilità flessibile che permettesse di affrontare moltissime situazioni differenti. Ultimamente abbiamo avuto la possibilità di provare una versione PC di Shadow Man e dobbiamo ammettere che questo titolo mantiene tutte le promesse fatte. Se la ver-

sione per N64 sarà altrettanto entusiasmante, Shadow Man potrebbe dare del filo da torcere perfino al mitico Turok. Per saperne di più dovremo aspettare il '99 quando questo gioco uscirà nei negozi.

IN BREVE

La versione di Shadow Man per N64 è ancora in fase di lavorazione. Quando l'abbiamo vista non funzionava quasi nulla. Malgrado questo piccolo impedimento dobbiamo ammettere che il motore 3D appariva solido e fluido.

NIGHTMARE CREATURES

Editore:
Activision
Sviluppatore:
Kalisto
Giocatori:
1
Disponibilità:
Dicembre '98



Nel caso non crediate che Londra sia un posto pericoloso, ecco le prove in questa immagine. Sopra (da sinistra a destra): l'editore di N64, il coordinatore redazionale e il direttore tecnico.



Fino all'anno scorso i giochi 3D per N64 erano pieni di fiori, caramelle, principesse pasticciere, alberi di frutta sorridenti... ora però le cose stanno cambiando!

E premendo questo pulsante si taglia e si affetta automaticamente qualunque cosa.

re per N64, **Nightmare Creatures**.

La storia di questo titolo d'azione 3D si svolge in una Londra nebbiosa di 200 anni fa.

Adam Crowley, discepolo dell'oscura

Confraternita di Hecate, sta tramando per dare vita a una razza di super-uomini in grado di conquistare il mondo.

Crowley dà il via al suo piano arruolando i peggiori esseri umani sulla faccia della terra. Così avvocati, uomini d'affari e banchieri iniziano a finanziare il suo folle progetto.

Improvvisamente gli esperimenti di Crowley prendono una piega inaspettata. Al posto di esseri umani superiori, iniziano a nascere dei pericolosi mostri. Il segretario della confraternita

Hecate decide di opporsi a Crowley alleanandosi con Ignatius Blackward, una specie di stregone. Aiutato da una spadaccina americana di nome Nadia F., Ignatius comincia a ripulire le strade di Londra dalle creature mutanti che scorrazzano liberamente.

Nonostante l'ambientazione gotica e un'enfasi sui combattimenti, il termine di paragone per Nightmare Creatures è sicuramente **Tomb Raider**. Nei panni di uno dei due personaggi principali, il giocatore deve farsi strada in un ambiente 3D infestato

da orribili creature demoniache. I combattimenti sono molto violenti e pieni di sangue e i giocatori possono eseguire numerose combinazioni d'attacco. L'azione si svolge in strade buie, catacombe e fogne di

Londra fino a trovarsi faccia a faccia con la radice stessa del male, Crowley.

Ogni livello è pieno di trappole, zombi, lupi mannari, gargoyle, serpenti giganti, ragni e molto altro ancora. La maggior parte del tempo, i due personaggi utilizzano le loro armi primarie. Ignatius è fornito

di una lunga asta ai cui estremi si trovano delle lame affilate, Nadia padroneggia l'uso di una spada katana molto affilata. Distruggendo delle casse o rompendo i vetri delle finestre, i giocatori possono trovare vari oggetti come bombe, energia vitale e

anche armi. L'uso di diverse tecniche di combattimento

è fondamentale per riuscire a completare la vostra oscura missione. Sparate in testa a un lupo mannaro e lo avrete eliminato, ma se userete la stessa tecnica con uno zombi, lui cadrà semplicemente a terra rialzandosi per attaccarvi nuovamente. Ogni nemico deve essere eliminato usando un particolare tipo d'attacco.

La versione N64 di Nightmare Creatures deriva direttamente da quella realizzata per PlayStation. Infatti i livelli, le creature e le mosse dei personaggi sono assolutamente identici. Comunque, anche in fase di lavorazione, la versione N64 sembra più raffinata, pulita e con un'animazione più fluida. Se la Kalisto riuscirà a sfruttare al meglio il metodo di controllo analogico e affinerà il sistema d'inquadratura, gli appassionati di N64 avranno un bel regalino per le prossime feste natalizie.



IN BREVE

Coloro che hanno già giocato con la versione PlayStation non troveranno grandi differenze, ma chi non ci ha mai giocato adorerà la sua ambientazione gotica e l'atmosfera buia. La grafica è pulita e dettagliata e la musica dell'organo riesce a essere veramente molto inquietante. Piacerà ai giocatori più maturi.

TUROK 2

Editore:
Acclaim

Sviluppatore:
Iguana

Giocatori:
1-4

Disponibilità:
Fine '98



Quell'ammasso di resti che schizza sangue è in realtà quello che rimane di un Pur-linn.

Turok: il Cacciatore di Dinosauri è stato uno dei titoli più importanti mai usciti per N64 perché ha aiutato la Nintendo a rendersi conto che il suo pubblico non era composto solo da bambini impressionabili.

Turok 2 è più grande, più cattivo e più pericoloso di quello che vi aspettate.

Dopo una lunga serie di dolcissimi platform, arrivava uno sparattutto in prima persona in cui il protagonista

armato fino ai denti riduceva i nemici in poltiglie sanguinolente. Non c'erano funghi giganti, né tantomeno tartarughe parlanti o fiori danzanti. Immaginate lo stupore dei dirigenti Nintendo quando il gioco scalò tutte le classifiche di vendita diventando il titolo sviluppato da una casa esterna più venduto sul mercato. Neanche la grande "N" poteva negare l'evidenza, la violenza vendeva, ecco

me. Da allora, il team Iguana si è creato una solida reputazione realizzando alcuni tra i giochi graficamente più belli per N64. Titoli come **Baseball '99** e **NFL Quarterback Club '98**

hanno contribuito a lanciare la console Nintendo a 64 bit sul mercato americano. Dopo questi successi, tutti si aspettavano che l'Iguana realizzasse un gioco in grado di battere il bellissimo **GoldenEye** della Rare. Ecco quindi **Turok 2: Seeds of Evil**, lo sparattutto in prima persona che lascerà a bocca aper-



ta i giocatori di mezzo mondo. L'enorme cartuccia da 32MB (256 megabit, quindi quattro volte più capiente dell'originale Turok) è la stessa usata per **Zelda: Ocarina of Time**, ed è piena di nemici, livelli, armi, distruzione e tanti schizzi di sangue.

Dopo aver sconfitto il Campaigner, l'eroico cacciatore di dinosauri getta il Chronoceptor dentro un vulcano, risvegliando così un'altra terribile minaccia, il Primagen. Questo malvagio essere millenario è bloccato con la sua astronave nelle viscere del vulcano, imprigionato da tonnellate di terra.



INTERVISTA

Intervista col Capo Progetto David Dienstbier.

N64: Quali opzioni multiplayer sono presenti in Turok 2?

David: Nella modalità a due il gioco gira a circa 30 fotogrammi per secondo. Con tre o quattro giocatori siamo intorno ai 20. Ci sono ancora un paio di problemi da risolvere per quanto riguarda le modalità a più giocatori dove non possiamo utilizzare moltissimi poligoni. Gli ambienti sono molto semplici se paragonati a quelli della modalità normale. Anche le armi sono graficamente meno elaborate. Comunque, tutto questo è per mantenere alta la velocità e la fluidità di movimento. Tutti gli effetti luce rimangono, quindi ci sono ancora le ombre in cui nascondersi, i bagliori dei colpi d'arma da fuoco e le esplosioni che illuminano le zone buie. Questi effetti creano una sensazione tesa e misteriosa.

N64: Come sono disegnati i livelli per le sfide a più giocatori?

David: Alcuni sono volutamente più piccoli e perciò adatti a due giocatori. Altri invece sono molto più grandi e funzionano bene con quattro giocatori. Stiamo lavorando per realizzare dai 12 ai 18 livelli per questi scontri mortali.

Vi accorgete che questa modalità assomiglia molto a un gioco per PC, esattamente come succede per Quake. Più importante della caccia vera e propria sono i vari attrezzi, le armi e i gadget che troverete per eliminare gli avversari.



Il "cerebral bore" è un'arma veramente singolare. Trova un punto morbido nel cranio di un nemico e gli succhia via il cervello. Davvero splatter!!!

Giocando a GoldenEye in quattro il gioco si trasforma in una caccia nella quale il giocatore con l'arma più potente rincorre gli altri. Nella nostra versione, bisogna scalare, nuotare, saltare... tutte cose che mancano in GoldenEye. E poi alcuni livelli sono stati disegnati in modo da sembrare totalmente surreali. Saranno molto diversi dal resto del gioco.

N64: Quali sono le altre varianti della modalità multi-player?

David: La modalità di base viene chiamata "Bloodlust". Si può giocare questa modalità anche a squadre, due contro due, tre contro uno, due contro uno. E poi, naturalmente, c'è il "Frag Tag".

N64: Cos'è esattamente il Frag Tag?

David: Fondamentalmente Frag Tag è una variazione della modalità sfida. Uno tra i giocatori viene scelto a caso come vittima indifesa della partita (con tanto di bersaglio stampato sul petto). In ogni livello di Frag Tag c'è un portale grazie al quale è possibile "curarsi" e passare il bersaglio a un altro giocatore. I cacciatori guadagnano punti eliminando il "bersaglio", mentre il "bersaglio" li guadagna scappando. Il "bersaglio" non può fare nulla. Non può sparare, ma solo scappare istericamente da una parte all'altra. I portali di cura si aprono casualmente in posti diversi. Così se si conosce bene la struttura di un livello è facile capire in che direzione andrà il giocatore vittima quando gli si chiude un portale. A un certo punto si creano delle situazioni comiche. Il giocatore preda corre verso il portale attivo, se riesce a sopravvivere passerà il bersaglio a un avversario. In questo modo tutti inseguiranno la nuova vittima. Vi assicuro che assisterete a cose veramente comiche.

N64: Si possono uccidere i giocatori che non sono "bersaglio"?

David: Sì, certo. Ma non si guadagnano punti.

N64: Puoi parlarci dell'uso delle armi subacquee in Turok 2?

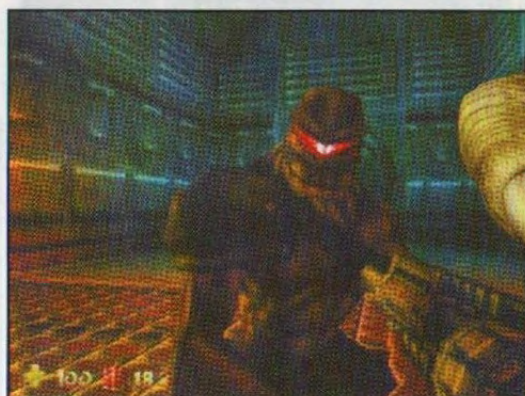
David: Si tratta di armi particola-



Logicamente Primagen vuole tornare libero per sottomettere il pianeta Terra, ed è a questo punto che Turok entra in scena. Questa è la trama che fa da sfondo a **Turok 2: Evil Seeds**. Turok 2 è più vasto e complesso dell'originale sotto ogni aspetto. Il gioco presenta sei livelli enormi che danno la sensazione di non finire mai e che si estendono per varie ambientazioni. Ogni mondo è caratterizzato da una grafica molto dettagliata e pulita. Sia che si tratti delle paludi del Massacro vicino al Fiume delle Anime o del caotico Porto di Aida, ogni ambiente ha degli elementi che lo



rendono unico e mai ripetitivo.



Inoltre, ogni area ha mostri, armi e nemici diversi. I ragazzi della Iguana hanno progettato i livelli in modo da essere connessi tra loro. In questo modo il giocatore può esplorare liberamente il mondo di Turok portando a termine alcune missioni. Passare da una regione all'altra è condizione necessaria per vincere. L'attenzione messa nei dettagli appare evidente nelle animazioni dei personaggi e nei bellissimi effetti luce in tempo reale. Come già aveva fatto il primo titolo, anche Turok 2 fissa dei nuovi standard grafici per il N64. Infatti, questo gioco sfrutta la nuova espansione a 4MB creata dalla Nintendo. Turok 2 gira a una risoluzione di 640x480 ed è il primo sparattutto in prima



ri che possono essere usate solamente sott'acqua. Ci sono una fiocina e un lancia-torpedo. Entrambe si trovano anche nella modalità a più giocatori, così quando ci si trova in acqua non c'è bisogno di rincorrere la preda a nuoto cercando di ammazzarla di botte. Basterà sparargli una fiocinata alla schiena oppure farlo inseguire da una torpedo. La cosa è anche abbastanza divertente perché sott'acqua si muove tutto lentamente e si ha sempre l'impressione di poter sfuggire...

N64: Quando è stato deciso di usare personaggi non umani?

David: Fondamentalmente, questa scelta è stata fatta perché pensiamo sia più divertente sparare a un mostro che a un essere umano. Una delle critiche che abbiamo ricevuto per il primo gioco è che i personaggi umani erano un po' squallidi. Così per Turok 2 abbiamo deciso di non utilizzare umani veri e propri. In questo modo c'è più libertà creativa nel disegno dei personaggi. E' più divertente affrontare nemici spaventosi di dimensioni gigantesche con bocche enormi e braccia piene di armi.

N64: Turok è ancora un cacciatore di dinosauri?

David: La filosofia di Turok è: "se non stai con me, ti faccio saltare in aria". In realtà ci sono ancora moltissimi dinosauri. In Turok 1 c'erano solo tre specie di dinosauri. Qui ne incontrerete molte di più. Alcune vengono direttamente dalla prima versione, altre sono completamente nuove.

N64: Come si lega Turok 2 alla serie a fumetti?

David: Noi abbiamo sempre cercato di lavorare tenendo in considerazione il fumetto, ma alla Acclaim sono convinti che non è il caso di farsi influenzare troppo. Abbiamo un ottimo rapporto con i realizzatori del fumetto, se possono fornirci qualcosa per migliorare il gioco lo fanno senza problemi. Anche noi facciamo lo stesso con loro. Per esempio, ci sono alcuni personaggi che abbiamo creato e disegnato noi che appariranno in futuro anche sul fumetto. Questa collaborazione funziona molto bene.



persona a ottenere questo risultato. Coloro che non avranno l'espansione potranno comunque giocare a Turok 2 usando una risoluzione minore. Pensavate che il primo episodio fosse sanguinoso? Ancora non avete visto nulla! In questo seguito ci sarà una pioggia di sangue per ogni pallottola che va a segno. Immaginate i Raptor tagliati in due che schizzano sangue ovunque mentre si dime-

nano per terra. Immaginate nemici tagliati a pezzi, con le braccia che cadono a terra mentre dalle ferite esce una fontana di sangue. Immaginate decapitazioni, amputazioni, fori di proiettile e fiumi di sangue. Immaginate un'arma che penetra nella testa del nemico succhiandogli via il cervello.



Immaginate un lancia-fiamme che coglie di sorpresa un avversario, bruciandolo vivo. Veramente orripilante! Appena inserita la cartuccia nera nel vostro N64 non avrete più bisogno di abbandonarvi a questi sforzi d'immaginazione, perché sarà tutto a portata di pulsante. Turok 2

fornisce indubbiamente abbastanza violenza da soddisfare qualunque giocatore. Fortunatamente, i ragazzi della Iguana non hanno dimenticato l'importanza di una buona modalità per più giocatori. Fino a 4 guerrieri si possono sfidare in più di 12 arene ambientate in altrettanti livelli. Inoltre c'è la possibilità di giocare divisi in squadre nella modalità "Bloodlust" (Festa di Sangue) e la terribile "Frag Tag" in cui tutti danno la caccia a un solo giocatore-obiettivo.



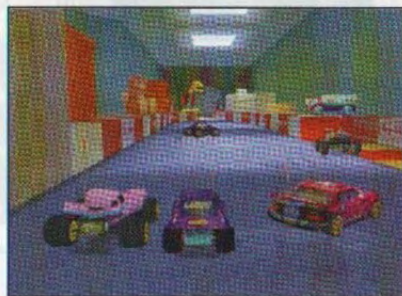
IN BREVE

Si può tranquillamente dire che Turok 2 sia il progetto più ambizioso del team Iguana. Il gioco è un vero punto di svolta per i titoli della prossima generazione. Turok 2 spinge al massimo le capacità del N64. Riuscirà a battere GoldenEye della Rare? Noi siamo pronti a scommettere di sì!



Il Triceratopo può essere minacciato per una macchina vera. Ma se siete lunghi 30 cm e fatti di plastica, non vi spaventerà!

Editore:
Acclaim
Sviluppatore:
Probe
Giocatori:
1-4
Disponibilità:
Metà '99



Sebbene nessuno si sia mai lamentato per la mancanza di giochi di corsa su N64, l'Acclaim sembra aver trovato una nicchia nel genere che non è anco-

ra stata esplorata, le macchine radiocomandate. Sviluppato dalla casa britannica Probe (gli autori di *Forsaken* e *Extreme-G*), *Revolt* esplora il

microcosmo delle gare di automobilistiche con motore elettrico. I giocatori pilotano delle auto radiocomandate nei corridoi di un museo di Paleontologia, evitando i resti di un enorme T-Rex e schizzando sui pavimenti di marmo per arrivare primi al traguardo. Tra gli altri tipi di sfida troviamo un rally sul tetto di un palazzo, una velocissima corsa in un supermercato e una corsa sul morbido tappeto di un asilo. La Probe promette moltissime modalità a più giocatori. Ci saranno una marea di salti e giravolte, un grande realismo e tonnellate di

effetti speciali. In questo momento, la versione per N64 è ancora alle prime fasi di sviluppo. Queste immagini prese dalla versione PC dovrebbero darvi un'idea di cosa aspettarvi. *Revolt* dovrebbe arrivare nei negozi prima dell'estate '99. Speriamo!

IN BREVE

La versione PC è bellissima. Bisogna vedere se la Probe riuscirà a ottenere qualcosa di simile senza rovinare il sistema di controllo e la fluidità d'animazione.



Potete volare, sparare, esplorare e risolvere enigmi in compagnia del vostro fedele cane blu. Sappiamo già che Jet Force Gemini sarà molto più di un semplice sparattutto 3D.

Editore:
Rare
Sviluppatore:
Rare
Giocatori:
1-4
Disponibilità:
Metà '99

una visuale in terza persona. Il gioco è ambientato sullo sfondo di una futuristica guerra spaziale

Questo non significa però che mancheranno gli enigmi da risolvere e le zone da esplorare. Sicuramente la Rare troverà il giusto equilibrio fra le varie componenti di gioco. Eccettuati i personaggi simili a cartoni animati, quello che succede nel gioco sembra abbastanza "cattivo". È il marchio di fabbrica della Rare, comicità con qualche elemento realistico senza mai essere troppo violenti. Come tutti i giochi Rare, i mondi di JFG sono enormi e ben dettagliati. Il gioco beneficia soprattutto degli effetti luce e dei riflessi sulle superfici. Tutto questo significa esplosioni che illuminano zone buie e pavimenti che fanno da specchio a oggetti e personaggi. Jet Force Gemini presenta un'interessante modalità sfida e una per due giocatori che cooperano. Questo fa aumentare sicuramente

la longevità del gioco. Dopo tutto, non c'è niente di meglio che uccidere qualche brutto alieno in compagnia di un amico. Sfortunatamente, dovremo aspettare fino alla metà del '99 per poterlo fare.

IN BREVE

È questa la risposta della Rare al Mega Man della Capcom? Le ultime demo di JFG ci fanno pensare che questo titolo farà breccia nei cuori dei giocatori.

Sviluppato dallo stesso team di Blast Corps per N64, *Jet Force Gemini* è un misto tra azione e avventura con

scatenata da un malvagio tiranno di nome Mizar, un essere spregevole determinato a conquistare la galassia. Per fermare questo cattivone cosmico entra in scena un gruppo di eroi chiamato Jet Force Gemini. Juno, Vela e Lupus il cane sono i personaggi che potrete controllare in questa avventura spaziale. Dopo aver scelto il vostro eroe preferito, dovrete lanciarsi in una serie di combattimenti ambientati in lontani mondi alieni. Diversamente da *Banjo-Kazooie* o *Twelve Tales*, JFG concentra la sua giocabilità sull'azione frenetica.



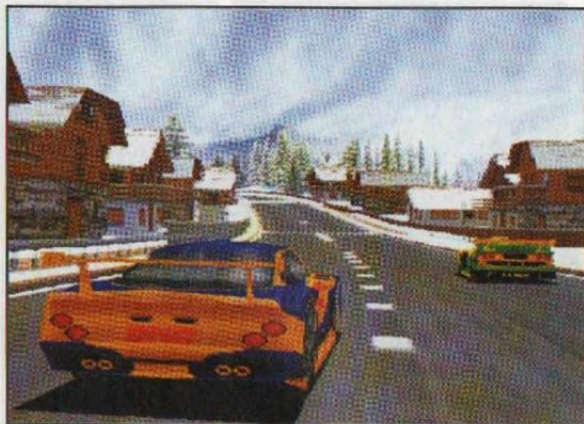
GT WORLD TOUR

Editore:
Midway

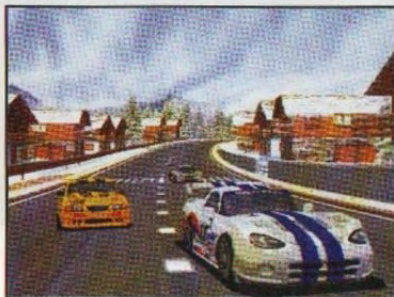
Sviluppatore:
Boss Game

Giocatori:
1-2

Disponibilità:
Inizio '99



GT World Tour (titolo temporaneo) è sicuramente il miglior gioco di corse per N64. Peccato che non si possano investire le persone lasciandole lì a morire.



Gran Turismo. Il gioco offre derapate, curve a 90° e sor-

INTERVISTA

Qualche parola con Ray Povey, direttore tecnico di GT World Tour.

N64: Che auto hai Rob?

Rob: Ho una [pausa] ho una Dodge Viper rossa del '98.

N64: Beh, sembra che ti paghino bene.

Rob: Dovete capire che io non vivo in una casa, io vivo in ufficio (ride).

N64: Hai mai investito un uomo e poi sei scappato lasciandolo lì?

Rob: No, non l'ho mai fatto... ancora non ho provato una cosa del genere (ride). Ci sono un paio di persone nello staff con cui lo vorrei fare, ma...

N64: In che modo avete migliorato il gioco rispetto a Top Gear Rally?

Rob: Il controllo è molto più leggero e si ha molta più padronanza dei freni. GTWT è una corsa su strada, non sulla terra come il titolo precedente.

N64: Cosa ne pensi di coloro che dicono che ci sono troppi giochi di corsa su N64?

Rob: Li odio tutti.

N64: Quanto dura mediamente una tua giornata lavorativa?

I proprietari di PlayStation hanno Gran Turismo, quelli di N64 hanno Cruisin' USA. Cosa c'è di sbagliato in questo? Niente, a meno che non siate interessati a un gioco di corse

più realistico.

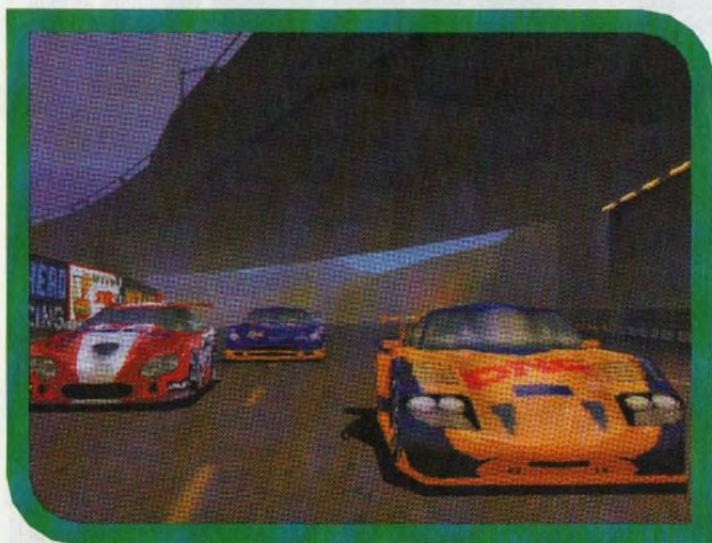
Spesso è possibile trovare i programmatori della Boss Game che lavorano alle 1:37 di un sabato sera.

po' a bocca asciutta.

Fortunatamente, la Boss Game sta per colmare questa lacuna. Forse ricorderete un altro titolo automobilistico creato da questa

casa di sviluppo, Top Gear Rally. Questo gioco era un simulatore Rally dotato di una grafica molto curata e un avanzatissimo sistema di gioco. Le vetture infatti si muovevano in modo estremamente credibile. Quello era solo il primo tentativo dalla Boss Game di familiarizzare con le capacità tecniche del Nintendo 64. Un anno dopo, la casa di sviluppo è tornata con un nuovo titolo pieno di effetti speciali e miglioramenti grafici. Chiamato momentaneamente GT World Tour (da non confondere con GT 64) questo nuovo gioco offre un realismo e una cura del dettaglio tali da poter essere confrontato con il bellissimo

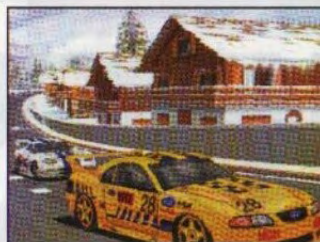
passi in volata, il tutto a una velocità incredibile. Il controllo della macchina è piuttosto immediato e meno complesso rispetto ai giochi di simulazione come Gran Turismo. Secondo Rob Povey, direttore tecnico di GTWT, la ragione per cui non si è insistito troppo sul realismo è che una corsa reale può risultare troppo noiosa e poco adatta a un videogioco. World Tour presenta moltissimi miglioramenti rispetto a Top Gear Rally, compresa una migliore simulazione della fisica reale e la possibilità di visualizzare moltissime vetture contemporaneamente sullo schermo senza perdere velocità. Inoltre si potrà scegliere il proprio bolide tra i 15 disponibili e correre su uno dei 10 tracciati. Il livello di difficoltà influenzerà direttamente la composizione di ogni circuito. Per esempio, la modalità più semplice rivela solo alcune zone di una pista. Giocando a livelli di difficoltà più elevati si potrà accedere a nuove aree del percorso. Ogni circuito può essere spechiato o percorso al contra-





rio, in questo modo il giocatore non si annoia rapidamente di correre sempre sulla stessa pista. Anche se la Boss Game non si affida completamente al nuovo modulo d'espansione di 4MB, ciò non vuol dire che GT World Tour non sarà visivamente spettacolare. Già nelle prime fasi di lavorazione il gioco è in grado di funzionare in alta risoluzione. Gli sviluppatori vogliono addirittura inserire una pista bonus che giri a una risoluzione di 640x480. Date un'occhiata alle immagini e vi renderete conto di come i programmatori stiano facendo un ottimo lavoro anche senza la RAM aggiuntiva. Se la Boss Game deciderà di utilizzare i 4MB, sarà probabilmente solo

per ottenere una modalità di replay più estesa. Alcuni dei migliori grafici disponibili sul mercato stanno lavorando su questo gioco. Infatti potete notare il realismo degli ambienti in cui si svolge World Tour. Logicamente non possono mancare gli spettacolari effetti luce in tempo reale. I fari illuminano i tunnel e le grotte, i lampioni rischiarano la strada davanti a voi e gli stop delle vetture brillano nell'oscurità. Inoltre ci saranno anche moltissimi effetti grafici aggiuntivi in grado di

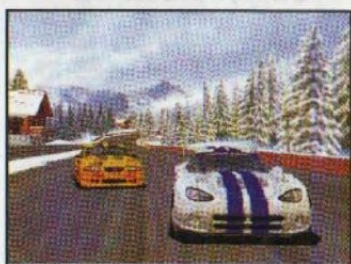
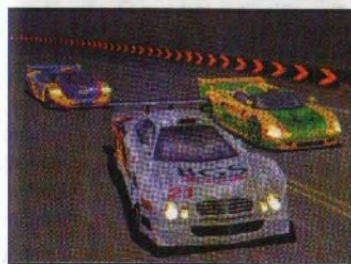


dare del filo da torcere a 1080° Snowboarding.

Come in ogni gioco di corse che si rispetti, anche in GT World Tour sarà possibile giocare in più giocatori contemporaneamente. I ragazzi della Boss Game hanno lavorato duro per riuscire a mantenere alta la velocità di gioco anche quando ci sono 8 macchine contemporaneamente sullo schermo. Come se ciò non bastasse, la modalità per più giocatori gira in alta risoluzione, senza l'uso del modulo aggiuntivo da 4 MB. Problemi di animazione scattosa? Neanche per sogno! Impressionante vero?!? Attualmente il gioco permette solo sfide tra due piloti con split screen (schermo diviso sia orizzontalmente che verticalmente), ma gli sviluppatori stanno cercando di realizzare una modalità a quattro. Speriamo ce la facciano.



La modalità a due giocatori funziona in modo molto fluido anche quando ci sono molte auto sullo schermo. In alto alla pagina potete sbavare su un'immagine che ci mostra il gioco in alta risoluzione!



Rob: Beh, sai se cercassi di calcolarlo impazzirei. Qualcosa tra le 2 e le 22 ore!

N64: Hai mai voglia di uccidere qualche compagno di lavoro dopo una giornata lavorativa?

Rob: Oh, sì.

N64: Hai mai pensato di investire uno e scappare lasciandolo là?

Rob: Beh, l'unica cosa che mi trattiene dal fare una cosa del genere è che la mia macchina è troppo costosa (ride).

N64: Che tipo di auto ci saranno in GT World Tour?

Rob: Ci sono un sacco di auto riconoscibili. Si basano su dei modelli GT reali, ma chiaramente non abbiamo concessioni e quindi si chiamano con nomi simili.

N64: Pensi che sia una buona idea chiamare il gioco GT World Tour con tutti quei titoli simili in giro?

Rob: (ride) No, non credo sia una buona idea.

N64: Avete intenzione di cambiare il nome?

Rob: Certo, pensavamo a Infogrames. No, ancora non abbiamo un'idea.

N64: Secondo te, qual è il miglior gioco di corsa, su qualunque console?

Rob: Gran Turismo.

N64: Non è quel gioco in cui bisogna investire le persone lasciandole poi là?

Rob: (ride) Sì, qualcosa del genere.

IN BREVE

I ragazzi alla Boss sono buoni conoscitori dell'hardware N64 e sanno come tirare fuori il meglio dai loro giochi. Vista la loro esperienza e i loro sforzi, GT World Tour promette veramente bene. Questo titolo potrebbe facilmente essere l'equivalente di Gran Turismo per N64.

CAESAR'S PALACE

Editore:
Crave
Sviluppatore:
Lobotomy
Giocatori:
1-4
Disponibilità:
Inizio '99



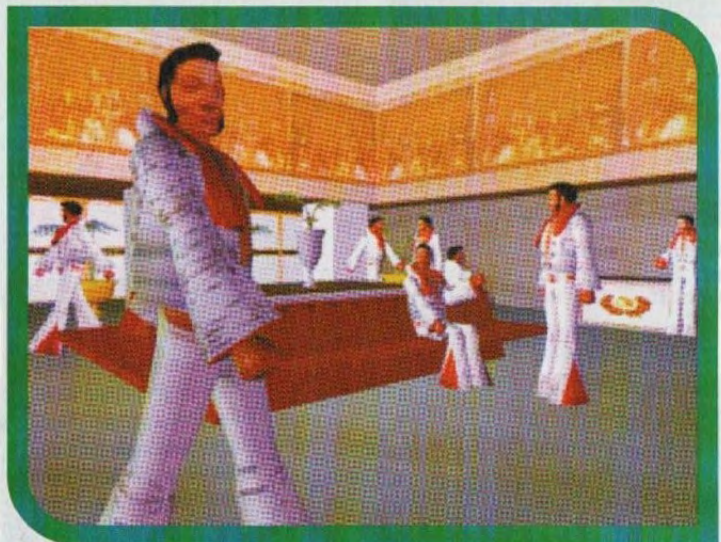
Se volete il gioco d'azzardo, lo avrete. Ma non sarebbe divertente poter prendere tutti i vostri soldi e chiacchierare con la ragazza vestita di rosso seduta al bar? Potete farlo.



Aspettate! Non girate pagina! Le cose non sono come sembrano. Sì, lo sappiamo, dopo aver letto il titolo del gioco il vostro corpo è stato preso da uno strano senso di torpore. Molti di voi associano i giochi ispirati ai Casinò a delle noiosissime partite a canasta contro una vecchietta virtuale. Giocare d'azzardo nella realtà può anche essere un'esperienza elettrizzante, ma che cosa c'è di bello nel perdere o guadagnare dei soldi virtuali? Calma, la



casa di sviluppo di questo gioco è la Lobotomy (famosa per giochi come PowerSlave) e la pensa esattamente come voi. Ecco perché Caesar's Palace non può essere considerato un semplice simulatore di Casinò. Immaginate di avere \$1000 dollari in tasca e di essere nel prestigioso Casinò Caesar's Palace di Las Vegas. Mentre girate liberamente per degli ambienti accuratamente ricostruiti in 3D, la vostra attenzione cade su una bella signorina di nome Shaniqua. Tra una partita e l'altra ai vari tavoli di gioco potrete cercare di sfoderare la vostra abilità di "playboy" per conquistare la bella sgnacchera.



INTERVISTA

Dopo averli umiliati a Death Tank, i nostri recensori sono riusciti a farsi rilasciare un'intervista da Paul Lange e Dan Jevons della Lobotomy a proposito di Caesar's Palace.

N64: *Caesar's Palace è completamente differente dalle altre simulazioni di Casinò. Come vi è venuto in mente di realizzare un gioco del genere?*

Paul: In precedenza io e Dan, avevamo già realizzato giochi d'azione e avventura. Così quando ci hanno chiesto di realizzare questo titolo abbiamo pensato di sfruttare le nostre esperienze passate. Una situazione in cui si mettono in palio solo dei soldi virtuali non sarebbe stata divertente. Così abbiamo deciso di popolare il Casinò di diversi personaggi con cui interagire e parlare. In questo modo il gioco è sicuramente più divertente. Ecco perché adesso viene "catalogato" come Avventura-Casinò o GDR Casinò o qualunque sia il termine esatto.

N64: *Ci sono un sacco di personaggi strani nel gioco. Qual è secondo voi il più strano?*

Paul: Graficamente Dr. X è il più strano! È un personaggio piccolo, pazzo e malvagio. Ha un'iguana come animale domestico che sogghigna in modo satanico. Anche il sosia di Elvis è parecchio buffo, ma lo incontrerete solo nella seconda parte del gioco. Secondo la Nintendo, anche alcuni personaggi femminili sono scioccanti.

N64: *Cosa offre Caesar's che non hanno gli altri giochi?*

Paul: La struttura del gioco lascia il finale aperto, in questo modo è possibile giocare per molto tempo

trovando sempre cose nuove da fare. Probabilmente però, la cosa più innovativa sono i contenuti destinati ad acquirenti "adulti". Non troverete nessun morto e nessuno schizzo di sangue, ma i dialoghi e gli avvenimenti sono comunque considerati adatti a un pubblico più maturo. Credo che molti saranno sorpresi da questa cosa e l'apprezzeranno.

N64: *Come descriveresti la storia?*

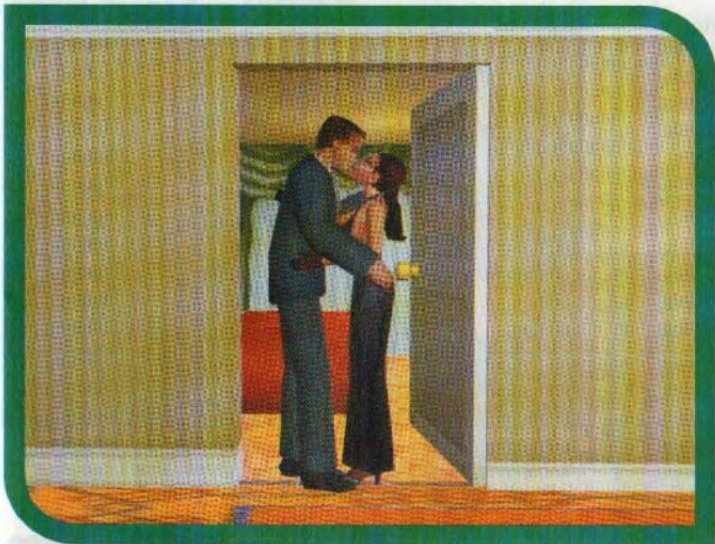
Paul: C'è dentro un po' di tutto. È come una telenovela che si svolge in un Casinò. Si fanno molti amici, ma anche molti nemici.

N64: *A chi vi siete ispirati principalmente per la storia?*

Dan: Volevamo che assomigliasse il più possibile a una serie televisiva. Durante lo sviluppo della storia abbiamo aggiunto molti elementi fantasiosi. La trama principale è molto simile a un telefilm che vedevo in Inghilterra, in più abbiamo aggiunto moltissimi elementi che ci sono stati ispirati da altri giochi e film. La Lobotomy ci ha dato quasi carta bianca, così abbiamo deciso di esprimere la nostra creatività senza sottoporci a nessun tipo di regola. Ci sono molti spunti umoristici, molta satira e vi accorgete che nomi e personaggi ricordano fatti e situazioni reali.

N64: *Chi è il vostro personaggio preferito?*

Dan: C'è Elvis Nahng, un sosia cinese di Elvis che blocca l'entrata del Casinò insieme ad altri suoi amici. Quando infine riuscirete a guadagnare l'entrata, Nahng rimane nella Hall con gli altri. Durante il gioco imparerete a conoscerlo... e scoprirete che è molto diverso da quello che sembra.



Caesar's Palace è una combinazione di gioco d'azzardo e avventura condita con un humor assurdo. L'idea è quella di completare un certo numero di tornei e giocare a ciascun gioco presente nel Casinò: Roulette, Black Jack, Craps, Slots, Poker, Baccarat, Caribbean Stud, o perfino il Poker

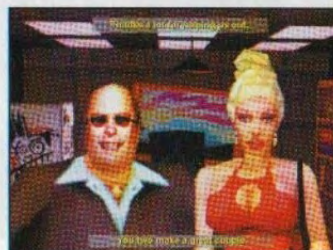


Pai Gow. Tutto ciò è solo metà del gioco. Come in ogni gioco di ruolo potrete anche esplorare un vasto ambiente 3D, parlare alle ballerine, cameriere, ai miliardari presenti in sala e ai maligni giocatori professionisti. Quando avrete iniziato a interagire con i personaggi che popolano lo strano mondo del



gioco vi troverete coinvolti in un mare di intrighi, vicende di spionaggio, storie d'amore e perfino omicidi...

La Lobotomy (la casa sviluppatrice del gioco) ha usato la sua esperienza nel creare giochi d'azione per dare vita a un gioco interessante. Potrete girare per il Casinò completamente ricreato in 3D con stanze d'albergo, ascensori, una cappella per i matrimoni, e perfino le docce. Visto che la capacità della cartuccia non consente la possibilità di usare voci per i dialoghi, i designer hanno



ideato un originale sistema che fornisce ai personaggi una grande varietà di espressioni facciali. I modelli poligonali sono in grado di muovere le labbra, aggrottare le ciglia e perfino di tirare fuori la lingua. Se non vi pare che il concetto del gioco sia intrigante, aspettate di vedere alcuni dei personaggi in azione quando la trama lentamente comincerà a passare dal realistico alla follia pura. Non vogliamo anticiparvi niente, ma credeteci quando vi diciamo che resterete sorpresi.

IN BREVE

Strano. Strano. Strano. La Lobotomy ha tutte le intenzioni di fare di questo gioco uno dei titoli più famosi del prossimo anno. E' un obiettivo difficile, ma se opereranno bene sulla grafica e sul sonoro è probabile che questo titolo piacerà anche a chi non ama il gioco d'azzardo.



Ci piace l'idea di saltare altissimi, disperdere olio sul percorso e scaraventare gli altri fuori strada!

Editore: Kemco
Sviluppatore: Snowblind
Giocatori: 1-4
Disponibilità: Dicembre '98

TOP GEAR OVERDRIVE



Definire Top Gear Overdrive come il seguito del titolo dell'anno scorso, sarebbe impreciso e limitativo. Oltre alla licenza della Kemco, i due titoli non hanno nulla in comune. Sviluppato dalla Snowblind di Seattle, Overdrive esalta la guida scorretta e l'arte di barare. Cosa che non avveniva nel gioco originale. In Overdrive battere l'avversario non dà soddisfazione. Il bello è riuscire a sbatterlo fuori strada con l'uso di olio, esplosivi e altri stratagemmi del genere. Il gioco offre sette percorsi e più di 10 veicoli tra cui scegliere. Potrete trova-

re anche una Detroit V8s, diverse vetture europee e perfino un sosia del Maggiolino Volkswagen. Come nell'originale, guadagnerete dei punti durante il percorso che potranno servirvi per acquistare nuove apparecchiature e nuove auto. Sebbene molte delle caratteristiche del gioco risalgano ai classici titoli per Super Nintendo, gli sviluppatori hanno incluso molta della roba che ha reso Top Racer uno dei migliori giochi di corse sul mercato. Percorsi speculari, grafica realistica, cambiamenti di stagione e condizioni meteorologiche variabili. Questa volta ci sono

diversi tipi di pioggia e perfino corse al tramonto e notturne. Sfortunatamente, l'innovativa opzione paint shop presa dal Top Gear Really non è un granché; ma le nuove opzioni per sfide a più giocatori compensano lo sconforto per questa delusione. Da quanto abbiamo visto di Overdrive, sembra che la Kamco sia intenzionata a donare ai giocatori esattamente ciò che si aspettano da un titolo della serie Top Gear: corse per più giocatori e un sacco di armi e truc-

chi per giocare sporco. Se il gioco manterrà le sue promesse, potrebbe finire per essere il migliore gioco di corse del '98.

IN BREVE

Conoscendo il talento dei ragazzi della Snowblind, siamo certi che questo nuovo Overdrive sarà un titolo di corse automobilistiche alla massima velocità, sia in modalità singola che multi-players!

FIGHTING FORCE

Editore:
Eidos Interactive
Sviluppatore:
Core Design
Giocatori:
1-2
Disponibilità:
Dicembre '98



In Fighting Force potrete distruggere qualsiasi cosa. Una macchinetta della Coca Cola? Sventratela! Una Limousine della mafia? Datela alle fiamme!

La storia si svolge nel 2000. Un folle scienziato religioso e molto drogato, che risponde al nome di Dottor Dex Zeng, sta attendendo la fine del mondo tranquillamente seduto alla sua scrivania. E' arrivata la fine del mondo... Eccoci quasi... Ancora un momento... Ma scoppia tutto o no?



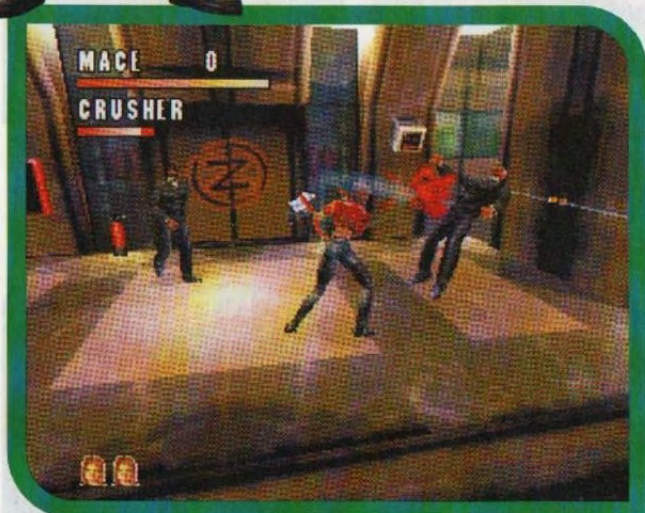
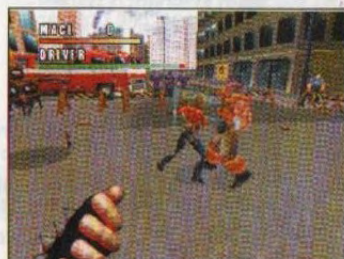
Certamente, il dottor Zeng potrà anche essere un genio ma non è certo in grado di prevedere il futuro. Durante il capodanno del terzo millennio, il simpatico folle si rende conto che il mondo non ha nessuna intenzione di finire. Questa cosa infastidisce molto Zeng, il quale decide che occorre porvi rimedio con un bel disastro

artificiale. Questa idea da squilibrati è da imputare alla Core Design, gli sviluppatori britannici di Tomb Raider.

Fighting Force è il primo picchiaduro a scorrimento per N64 che permette a due giocatori di collaborare. Gli eroi che potete scegliere per la vostra missione sono Hawk Manson, Ben "Smasher" Jackson, Mace Daniels, e Alana McKendrick. Ciascuno ha logicamente delle mosse e delle caratteristiche personali differenti dagli altri.

Il gioco è essenzialmente una versione 3D di Final Fight. Si combatte attraverso sette livelli, ciascuno suddiviso in 25 parti. Attraverserete strade, uffici, sottomarini, centri commerciali e perfino isole tropicali. La caratteristica che rende Fighting Force diverso dagli altri giochi di questo tipo, è la possibilità d'interagire con l'ambiente. Invece di usare semplicemente i pugni e altre armi offerte dal gioco (asce, pistole e coltelli), si potrà infatti sfruttare praticamente tutto ciò che si vede. Per esempio, potrete prendere in mano un estintore e tirarlo in testa a un nemico. Se vedete un'inno-

cua vettura parcheggiata, potrete farla a pezzi e usare i pneumatici come dischi da lanciare sulla testa degli avversari. Lo scopo di tutta questa distruzione è riuscire a rintracciare quel megalomane di Zeng e pestarlo fino a farlo redimere. La Eidos sta pensando di convertire su N64 anche molti dei suoi giochi per PC e PlayStation.



INTERVISTA

Abbiamo incontrato Ken Lockley produttore di Fighting Force.

N64: Quali sono le differenze principali fra Fighting Force per N64, e il gioco originale della PlayStation?

KL: Per la versione N64 abbiamo fornito i nemici di un'intelligenza artificiale più elaborata, creata da un gruppo di programmatori giapponesi. Questo fa sì che il gioco funzioni molto meglio.

N64: Considerando che il gioco in origine era stato sviluppato esclusivamente per PlayStation, quali sono le limitazioni maggiori che avete dovuto superare per convertirlo su N64?

KL: Avevamo grandi aspettative per il gioco, ma non riuscivamo a fare entrare tutto nella versione N64. Questo a causa delle prestazioni relativamente limitate di tale macchina. Avevamo tonnellate di poligoni da impostare, nonché pagine e pagine di texture con cui misurarci, ma nelle cartucce dell'N64 ce ne

stavano solo la metà. C'era anche una modalità "arena" che volevamo inserire, ma per questioni di memoria abbiamo dovuto tagliare tutto. Comunque ci sono un bel po' di cosette extra nella versione N64. Un altro problema è stato riuscire a inserire un buon commento musicale. Non c'era praticamente spazio per il sonoro, per questo abbiamo fatto i salti mortali nel tentativo di farlo entrare nella cartuccia.

N64: Quindi è stato duro comprimere tutti i dati di un CD nella cartuccia?

KL: Non troppo... era proprio la musica che portava via spazio, è per questo che le melodie che abbiamo dovuto inserire sono state riscritte appositamente per questa versione. Per il resto, siamo riusciti a cavarcela piuttosto bene.

N64: Quali sono le caratteristiche principali di Fighting Force che, secondo voi, lo rendono superiore agli altri titoli 3D?

KL: FF64 è un gioco nuovo nel suo genere, ma non lo stiamo assolutamente spingendo al limite delle sue possibilità, verrà il giorno anche per

questo...

N64: Avevate deciso fin dall'inizio di far cooperare i due giocatori o è stata una cosa che vi è venuta in mente durante il corso dei lavori?

KL: Era una delle idee base, è sempre stato visto così ed è quello che tutti noi volevamo.

N64: Fra i tanti giochi che potete scegliere di trasferire su N64, perché avete optato proprio per Fighting Force come vostro debutto?

KL: Perché ci permetteva di affrontare una serie di problemi tecnici che volevamo imparare a superare. Ora siamo pronti per convertire anche altri giochi.

N64: Volete fare delle conversioni anche di Ninja, Witchblade e Tomb Raider?

KL: No comment.

N64: Avete intenzione di concentrarvi su titoli per PlayStation?

KL: Continueremo a produrre titoli che potranno essere convertiti per tutte le console in commercio.

N64: E Fighting Force 2? Avete intenzione di lanciarne una versione per N64?

KL: No comment.



IN BREVE

Considerata la carenza di titoli dove i giocatori possono cooperare e di picchiaduro decenti per N64, Fighting Force dovrebbe trovare un suo spazio sul mercato. Purtroppo non ci sembra che il gioco offra grandi novità rispetto alla sua versione per PlayStation.



Se volete un gioco con missili sensibili al calore, pistole con silenziatore e sistema di mira automatica, la Koei ha quello che fa per voi.

Editore:
Koei

Sviluppatore:
Koei

Giocatori:
1-2

Disponibilità:
Primavera '99

WINBACK



Metal Gear Solid della Konami. Il giocatore

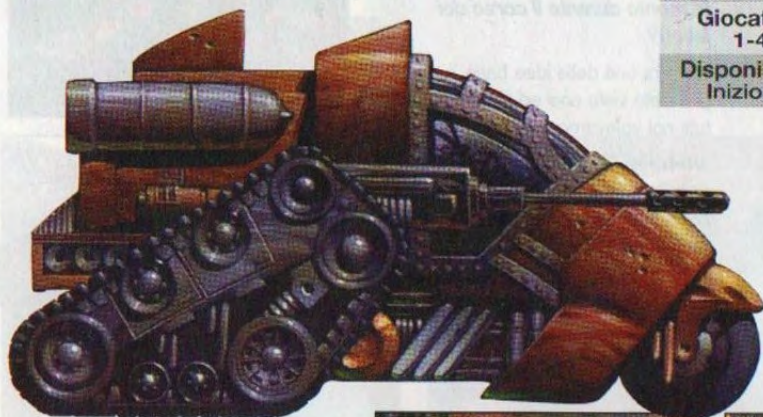
di sicurezza, il giocatore dovrà imparare a eliminare il nemico senza farsi scoprire. Ci si dovrà nascondere dietro casse, scivolare nell'ombra fino a raggiungere il cuore della base nemica. Durante la missione, che si svolge su quattro livelli, il giocatore avrà la possibilità di utilizzare attrezzature elettroniche, lanciamissili, lanciafiamme, esplosivi, laser e mitra-

gliatrici. A differenza di Mission: Impossible, Winback avrà anche un'opzione che permetterà di giocare in due contemporaneamente. Sfortunatamente il gioco non ce la farà a essere nei negozi per Natale. Dovremo farci forza e aspettare fino alla primavera del 1999 per poterci giocare.

IN BREVE

Winback sembra il gemello di Metal Gear Solid. Se mantiene le promesse fatte sarà sicuramente un grande successo. La Koei dovrebbe però fare qualcosa per migliorare quel terribile effetto nebbia che si trova nelle scene all'aperto (probabilmente inserito per creare un'atmosfera notturna). A parte questo, il gioco non è affatto male.

BATTLE TANX

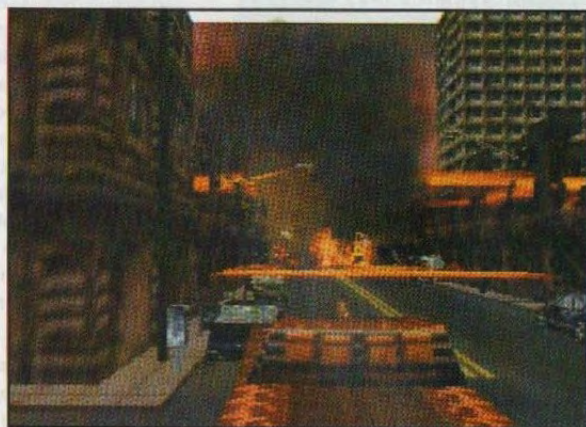


Editore:
3DO

Sviluppatore:
3DO

Giocatori:
1-4

Disponibilità:
Inizio '99



Il primo gioco per Nintendo 64 realizzato dalla 3DO vede i giocatori barricati all'interno di temibili carri armati, imbotiti di armi assolutamente devastanti.

"Battle Tanx è il primo gioco per N64 della 3DO, nonché il primo gioco di carri armati prodotto per Nintendo 64.

Quando abbiamo ideato questo gioco avevamo in mente tre cose. La prima era creare l'ambiente più bello mai visto su N64. La seconda era realizzare esplosioni e effetti grafici

Delle bande rivali si affrontano dopo che un virus ha annientato l'umanità. Loro hanno le donne, tu hai il carro armato.

impressionanti e la terza era realizzare un gioco semplice e coinvolgente."

Michael Mendhelm, 3DO



Il primo gioco per Nintendo 64 della 3DO può essere descritto come un Mad Max con carri armati al posto delle macchine. Sebbene le ambientazioni conservino lo stile del film che lanciò Mel Gibson, in questo caso i giocatori non si affrontano per procurarsi carburante. **Battle Tanx** è una sfida per procurarsi delle donne. Dopo la diffusione di un terribile morbo sud-americano, un virus che attacca il



cromosoma X, le donne cominciano a morire a migliaia. Il governo crea così delle aree di sicurezza per le femmine non contagiate. Logicamente questa situazione dà il via a una serie di ribellioni. Non si combatte più per l'oro o per espandere il proprio territorio, ma solo per accaparrarsi delle donne. Si finisce con una guerra termonucleare e intere città vengono distrutte. Le donne sopravvissute sono considerate alla stregua di divinità. Esse vengono chiamate "Queen Lords" e protette a ogni costo dalle diverse tribù di sopravvissuti. Logicamente i creatori di questo gioco farebbero bene a fare delle sedute di gruppo dallo psicanalista. Con questa stravagante premessa si comincia a giocare nei panni di un guerriero dotato di carro armato che vuole conquistare il mondo. Sebbene gli obiettivi di **Battle Tanx** cambino da livello a livello, lo scopo supremo di un guerriero è quello di garantire la sopravvivenza della sua Queen Lord accrescendo così il numero di componenti della propria tribù. Potrete scegliere il vostro mezzo tra tre veicoli corazzati. La maggior parte delle volte i

INTERVISTA

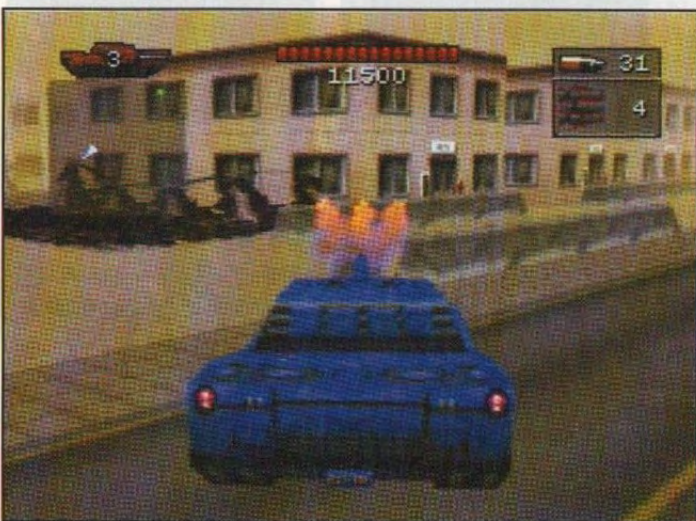
Due domande con Michael Mendhelm, il capo designer di **Battle Tanx**.

N64: Avete usato dei carri armati statunitensi come modelli?

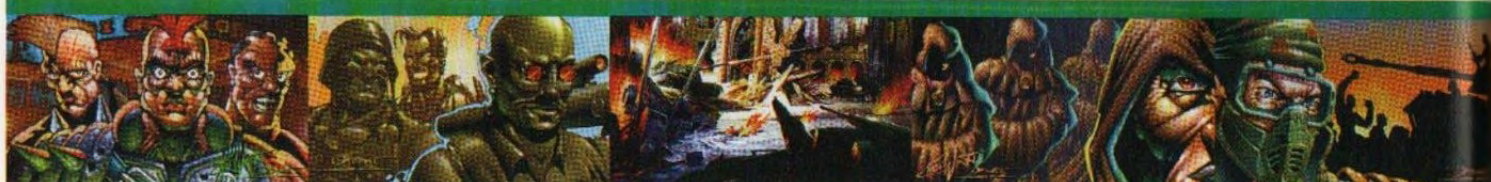
Michael: Abbiamo usato come base un M1A1, ma per il resto i veicoli sono tutti modificati e migliorati. Prendi per esempio le motociclette di Mad Max, erano autentiche ma coperte di roba extra.

N64: Le esplosioni su N64 sono tradizionalmente un po' povere... Avete trovato dei problemi difficili da risolvere per crearne di così spettacolari?

Michael: Uno dei nostri collaboratori, Dan Geisler, è un esperto in questo campo. Lui aveva creato le esplosioni per tutti i giochi della serie Road Rash. Per questo ha dovuto inventare un sistema del tutto particolare. Collaborando con il nostro team, Dan ha realizzato una quantità di esplosioni straordinario. Siamo in grado di controllarne le dimensioni, la durata e persino la quantità di fumo che creano. Potremo sfruttare questo sistema anche nei prossimi giochi.



Il vostro carro armato principale è equipaggiato con ogni sorta di arma distruttiva: mine, acceleratori, bombe fumogene, lanciamissili, ma purtroppo niente stereo né frigo bar.





La 3DO è riuscita a sconfiggere le limitazioni hardware dell'N64 e a creare delle esplosioni spettacolari.

giocatori scorrazzeranno su un carro armato standard, stritolando le auto parcheggiate, abbattendo i lampioni e gli altri ostacoli che gli sbarrano la strada. A volte la velocità si può rivelare un elemento più importante della potenza distruttiva. Ed è proprio in questi casi che una motocicletta leggera può rivelarsi utilissima. Questi mezzi sono essenziali per missioni rapide, dove ci si deve infiltrare nelle basi nemiche per rapire una regina. D'altra parte esse sono molto vulnerabili e i



ogni sorta di veicolo e cannone disponibile. I livelli in Battle Tanx spaziano da un quartiere di San Francisco fino alla famosissima Arena 51, completa di UFO e bombardieri Stealth parcheggiati. Invece di rendere gli sfondi dei semplici elementi scenografici, in Battle Tanx scoprirete che è possibile interagire e distruggere tutto. Per esempio, se un palazzo vi blocca il passaggio per raggiungere una strada adiacente, i giocatori potranno semplicemente sventrarlo a cannonate per poi attraversarlo.

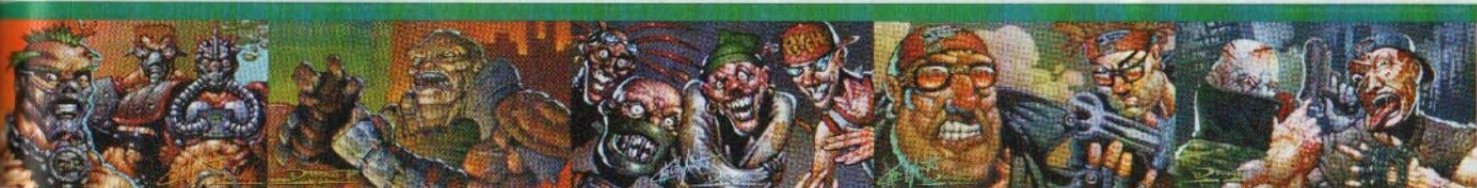
Il che ci porta alla descrizione delle

armi. Mentre vi spostate col vostro fedele veicolo corazzato, potrete trovare numerose armi e oggetti in grado di potenziare la vostra capacità sia difensiva che offensiva. Ci sono mine, cannoni, invisibilità, scudi, lanciafiamme e altro ancora. L'arma migliore rimane il missile pilotato che potrete controllare da una visuale in prima persona mentre sfreccia per le strade a piena velocità. Non c'è niente di meglio che giocare come il gatto col topo, inseguendo con un missile per le vie della città un povero carrarmatino spaurito. Per quanto riguarda l'uso delle armi nucleari, i progettisti della 3DO hanno preso in prestito l'effetto devastante creato per il film Independence Day. La 3DO dichiara di aver creato questo gioco soprattutto per fornirgli di un'ottima modalità per più giocatori. L'idea era quella di creare un titolo che fornisse la stessa azione a 4 giocatori, presente in giochi come Mario Kart, ma senza bucce di banane né allegre tartarughine verdi. Immaginate che sballo giocare in quattro. Ognuno sul suo mezzo alla ricerca della base avversaria! Ovviamente la

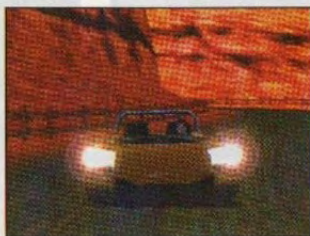
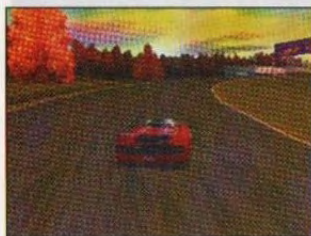
base è rappresentata da una donna e per catturarla dovrete annientare tonnellate di carri armati nemici. Non essendo prevista la sua uscita entro l'anno, Battle Tank sembra destinato a curare la noia post-natalizia. La sua semplicità, lo stile d'azione frenetico e la modalità per più giocatori, forse gli permetteranno di rubare una porzione di pubblico a GoldenEye.



IN BREVE
Carri armati e quattro giocatori, una combinazione perfetta. Se 3DO riuscirà a creare una grafica gradevole e delle missioni interessanti, questo gioco non potrà fallire. Una cosa è certa, il sistema a quattro giocatori sarà una bomba.



ROADSTERS '99



L'ultimo gioco di corse creato dagli sviluppatori di Lamborghini permette di selezionare il proprio mezzo tra oltre 20 macchine originali che richiamano alla memoria la Porsche Boxter, la BMW Z3, la Mazda Miata e la Spider Renault.

Roadster '99 usa una versione migliorata del motore 3D sfruttato dal suo predecessore. La grafica è stata migliorata, la velocità è più elevata ed è possibile avere più veicoli contemporaneamente sullo schermo.

La versione demo che abbiamo provato riusciva a muovere otto macchine contemporaneamente senza causare alcun rallentamento al gioco. Il prodotto finito offrirà 10 percorsi (più due piste nascoste) e la possibilità di cambiare le condizioni atmosferiche e l'orario della gara. Dal punto di vista degli effetti troveremo le solite cose: fumo,

Editore:
Titus
Sviluppatore:
Titus
Giocatori:
1-4
Disponibilità:
Inizio '99

riflessi e scie di frenate sull'asfalto.

Come **Lamborghini**, anche Roadster '99 offre un'opzione per quattro giocatori. Inoltre i programmatori affermano di aver creato una nuova e rivoluzionaria modalità multiplayer, ma per ora non vogliono ancora rivelare nulla al pubblico. E' evidente che sono stati apportati grandi miglioramenti rispetto a Lamborghini. La grafica straordinaria e le innovazioni per le modalità a più giocatori potrebbero rendere questo titolo il Re tra i simulatori di guida realistici. Aspettiamo con impazienza di scoprire quali assi nella manica abbia Roadster '99.



I piloti di Roadster '99 non hanno paura di guidare senza tettuccio; anche durante le peggiori condizioni atmosferiche.



IN BREVE

La Titus sta cercando di correggere tutto ciò che non aveva funzionato in Lamborghini, per permettere a Roadster '99 di diventare un grande successo.



HYPE: THE TIME QUEST

Dopo Lego Racers e MicroMachines, ecco il terzo titolo generato da una famosa serie di giocattoli per bambini. Per quanto non risulti evidente dal titolo, i personaggi e le ambientazioni sono basate sul mondo dei Playmobil, quei giulivi pupazzetti con taglio di capelli a zig zag e volti privi di naso. L'eroe di questo gioco è Hype, un cavaliere medievale spedito accidentalmente indietro nel tempo. L'idea principale del gioco è di farlo ritor-

nare a casa, attraversando 13 livelli pieni di rompicapo e di combattimenti con la spada. Lo stile di gioco è un misto tra un GDR (dovrete infatti parlare con molti personaggi per potervi orientare nel medioevo di plastica), e un'avventura piena di enigmi. Nel corso del gioco **Hype** trova armi e magie, prende parte a tornei e fa amicizia con un drago. Per ora la versione N64 è ancora alle prime fasi di sviluppo, per questa ragione le immagini che

vedete sono fotogrammi tratti dal PC. Le abbiamo comunque pubblicate per farvi avere un'idea di quello che ci si può attendere da questo gioco. La Ubi ha promesso una grafica pulita e fluida ad altissima risoluzione anche per la versione N64. Ci

Editore:
Ubi Soft
Sviluppatore:
Ubi Soft
Giocatori:
1
Disponibilità:
Inizio '99



Quei piccoli scheletri Playmobil non sono poi così innocui quando si è grandi come loro!

saranno anche i soliti straordinari effetti luminosi e altri tocchi di classe a cui i grafici della Ubi Soft ci hanno abituato! L'uscita di Hype è prevista per la primavera del '99. Tenete i vostri occhietti tondi e neri bene aperti!

IN BREVE

A parte i personaggi per bambini, questo gioco sembra avere le caratteristiche di un prodotto piuttosto sofisticato. Per quanto sia un po' imbarazzante ammetterlo, non vediamo l'ora di provarlo.





La ricca selezione di veicoli fa sembrare Twisted Metal una specie di Mario Kart. Questo gioco è il paradiso per gli amanti di combattimento tra veicoli.

Probabilmente non esiste alcun possessore di N64 che non abbia invidiato almeno una volta i proprietari di PlayStation per la serie Twisted Metal. Sono ormai due anni che gli appassionati stanno aspettando un gioco di combattimenti tra veicoli sulla console Nintendo... Finalmente un modo per prendere a sportellate gli amici senza graffiare la vernice della vostra auto.

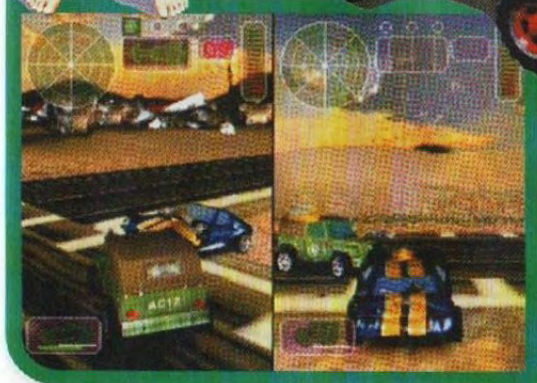
ma finora sono rimasti a bocca asciutta. Ora l'Activision ha deciso di cambiare le cose. Dopo aver riunito tutti i maggiori talenti della Luxoflux, la storica società americana si appresta a convertire su



N64 il suo memorabile Vigilante 8. Ambientato un po' fuori dal tempo, questo titolo vede i giocatori arruolati in una specie di milizia civile chiamata "Vigilantes". Questi eroici piloti vogliono ostacolare i piani di un pericoloso terrorista che

risponde al nome di Sid Burn. Dopo una carestia mondiale di petrolio, il perfido Burn viene assunto da un consorzio petrolifero multinazionale intenzionato a minare l'economia statunitense. Il suo prezzo: 100 milioni di dollari (che diventano \$ 500 dopo le tasse). Burn mette insieme una banda di gangster motorizzati conosciuti col nome di "Coyotes" e in pochi giorni riesce a far saltare in aria la maggior parte delle raffinerie e delle installazioni commerciali nell'ovest degli Stati Uniti. Il fetido terrorista tenta anche di trafugare un UFO e delle armi dalla misteriosa base "Area 51". In questo modo i Coyotes potrebbero spargere il panico per l'intera nazione. E' proprio qui che entrano in ballo i Vigilantes.

Potrete selezionare il vostro personaggio fra otto diversi piloti, ognuno con il suo veicolo stile Anni '70. C'è addirittura un camper equipaggiato con un arsenale di api killer e un autobus della scuola attrezzato con fumi tossici. Le battaglie si svolgono in località dal



Editore:
Activision
Sviluppatore:
Luxoflux
Giocatori:
1-4
Disponibilità:
Inizio '99

VIGILANTE 8



sapore western prodotte con una splendida grafica 3D. Tutti gli elementi del fondale sono interattivi, questo significa che è possibile distruggere ogni cosa faccia parte del paesaggio. Dopotutto la distruzione è parte integrante del divertimento. Con un po' di fortuna scoprirete alcune delle molte sorprese nascoste, come personaggi, automobili e armi segrete. Poiché tutto è basato sulla tecnologia aliena, le armi in Vigilante 8 sono piuttosto strane e ingombranti. Tra questi giocattolini mortali troviamo delle mitragliatrici, missili a ricerca del nemico, mortai, cannoni e mine. A giudicare dalla demo che abbiamo potuto esaminare, la versione N64 di Vigilante 8 dovrebbe assomigliare molto a quella per PlayStation. Gli sviluppatori stanno comunque cercando di sfruttare al meglio le maggiori potenzialità della console Nintendo. Controlli analogici, quattro giocatori, alta risoluzione. Esatto, Vigilante 8 supporta l'espansione 4MB RAM, per la più limpida

risoluzione mai vista perfino nella modalità a 4 giocatori. Inoltre verranno esaudite molte delle richieste fatte dagli acquirenti della versione PlayStation. Sul Nintendo 64 sarà possibile giocare in modalità di missione anche con gli alieni, ci sarà una opzione di cooperazione fra due giocatori e altre interessanti funzioni. Graficamente Vigilante 8 per N64 promette di superare ampiamente ciò che si è visto sulla PlayStation. Attendetevi effetti luminosi e riflessi creati in tempo reale, nonché paesaggi strabilianti che vanno dai giacimenti petroliferi della California, agli impianti sciistici del Colorado. Tenete d'occhio questo titolo quando uscirà nel marzo del '99.



IN BREVE

La migliore caratteristica della versione PlayStation era la folle modalità a più giocatori. Nella versione N64 potrete dare vita a una sfida tra quattro piloti reali con una grafica da capogiro! Non fatevi sfuggire questo gioco!

CASTLEVANIA

Editore:
Konami
Sviluppatore:
KCEK
Giocatori:
1
Disponibilità:
Metà '99



Con questa prima versione tridimensionale della serie, la Konami è intenzionata a creare la più intensa esperienza 3D mai vista sul Nintendo 64.

Da quando Belmont entrò nel castello di Dracula per la prima volta nel 1987, i cigolanti portali di **Castlevania** si sono spalancati per ben quattordici volte. Adesso, però, potremo finalmente vedere il castello in tre dimensioni! La classica avventura Konami è tornata, ma questa volta è differente.

Quando Dracula e soci si rifiutano di restare morti, è il momento di impugnare la frusta.

L'unica cosa in comune con le passate versioni è il titolo e qualche classica caratteristica. Dopo anni di

platform bidimensionali, la Konami sembra decisa a fare il grande passo verso la terza dimensione e aggiornare la sua serie più famosa al passo con le



nuove tecnologie (sigh!). Una mossa audace, considerando che la conversione di un capolavoro 2D ha sempre presentato dei rischi (guardate cosa è successo alla Capcom con **MegaMen Legends**). Il concetto originale Konami per il **Castlevania** a 64 bit implica l'uso di tortuosi percorsi, di una grafica dettagliata, di quattro personaggi giocabili e di un innovativo sistema giorno/notte. Con tutte le nuove caratteristiche che vengono introdotte, il progetto gradualmente si evolve in qualcosa di tanto ambizioso che la squadra di programmazione non riesce più a controllare. E' per questo che la data di distribuzione continua a essere posticipata. L'occhiata che siamo riusciti a dare al progetto in fase di sviluppo ha confermato i nostri peggiori presentimenti. **Castlevania** sembra ancora molto lontano dall'essere pronto per i negozi! Fortunatamente le ultimissime informazioni che abbiamo ottenuto ci rivelano che la Konami



si è finalmente decisa a tirare le somme. Probabilmente verranno sacrificati due degli eroi selezionabili per favorire uno sviluppo più rapido e un gioco più fluido. A parte la minore varietà di personaggi, sembra che gli elementi principali del gioco siano stati tutti inseriti.

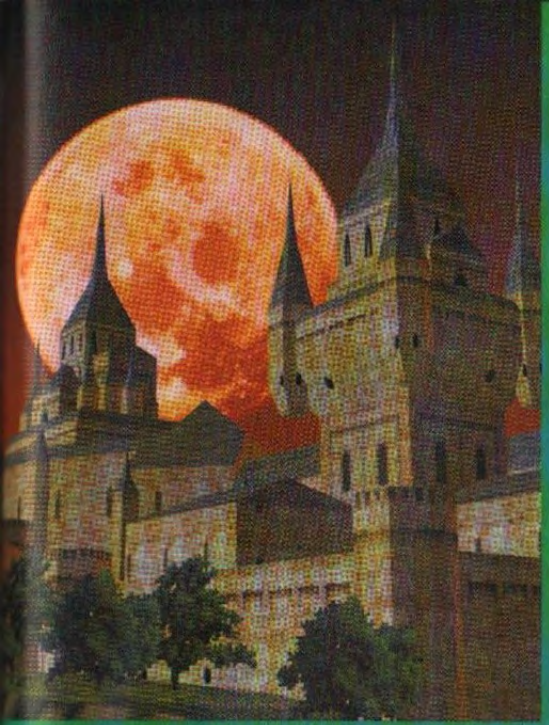
Castlevania 64 sorgerà dalle nebbie per diventare presto un vero gioco degno della fama dei suoi antenati. A giudicare dall'ultimissima versione da noi sperimentata, **Castlevania** dovrebbe apparire sul mercato fra la primavera e l'estate del 1999. Il giocatore potrà scegliere fra due personaggi, **Schneider Belmont**, un maestro con la frusta e **Carrie Eastfield**, una ragazzina in grado di usare la magia. A seconda di chi sceglierete, le missioni da compiere saranno lievemente differenti. Per esempio, giocando nei panni di **Schneider** non dovrete mai affrontare un certo nemico di fine livello, mentre **Carrie** sarà in grado di evitare un altro avversario appositamente creato per **Schneider**. Per rendere il gioco ancor meno lineare, la Konami ha aggiunto un ulteriore elemento temporale. Mentre giocate, la notte comincerà lentamente a calare. Oltre che avere un notevole effetto visivo, ciò influirà sulle caratteristiche dei vostri nemici.

Infatti gli avversari soffrono per la presenza della luce, ma si rinforzano nell'oscurità. Il gioco inizia da qualche parte in Transilvania. In un bosco, il coraggioso Belmont trova uno scheletro alla cui



Castlevania assomiglia un po' alla Casa Bianca, con le sue donne ragno e i suoi scheletri nell'armadio.





sinistra giace un cadavere accanto a una motocicletta. Quando ci si avvicina al cadavere, il gioco passa a una sequenza non interattiva che ci introduce alla storia. Mentre Belmont si inginocchia, lo scheletro alle sue spalle comincia a sussultare e a emettere strani suoni. Lo scheletro si alza e contemporaneamente altri non-morti iniziano a sorgere dalla terra. Finalmente il controllo ritorna nelle vostre mani. Usando la vostra spada e la vostra frusta, potrete convincere gli scheletri a tornare nella tomba. Però fate attenzione perché se gli staccate solo un arto o il capoccione, questi tipetti continueranno ad attaccarvi. Assicuratevi pertanto di smontarli con dei colpi assestati con cura. Per riuscire a mirare con cura la Konami ha ideato un sistema di puntamento che si "aggancia" al nemico più vicino. Ovviamente sarete sempre obbligati a voltarvi nella giusta direzione, ma tale sistema vi risparmierà molti problemi e frustrazioni che normalmente causa il 3D.

Il gioco è una giusta combinazione tra combattimento e salti platform, come del resto vuole la tradizione della serie. Ogni volta che

eliminarrete un nemico otterrete delle gemme, dei punti-forza o degli attacchi speciali. Molte delle armi classiche del gioco saranno presenti. Ritroverete la croce, l'acqua santa e i piccoli pugnali che possono essere lanciati alle creature nemiche. Castlevania, inoltre, comprende molte creature tipiche della serie. Dovrete affrontare nuovamente le donne ragno, gli uomini lucertola, i pipistrelli, il solito Behemoth, gli schifidi draghi scheletrici e perfino la Morte stessa. Logicamente l'esplorazione per il ritrovamento di oggetti, interruttori e chiavi è parte integrante del gioco quanto l'uccisione dei mostri. All'inizio dei livelli i giocatori potranno incontrare molti cancelli chiusi e saranno costretti a trovare un modo per attraversarli. Le soluzioni saranno sempre diverse. Graficamente, Castlevania offre quel tipico effetto un po' sfumato presente in tutti i titoli per N64 della Konami. In ogni caso l'animazione è molto curata e fluida. Sarete inoltre in grado di osservare straordinari effetti luminosi che provocheranno spaventosi riflessi e doneranno ai personaggi delle colorazioni iridescenti



quando si avvicineranno a sorgenti luminose come spettri e rubini. Infine c'è da parlare del sonoro. Sebbene i programmatori abbiano ancora un grande lavoro da compiere, per rendere questo titolo un degno successore dei precedenti Castlevania, la musica può già essere considerata fra le migliori mai prodotte per il Nintendo 64. Alcuni dei temi classici sono di ritorno, ma sono presenti anche molte nuove composizioni con i migliori violini mai uditi su questa console. Konami sta pensando di fare uscire questo gioco in tutto il mondo a partire già dall'inizio del prossimo anno, quindi state bene in guardia! Con Metal Gear Solid che sta attirando tutta l'attenzione nell'ambito della progettazione Konami per PlayStation, è giusto che il prossimo grande titolo venga prodotto per l'N64. E' probabile che la Konami abbia tutte le intenzioni di dare vita a qualcosa di veramente grandioso.

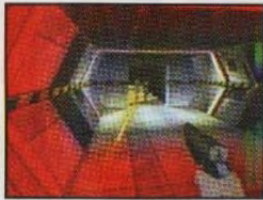


IN BREVE

Dopo la sua presentazione all'E3, Castlevania ha fatto dei grandissimi passi avanti. Gli effetti visivi vengono migliorati in ogni versione che ci viene mostrata. I progettisti sembrano intenzionati a fare di questo titolo un vero classico.

PERFECT DARK

Editore:
Nintendo
Sviluppatore:
Rare
Giocatori:
1-4
Disponibile:
Metà '99



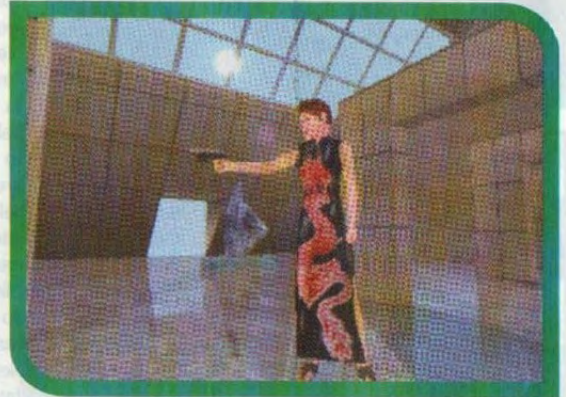
Dopo un distinto agente segreto inglese, Perfect Dark introduce Joanna "Perfect" Dark. Questa eroina, metà Dana Scully e metà Terminator, riuscirà a fare colpo sui giocatori?

Perfect Dark è sicuramente uno dei titoli per Nintendo 64 più attesi di tutti i tempi. Creato da quei geniacci della Rare, questa specie di seguito di GoldenEye 007 sta facendo palpitare tutti gli amanti degli sparatutto in prima persona. Invece di una spia britannica, la protagonista del gioco sarà Joanna Dark. Una tipetta che si ritrova coinvolta in una cospira-

zione che vede implicati agenti governativi e alieni. Visto che ora la Rare non può più usare i nomi e il marchio di 007, gli sviluppatori hanno deciso di ideare un gioco del tutto originale, che ricorda un po' la trama di X-Files. La vostra avventura è composta da numerose missioni. In una dovrete cercare d'infiltrarvi nella misteriosa Area 51 per soccorrere una forma di vita aliena, in un'altra Joanna dovrà nuotare e combattere in un mondo acquatico.

Sviluppato dallo stesso team di GoldenEye, Perfect Dark sfrutta un motore che è un'evoluzione di quello usato per il suo predecessore. Ora potrete godervi degli straordinari effetti luminosi e un sistema a quattro giocatori estremamente perfezionato. I miglioramenti non si fermano qui. La Rare sta anche cercando di includere un'opzione di gioco che permetta a

due giocatori di cooperare. Oltre a una notevole selezione di nuove armi e di abilità, Perfect Dark consentirà ai personaggi di usare mezzi di trasporto e altri oggetti presenti nei vari livelli. Inoltre il gioco sfrutterà l'espansione di 4MB per avere una grafica in alta risoluzione. Visto che la Rare non si è mai affannata per completare un gioco, non ci sorprende vedere come l'uscita di Perfect Dark sia stata prevista per la metà del 1999. Ci vorrà ancora un po', quindi, per vedere un degno successore al trono di GoldenEye.

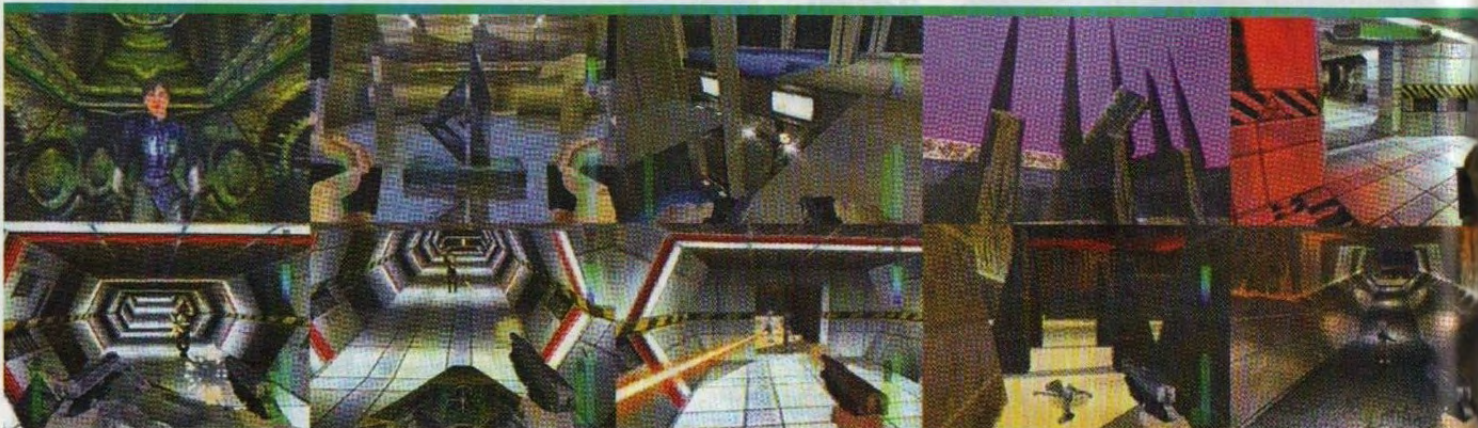


Ecco Perfect Dark: un'atmosfera alla Blade Runner e un motore grafico alla GoldenEye. Il risultato è spettacolare.



IN BREVE

Dopo il successo ottenuto con GoldenEye, non sarà difficile per la Rare ottenere un nuovo primato di vendite con questo titolo. Specialmente considerando le novità incluse in Perfect Dark.



STARSHOT



Il nome del personaggio "Starshot" deriva direttamente dal fatto che l'amico "spara" alle "stelle": originale!

E' vero, le premesse fanno pensare che programmatori e progettisti francesi siano del tutto impazziti. Originariamente intitolato Space Circus, questo gioco della Infogrames dà vita a un personaggio di nome Starshot con caratteristiche da cartone animato (aspettate e lo vedrete) che lavora in un circo. Oltre alle solite abilità dei personaggi di questo tipo di giochi (l'amico salta, nuota e corre), Starshot (che tradotto significa Sparastelle) possiede una singolare abilità... Mi rendo conto che non ve lo aspettate... spara delle stelle! In effetti per quanto idiota tutto ciò

potrebbe sembrare, il gioco offre qualche caratteristica simpatica, come una storia abbastanza coinvolgente e diverse idee originali. Per ridare vita a un circo interstellare che ha visto giorni migliori, il nostro eroe dovrà ingaggiare nuove attrazioni e assumere nuovi artisti. Ovviamente vi saranno armate di Alieni pronte a ostacolare i vostri sforzi e a far fallire il circo. Lo stile di gioco si differisce da quello degli altri titoli di questo genere, per il fatto che offre moltissima azione a una velocità nettamente superiore. Invece di vedere semplicemente Starshot saltellare su e giù, il giocatore sarà costretto

Editore:
Ocean
Sviluppatore:
Infogrames
Giocatori:
1
Disponibilità:
Dicembre '98



a potenziare la sua capacità di fuoco per riuscire a superare i sette immensi mondi che compongono l'avventura. Starshot possiede inoltre molte altre abilità che gli permettono di raggiungere aree nascoste e fare secchi i nemici. Per esempio, invece di sparare in continuazione, i giocatori potranno tenere premuto il pulsante di fuoco e teleguidare il proiettile sul bersaglio. Se ciò non basta a incuriosirvi, immaginate di poter volare in

aria a una velocità supersonica mentre cercate di controllare un missile! Purtroppo per poter coronare il vostro sogno di diventare un giocoliere spaziale, dovrete attendere ancora un po'. Il gioco base e i livelli sono già completi, ma la Infogrames desidera perfezionare ancora le caratteristiche di manovrabilità e di controllo. Se tutto andrà bene, Starshot sarà pronto per la fine dell'anno.



IN BREVE

Se la Ocean/Infogrames riuscirà a rendere questo gioco abbastanza veloce e fluido, Starshot potrebbe essere un buon regalo di Natale. Provatelo prima di acquistarlo.



Finalmente la Infogrames ha portato sull'N64, uno dei giochi di corse più noti d'Europa.

Se vi piace Top Gear Rally, ma vorreste più percorsi internazionali e automobili autentiche, la Infogrames ha in serbo qualcosa per voi. Basato sul grande successo per PlayStation,

V-Rally '98 Championship Edition presenta tutti i percorsi originali aggiungendo una nuova modalità a più giocatori e diverse nuove vetture selezionabili. I giocatori sono in grado di scegliere fra 12 modelli di automobili del 1998, tra cui Toyota, Ford, Mitsubishi, Subaru, Nissan, Peugeot, Renault, Seat e Skoda. Le nuove automobili esclusive della Nintendo includono Citroen, Hyundai e Volkswagen. V-Rally '98 Championship Edition offre quattro modalità di gioco: Arcade, Time Trial (Sfida al Tempo),

Editore:
Ocean/
Infogrames
Sviluppatore:
Edene Studios
Giocatori:
1-2
Disponibilità:
Inizio '99



V-RALLY



Championship (Campionato) e una nuova modalità Rally dove si combatte contro il tempo. La selezione di percorsi è notevole. Sia da soli che in due, è possibile gareggiare sulle Alpi francesi, in Nuova Zelanda, in Inghilterra, in Spagna, in Svezia, in Corsica e perfino nella giungla indonesiana. Per aggiungere un'ulteriore varietà al gioco, la Infogrames ha pensato di simulare le mutevoli condizioni meteorologiche. Potrete correre in mezzo alla nebbia, sotto la pioggia o con un'abbondante nevicata. V-Rally '98 ha fatto la sua prima

apparizione all'ECTS in Inghilterra, impressionando il pubblico con la sua grafica eccezionale e una grande fluidità di gioco. Non lo abbiamo ancora potuto provare personalmente, ma la fama della serie V-Rally è una garanzia.

IN BREVE

Una conversione da PlayStation piena di piacevoli aggiunte. Se la grafica e i controlli saranno come quelli di Top Gear Rally, la Infogrames si aggiudicherà certamente il primato in questi giochi.



STARCRAFT



Nel caso vi stiate domandando cosa la Nintendo abbia in serbo per voi nel 1999, eccovi un esempio: un'esclusiva conversione per console del gioco PC più gettonato del momento. **StarCraft 64** sarà coprodotto dalla Nintendo e dalla Blizzard e cercherà di ricreare gli



elementi di azione e di strategia presenti su PC. Sfruttando una risoluzione di 640x480, StarCraft 64 combina una grafica straordinaria agli elementi di un gioco di strategia isometrica pieno d'azione e humour. Il giocatore controlla una delle tre differenti razze. La prima è quella dei Terrans, esploratori umani con basi fluttuanti, aerei tipo stealth, carri armati, e risorse energetiche inesauribili. I cattivi sono gli Zerg, e dovrebbero risultare subito familiari a quanti abbiano visto il film "Fanteria dello Spazio". Gli Zerg sono infatti degli insettoni che si riproducono e si evolvono molto rapidamente. Un po' come noi in

Editore:
Nintendo/Blizzard
Sviluppatore:
TBA
Giocatori:
1-4
Disponibilità:
Non annunciata



Con questa insolita iniziativa, la Nintendo si è assicurata i diritti per convertire Starcraft su console. Al momento non sappiamo ancora chi saranno gli sviluppatori.

redazione. In più ecco saltare fuori dal nulla una nuova razza aliena, i Protoss. Questi esseri psionici hanno a loro disposizione alcune macchine mortali create con la loro avanzatissima tecnologia. StarCraft porta il giocatore a cimentarsi in complesse missioni tridimensionali per il controllo dell'universo. Se avete giocato a **Command & Conquer** o a **WarCraft**, sapete già di cosa stiamo parlando. Dovrete impartire ordini alle vostre unità per creare nuove strutture, nuove armi e nuove truppe. Tutto questo mentre vi difendete dai nemi-

ci e contrattaccate. Il gioco si svolge in tempo reale, senza i turni che caratterizzavano i vecchi giochi di strategia. La versione per N64 comprenderà alcuni nuovi livelli, un nuovo sistema multiplayer e un certo numero di unità esclusive per console.

IN BREVE

Questo sarà un grande titolo per Nintendo. L'opzione a più giocatori dovrà avere qualcosa di particolare perché con lo schermo diviso si potrebbe finire per controllare solo dei minuscoli puntini!

GAUNTLET LEGENDS

Le società sviluppatrici di giochi stanno forse finendo le idee? Sembra proprio che la metà dei giochi del prossimo anno sia basata su titoli da sala giochi degli Anni 80 o dell'Atari 2600. Però non ci si può lamentare, quando un gioco si propone come il successore di uno dei migliori titoli d'azione a quattro giocatori mai usciti nella storia dei videogiochi. **Gauntlet Legends**, è il seguito 3D dello

sparatutto che nel 1985 fece impazzire i giocatori di tutto il mondo. Nella prossima estate questa riedizione arriverà anche su N64 con un'ottima modalità per quattro giocatori. Come i suoi predecessori, Gauntlet Legends vede un gruppo di avventurieri che si aggira per profondissimi labirinti alla ricerca di tesori.

Logicamente ci sono anche moltissimi mostri da distruggere e trappole da evitare. Il sistema di gioco rimane sostanzialmente lo stesso, ma Legends si svolge in uno spazio tridimensionale su differenti livelli. Dovrete anche vedervela con

Editore:
Midway
Sviluppatore:
Atari Games
Giocatori:
1-4
Disponibilità:
Primavera '99



Questo classico titolo da sala giochi, arriva su Nintendo 64 con una nuova spettacolare grafica tridimensionale. Come cambiano i tempi...

grossi nemici di fine livello e disporrete di mosse speciali, nuove magie e un bottone turbo. All'inizio sono disponibili solo i quattro personaggi classici, Guerriero, Valchiria, Mago e Arciere (al posto dell'Elfo), ma con un po' di pazienza ne sbloccherete altri. Esistono più di 50 creature nemiche che variano da piccoli ragnetti a dragoni giganti. Come nei giochi di ruolo, il giocatore guadagna esperienza e diventa più forte e rapido. Sebbene molti degli elementi resteranno invariati, la versione N64 di Gauntlet Legends avrà un

design dei livelli lievemente diverso, una trama un po' meno lineare e una più divertente opzione per le partite in solitario. Quelli della Atari stanno sviluppando il gioco personalmente, non possiamo che attenderci una grandiosa conversione per N64.

IN BREVE

La Midway ci ha ormai abituato a delle eccezionali conversioni dalla sala giochi. L'Atari stessa sta lavorando a questo progetto e niente può andare storto.





Potrà sembrare che non siano stati fatti grandi cambiamenti grafici rispetto a FIFA Road to World Cup 98, ma la EA ha promesso un gioco più fluido con una maggiore giocabilità.

Fin dal primo titolo uscito su N64, la serie FIFA è stata costantemente migliorata a ogni nuova uscita. Malgrado tutti questi sforzi, non è mai riuscita a eguagliare **International Superstar Soccer** della Konami. **FIFA 99** è il quarto gioco della serie che esce su N64 ed è determinato a diventare il migliore titolo di calcio disponibile per Nintendo. La missione della EA è riuscire a rendere il gioco non solo bello da vedere, ma anche divertente da giocare. I miglioramenti chiave includono un'intelli-

genza artificiale migliorata e dei controlli più fluidi. La EA ha anche studiato un nuovo e più fluido sistema d'animazione che permette al giocatore di muoversi con estrema naturalezza. Ora è possibile voltarsi all'improvviso per ingannare l'avversario. Le nuove mosse includono finte di corpo e movimenti per proteggere la palla dagli avversari. Nel complesso FIFA 99 comprende ben 835 diverse sequenze animate, il 60% in più di FIFA 98. La EA non si è limitata alle modifiche grafiche e dei controlli. In questo

gioco tutti i calciatori controllati dal computer si comportano in modo estremamente realistico. Per esempio, vicino alla porta dell'attaccante il difensore marca con meno determinazione, ma se la palla si avvicina alla propria area il suo stile di gioco si fa molto più incisivo. Noterete miglioramenti anche nei vostri compagni di squadra. Essi compiranno scelte molto più realistiche, come correre verso l'area avversaria per attendere il passaggio. Il numero di squadre utilizzabili ha inoltre

ricevuto un ricco rifornimento di novità. Invece delle 172 squadre presenti in FIFA 98, i giocatori potranno ora disporre di una scelta fra 250, incluse 12 leghe complete. FIFA 99 è già allo stadio finale di sviluppo e sarà disponibile per la fine del '98.

IN BREVE

Se la EA includerà tutte le novità promesse e migliorerà la giocabilità, allora forse riuscirà a insediare il regno di ISS. Staremo a vedere.



Questo gioco è una specie di puzzle dove bisogna risolvere un sacco di rompicapo. Scopriremo finalmente che Lode Runner possiede un'arma!

La Big Bang di Seattle sta lavorando sodo per far risorgere un cimelio della storia dei videogiochi. Basato su un gioco classico uscito nel 1983, **Lode Runner 64** porta

L'obiettivo del gioco è quello di superare oltre 100 livelli che vedono un'unica uscita e moltissimi ostacoli. In barba alla sua nuova forma a 64bit, il gioco è praticamente uguale al suo predecessore. A causa della sua incapacità nell'eseguire anche i salti più semplici, Lode Runner è costretto a distruggere delle piastrelle e dei blocchi usando la sua pistola laser. In questo modo il nostro eroe può raggiungere nuove aree o scendere in piattaforme prima

inaccessibili. Non potendo distruggere le piastrelle su cui poggia i piedi, è vitale offrire al personaggio un ampio spazio perché possa compiere le sue manovre. Se lo spazio a sua disposizione è troppo limitato, Lode Runner resterà intrappolato e sarà necessario ricominciare il livello. In alcuni casi sarà possibile sfruttare i robot e gli alieni che vi inseguono. Per esempio, per attraversare una botola in un corridoio, si potrà far precipitare un alieno al suo interno per poi camminare sulla sua testa. In alcuni casi il personaggio potrà usare vari oggetti e teletrasporti. La Big Bang sta attualmente per-

fezionando il titolo prima del lancio ufficiale nei negozi. Se tutto va bene, la sua uscita è prevista per la primavera del '99.

IN BREVE

L'elemento del rompicapo sarà notevole, ma la Big Bang dovrà lavorare molto alla presentazione di questo gioco per farne comprendere lo spirito al pubblico.



Editore:
EA Sports
Sviluppatore:
EA Canada
Giocatori:
1-4
Disponibilità:
Dicembre '98



Editore:
TBA
Sviluppatore:
Big Bang
Giocatori:
1
Disponibilità:
Primavera '99

LODE RUNNER 64



RAYMAN 2

Editore:
Ubi Soft

Sviluppatore:
Ubi Soft

Giocatori:
1

Disponibilità:
Metà '99



senza giunture, fu il primo titolo della Ubi Soft. Nel 1998, solo tre anni dopo

Rayman nasce quattro anni fa dalla fantasia di Michael Ancel. Questo buffo eroe viola è stato il protagonista di uno dei platform bidimensionali più apprezzati degli ultimi anni. Quel gioco che dava vita al coloratissimo pupazetto

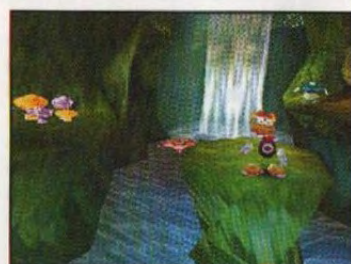
il grandissimo successo di Rayman, la Ubi Soft ha quadruplicato le sue dimensioni, aprendo uffici in Cina, Canada, Stati Uniti, Francia e a Milano. Nonostante tutto, Rayman continua a essere la forza ispiratrice della compagnia. Con l'arrivo di

Rayman 2: the Great Escape

su Nintendo 64 finalmente potremo giocare col goffo e simpatico alieno anche in un mondo completamente tridimensionale.

I nostri emissari si sono recati a Parigi, base principale della Ubi, per esaminare e sperimentare una versione completa al 50% di **Rayman 2**. Il gioco sarà fedele allo stile del primo titolo e sfrutterà tutte le opzioni offerte dall'uso del 3D. Ci saranno dei coloratissimi ambienti poligonali pieni di buffi elementi scenici e nemici surreali.

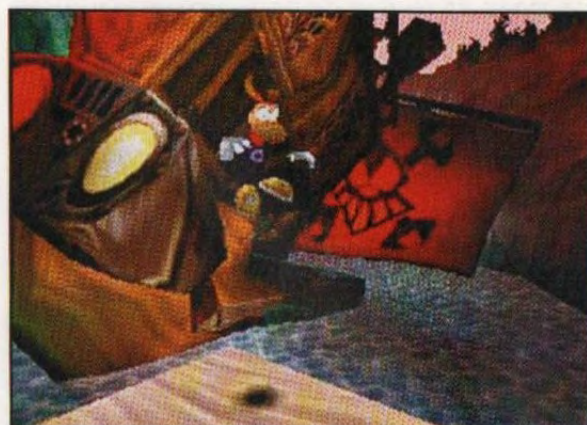
Anche la giocabilità ha subito dei cambiamenti e l'azione tende a variare spesso per non annoiare. "Questo gioco offrirà meno rompicapo e sarà pieno di situazioni in cui dovrete scappare, arrampicarvi e saltare su delle piattaforme", commenta Greg Gobbi, il produttore. "L'aspetto di avventura sarà molto limitato". Rayman sarà in grado di utilizzare una grande varietà di veicoli. Potrà pilotare un battello, fare un po' di sci d'acqua



e cavalcare dei missili. Logicamente il nostro eroe potrà sempre sfruttare il suo sistema hovercraft e i suoi super-salti ma le sue caratteristiche 3D gli consentono una maggiore flessibilità. Ora potrete nuotare, arrampicarvi come una scimmia e spostarvi in molti modi differenti. Nella nuova avventura, Mr Dark (il cattivo del primo gioco) è stato rimpiazzato da un gruppo di pirati spaziali che hanno imprigio-

nato gli amici di Rayman. La missione è composta da circa 30 livelli in cui vi scontrerete con almeno 4 super-nemici. Rayman dovrà liberare i suoi compagni e collezionare cestini di luciole dorate per giungere ad affrontare il nemico finale. L'aspetto più originale del gioco sta nella fantasiosa grafica con cui sono realizzati i livelli e nell'enorme quantità di ostacoli stravaganti.

Rayman dovrà misurarsi con colline che si



Era da parecchio che non si vedeva questa melanzana in un videogioco. Il mitico Rayman di Michael Ancel entra finalmente nella terza dimensione.

sbricoleranno sotto i suoi passi e tubi snodati all'interno dei quali dovrà pilotare un missile. Rayman arriverà o su una cartuccia a 128 o su una a 256 megabit, probabilmente in alta risoluzione.

INTERVISTA

Due parole con Michael Ancel, creatore di Rayman.

N64: Oltre a Rayman, su cosa stai lavorando?

MA: Stiamo lavorando su un cartone animato che verrà mostrato in tutto il mondo. Sarà creato al computer e userà una grafica 3D. Al momento stiamo aprendo un ufficio a New York e assumendo nuovi artisti.

N64: Abbiamo sentito parlare del film di Rayman. E' cominciato? Com'è la storia? Chi ci sta lavorando?

MA: No, non abbiamo ancora cominciato il lavoro, ma è vero che siamo intenzionati a farlo. E' importante fermarsi in questi casi, per riflettere e trovare una grande storia. Un film deve riuscire a intrattenere il pubblico per due ore e questa non è una cosa facile da ottenere. Magari mentre lavoreremo ad altri cartoni animati riusciremo a trovare un'ispirazione per tale progetto.



IN BREVE

La varietà di rifiniture è splendida e perfino la mezza versione che abbiamo provato era semplicemente impressionante. Con qualche piccolo ritocco e un aumento della fluidità d'animazione, Rayman sarà un gioco strepitoso.



Questo simpatico alieno potrà anche essere privo di gambe, ma il gioco sembra avere le carte in regola per fare molta strada.

Editore:
Ubi Soft
Sviluppatore:
Ubi Soft
Giocatori:
1
Disponibilità:
Inizio '99

TONIC TROUBLE



Una volta noto col nome di Hed o Ed, **Tonic Trouble** della Ubi Soft era stato inizialmente ideato come seguito di **Rayman**. Poi venne deciso di rendere tridimensionale anche il vero Rayman, così questo gioco divenne un titolo a parte. Come in Rayman di Michael Ancel, il giocatore controlla un personaggio con le mani e i piedi scollegati dal corpo. Scopo della missione, manco a dirlo, è salvare il mondo. Se però Rayman è un vero eroe, Ed è esattamente il contrario. Questo goffo antieroe è costretto

a sistemare i guai che lui stesso ha causato. Il gioco inizia quando Ed, un nevrotico extraterrestre dal colorito violaceo, si mette a pulire la sua astronave. Usando la scopa per scacciare un animaletto, Ed rovescia accidentalmente una lattina di acqua tonica galattica fuori dal portello della sua navicella. Il liquido precipita sul suolo terrestre provocando il caos. Indifese e inermi carote si tramutano in esseri psicotici con lunghe zanne affilate e perfino un Vichingo di nome Grogh viene preso da un improv-

viso attacco di nervi. Lievemente imbarazzato dal guaio causato, Ed scende sulla Terra determinato a sistemare tutto. Il nostro eroe dovrà saltare, nuotare, arrampicarsi e volare per un certo numero di livelli surreali che lo vedranno combattere contro mostri dalle fattezze più strane. La Ubi sta ancora lavorando sull'aspetto sonoro del gioco, che già da ora si presenta piuttosto ricco. Questo titolo non si farà vedere prima del 1999.

IN BREVE

La prima versione da noi provata era piena di problemi, ma a giudicare dalle ultime demo viste in circolazione questo progetto migliora sempre di più ogni giorno che passa.



Z-Axis e Fox Interactive hanno curato il "look" dei giocatori.

Editore:
Fox Interactive
Sviluppatore:
Z-Axis
Giocatori:
2
Disponibilità:
Dicembre '98

FOX SPORTS COLLEGE HOOPS '99

La Fox Interactive ha ingaggiato i nuovi arrivati della Z-Axis per fare un altro canestro da tre punti nel mondo dei giochi sportivi per N64. Fox

'99 propone 120 squadre di college, ognuna accuratamente fornita delle sue uniformi originali e dei giocatori reali. Inoltre c'è una nuova opzione di "partecipazione emotiva". In realtà questa opzione dovrebbe chiamarsi "insulta l'avversario", visto che dopo ogni punto segnato il vincitore ha la possibilità di umiliare l'avversario con una serie di insulti e grida. A parte tutte le classiche modalità di gioco, questo titolo offre la possibilità di simulare un'intera stagio-

ne sportiva con incontri, tornei di Conference e tornei NCAA. Naturalmente il gioco include le tipiche giocate del basket che possono essere ben controllate per mezzo del joystick analogico. Il passaggio multidirezionale non è che uno dei vari usi di tale controller. La direzione, premuta dopo il passaggio o il tiro, consente di scegliere quale tipo di mossa offensiva eseguire. Anche dal punto di vista difensivo, i giocatori possono bloccare e marcare gli avversari con una buona serie di tecniche. Visto che la Fox (un canale TV americano) ha deciso di produrre questo gioco, le partite saranno presentate in pieno stile televisivo;

riportando statistiche e altre informazioni con la massima professionalità. Lo sviluppo di questo gioco è praticamente completato e dovrebbe apparire nei negozi americani nei prossimi giorni. Una distribuzione ufficiale è praticamente impossibile, per questo vi consigliamo di cercarlo nel circuito dell'importazione parallela.

IN BREVE

Essendo il primo gioco di basket della Fox per N64, i programmatori cercheranno di dare il massimo. Molti giocatori potranno però rimanere delusi dal fatto che il gioco è studiato solo per giocare in due contemporaneamente.



CODICI

Siete disperati? Bloccati da qualche parte nel vostro gioco preferito? Eccoci qua pronti a tirarvi fuori dai guai. Le prossime 15 pagine sono piene dei migliori codici che la vostra console vi potrà mai offrire. Piste segrete per San Francisco Rush, personaggi nascosti in 1080 Snowboarding, munizioni e vite infinite per Turok e molto altro ancora. Mettetevi comodi, stappatevi qualcosa di fresco da bere e scoprite quanto è bello finire un gioco imbrogliando un po'... La truffa comincia!

Editore: Nintendo
Giocatori: 2

Sviluppatore: Nintendo
"Okay... Yaaaaa!"

1080 SNOWBOARDING

PERCORSI BONUS

Finite i sei percorsi a difficoltà expert in modalità Match Race. Questo vi farà accedere al percorso con la caverna del drago.



PERSONAGGI BONUS

Crystal: Per sbloccare questo personaggio dovrete completare il Match Race a difficoltà expert. Andate poi su Akira e tenete premuto C◀ e poi premete A.

Metal Boarder:

Completate il gioco a difficoltà expert usando il Crystal. Quando vi trovate nella schermata di selezione dei personaggi

evidenziate Kensuke e poi premete C▲ e poi A.

Se avete fatto tutto bene, nella schermata dei percorsi dovrete vedere l'immagine di Metal Boarder che sostituisce quella di Kensuke.

Panda: Per sbloccare questo personaggio dovrete:

- Vincere in tutti i percorsi col livello di difficoltà expert.
- Arrivare primi in tutti i percorsi nella modalità Trick Attack.
- Ottenere i primi tre piazzamenti nella modalità Contest. Una volta fatto ciò, andate nella schermata di selezione dei personaggi. Selezionate Rob Haywood e confermate la scelta tenendo premuto C> e poi A.



PENGUIN BOARD

Entrate nella modalità training (allenamento) ed eseguite le 24 acrobazie (inclusi i due 1080). Andate nella schermata di selezione delle tavole e premete C▼ seguito da A. In questo modo dovrete accedere alla Penguin Board.



ACQUISTARE VELOCITÀ RAPIDAMENTE

Dopo che siete finiti fuori pista, date dei colpetti in avanti allo stick analogico per accelerare più rapidamente.

INIZIO RAPIDO

Ecco un utile trucco per poter fare una partenza sprint. Quando siete ai blocchi di partenza, attendete la sparizione del numero 1 del conto alla rovescia e poi premete il joystick in avanti. Se avrete agito al momento giusto il vostro boarder partirà più velocemente. Vi occorrerà un po' di allenamento per riuscire in questa tecnica.

UN PO' DI RAP AL REPLAY

Durante il Replay della modalità Half-Pipe potrete divertirvi a fare un po' di confusione con la

musica muovendo lo stick. Attenzione: funziona solo in modalità Half-Pipe.

TUTTE LE ACRABAZIE

Questa modalità vi permetterà di eseguire un'acrobazia e farla valere come un'altra (per esempio, potrete eseguire un Indy e farlo valere come un 1080). Questo trucco funziona solo nella modalità Training. Tirate fuori la lista delle acrobazie e sceglietene una semplice. Quando siete nell'Half-Pipe, eseguite quell'evoluzione e premete subito C>. Mi raccomando, dovrete fare tutto prima di toccare terra. Entrati nel menu delle acrobazie, selezionate una difficile, come un 1080. Ora premete A. Se non avete sbagliato nulla, un campanello vi avviserà che avete completato la seconda evoluzione selezionata.

AEROFIGHTER'S ASSAULT

CODICE DI SELEZIONE DEI LIVELLI

Durante le sequenze introduttive, (quando vedete il volo del Jet) inserite il codice: Su, C▼, Sinistra, C▶, Giù, C▲, Destra, C▶, L, R, Z. Dovreste sentire un tintinnio che conferma il funzionamento del codice. Ora potrete scegliere qualsiasi missione, da Tokyo allo Spazio.

AEROPLANI E PILOTI BONUS

Per attivare Mao Mao ed F15 Eagle, premete C◀, C▼, C>, C▲, C◀, C> e C▼. Digitate la sequenza nella schermata iniziale quando appare la scritta "Press Start". Per attivare Spanky the Dolphin e il suo X-29, completate tutti bonus: Air Docking, Shuttle Defense, Goliath Defense e Space.

Editore: Video System
Giocatori: 2
Alias: Scattoso Fighters
Sviluppatore: Paradigm

AERO GAUGE

TUTTI I VEICOLI E I PERCORSI

Per inserire questo codice c'è bisogno di due controller.

- Accendete il gioco e premete START sul controller 1 finché non vedete una schermata che dice "Push Start".
- Sul controller 2, premete Up sulla croce direzionale (D-Pad), C▼, R, L e Z contemporaneamente. Poi rilasciateli.

Editore: Ascii
Giocatori: 2

3. Premete immediatamente START o il bottone A sul controller 1 per inserire la modalità Grand Prix. In questo modo dovrebbero essere disponibili tutti i percorsi e le auto. Nota: Se non doveste riuscire a far funzionare questo trucco, ripetete il passaggio n° 2 un paio di

Sviluppatore: Locomotive
Alias: F-Aero

volte (premete tutti i pulsanti un po' di volte).

INSERISCI IL TURBO

Alla linea di partenza premete subito A e B. Quando l'annunciatore dice "Go", lasciate andare B, ma continuate a premere A.

Editore: Acclaim
Giocatori: 4

Sviluppatore: Iguana
Genere: Baseball Difettoso

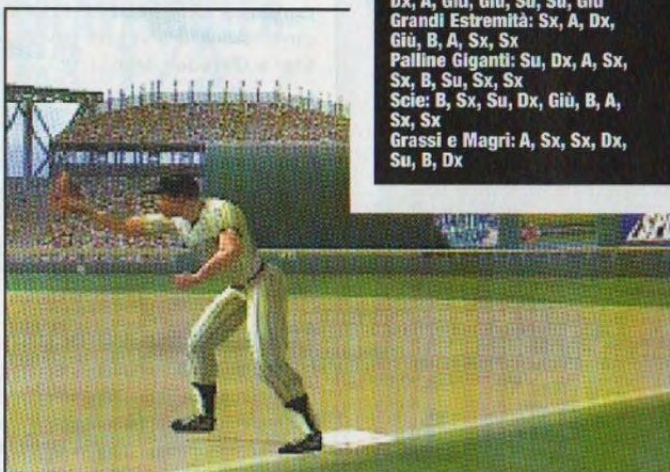
ALL-STAR BASEBALL '99

GIOCO MARZIANO

Nella schermata Enter Cheats inserite il seguente codice: ATEMY-BUIK. Otterrete così un campo alieno chiamato Alienopolis, che è in fondo alla lista degli stadi. Quando giocate lì, la squadra di casa sarà composta da alieni e si chiamerà "Abductors".

CODICI VARI

BBNSTRDS: Grande Sorpresa.
GOTHELIUM: Capoccioni e altre parti del corpo ingigantite.
ABBTNCSTLO: Grassi e Magri.
PRPPAPLYR: Giocatori di Carta.
GRTBLSFDST: Scie di Fumo.



CODICI IN PARTITA

Volete cambiare il corso di una partita? Allora inserite queste sequenze di codici mentre state giocando
Sottili Come Carta: Su, Dx, A, Dx, A, Giù, Giù, Su, Su, Giù
Grandi Estremità: Sx, A, Dx, Giù, B, A, Sx, Sx
Palline Giganti: Su, Dx, A, Sx, Sx, B, Su, Sx, Sx
Scie: B, Sx, Su, Dx, Giù, B, A, Sx, Sx
Grassi e Magri: A, Sx, Sx, Dx, Su, B, Dx

Editore: Nintendo
Giocatori: 1

Sviluppatore: Rare
Alias: L'orso campagnolo in azione

BANJO-KAZOOIE

BOTTLES BONUS

Una volta risolto il mistero del castello di sabbia in Treasure Trove Cove (Scrivete Banjo-Kazooie sulle mattonelle e poi date una bella lezione al granchio), tornate alla casa di Banjo-Kazooie fuori dalla tana di Gruntilda. Una volta entrati, restate fermi sul tappeto davanti a Bottles la talpa e premete CΔ per guardare l'immagine. Ora dovrete essere in grado di giocare a un rompicapo segreto. Se non funziona, riposizionatevi sul

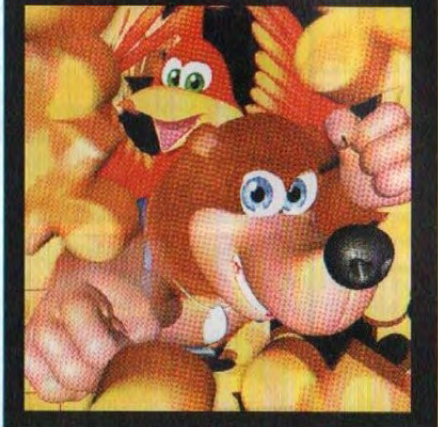
tappeto e riprovate. Quando avrete completato il rompicapo, Bottles vi donerà un codice segreto che potrete inserire a Treasure Trove Cove. Dopo ogni rompicapo, si passa al successivo. Non cercate di barare, poiché i codici che troverete qui di seguito non funzionano se prima non avete risolto i rispettivi puzzle.

BOTTLESBONUSONE fa crescere la testa di Banjo.
BOTTLESBONUSTWO fa crescere le mani e i piedi di

Banjo.
BOTTLESBONUSTHREE fa crescere la testa di Kazooie.
BOTTLESBONUSFOUR fa venire a Banjo un corpicino snello e una testolina minuta.
BOTTLESBONUSFIVE Banjo ha un corpo alto, testa piccola, manone e piedoni.
BOTTLESBONUSBONUS trasforma Banjo in un gigante.
WISHWASHYBANJO trasforma Banjo in una lavatrice: con le sue abilità, ma ha un aspetto differente. Così può camminare illeso su superfici che altrimenti lo potrebbero ferire.

DOPPIA SALUTE

Se avete abbastanza note, aprite la Note-Door 882 e restate sulla piattaforma dei pezzi del puzzle. Completando l'immagine con 4 pezzi, il vostro segnalatore d'energia al miele diventerà rosso. Da questo momento in poi avrete l'energia vitale raddoppiata.



AUTOMOBILI LAMBORGHINI

AUTOMOBILI SEGRETE E PERCORSI AL CONTRARIO

Le automobili speciali vengono sbloccate ogni volta che vincete un campionato. La Porche 959, la Ferrari 512T e la Bugatti EB110 GT al livello Easy (facile). Vincete il normale Campionato a livello Expert per ottenere la McLaren F1 e i percorsi rovesciati. Vincete la serie Arcade a livello Expert per ottenere la Ferrari F-50 e la Dodge Viper GTS.

Editore: Titus

Giocatori: 4

Citazione: "Idiot!"

Sviluppatore: Titus

Per eliminare gli effetti di questi codici, potrete inserire in qualsiasi momento la parola d'ordine NOBONUS.

Il libro magico di Cheato. Per far funzionare i codici seguenti, dovrete trovare il libro delle magie di Cheato (Nota: inserite tutti i codici sul pavimento del castello di sabbia in Treasure Trove Cove).

CHEATO 1

Andate nella palude Bubbleloop e trasformatevi in alligatore. Lasciate il livello e saltate nell'acqua palustre. Voltatevi e vedrete un tunnel dietro all'ingresso di Bubbleloop. Attraversate il tunnel e dirigetevi sulla collina di ghiaccio a sinistra. Entrate nel tunnel con la piuma

Editore: Midway
Giocatori: 2

Citazione: "Oonagugu!"

Sviluppatore: Saffire

BIO FREAKS

VITTORIA FACILE

Iniziate il gioco, mettetelo in pausa e disattivate gli scudi nel menu delle opzioni. Non vi resta che tenervi a distanza di sicurezza dal nemico e crivellarlo di colpi.

FATALITY

L'Headsplit di Mina Tek: Avanti, Indietro, Pugno Sinistro, Calcio sinistro (ravvicinato).
Il Buzzcut di Zipperhead: Avanti, Indietro, Indietro, Calcio destro (ravvicinato quando non ci sono le braccia dell'avversario).
L'Headeavour di Ssappo: Avanti, Indietro, pugno a destra e calcio a destra (ravvicinato).
Il Taglio a Meà di PsyClown: Avanti, Indietro, Indietro e calcio a sinistra (ravvicinato).
Il Decapiblast di Sabotage: Avanti, Indietro, Indietro e Pugno a destra (da qualche passo di distanza, quando non ci sono le braccia dell'avversario).
Il Backhandcap di BullzEye: Avanti, Indietro, Indietro e pugno destro (ravvicinato).
Il TagliaTorso di Delta: Avanti, Indietro, Indietro e calcio sinistro (ravvicinato).
Il Mutilator di Purge: Indietro, Avanti, Avanti e pugno destro e calcio destro.

VISIONE IN PRIMA PERSONA

Tenete la leva indietro e premete START per passare all'inquadratura in prima persona. Questo trucco funziona quando si gioca da soli.

d'oro (Nota: dovrete aver già distrutto il blocco di ghiaccio sotto forma di orso) e proseguite finché raggiungerete Cheato. Scrivete "BLUEEGGS" per portare il vostro limite di uova fino a 100.

CHEATO 2

Entrate nella Mad Monster Mansion e trasformatevi in zucca. Lasciate il livello e ritornate nella zona di lava dell'overworld. Seguite il percorso ventoso fino a superare Brentilda e finirete per incontrare Cheato. Scrivete "REDFEATHERS" per aumentare a 100 il numero di piume rosse che potete portare.

CHEATO 3

Recatevi all'entrata della Rusty Bucket Bay. Guardate in alto a

destra dell'entrata usando la prospettiva in prima persona.

Vedrete una grotta.

Tornate nel tunnel sottomarino a destra per tornare dove si trova Shrapnel (la mina).

Nuotate finché non trovate tre tubi che escono dal muro.

Rompete quello centrale e continuate a nuotare fino a un interruttore. Attivatelo e tornate rapidamente indietro fino al luogo dove avete visto la grotta vicina all'entrata della Rusty Bucket Bay. In questo modo avrete trovato anche l'ultimo libro di Cheato. Inserite "GOLDFEATHERS" per fare il pieno di tutti gli elementi fino a ora trovati.

CODICI BONUS

Scrivete la parola CHEAT sul pavimento del castello di sabbia in Treasure Trove Cove e poi inserite i seguenti codici per attivare altri sporchi trucchi:

GIVETHEBEARLOTSOFAIR per aria infinita.

BANJOBEGSFORPLENTYOFEGGS per uova infinite.

AGOLDENGLWOTPROTECTBANJO per infinite piume d'oro.

MANYGOESWITHLOTSOFBANJO per vite infinite.

DONTBEADUMBOGOSEEMUMBO per un numero infinito di gettoni Mumbo.

NOWYOUCANFLYHIGHINTHESKY per infinite piume rosse.

ANENERGYBARTOGETYOUFAR per avere l'energia vitale al massimo.

Editore: Nintendo

Giocatori: 4

Alias: Mario Bombarolo

Sviluppatore: Hudson

BOMBERMAN 64

TRUCCHI SEGRETI

Per sbloccare i quattro scenari segreti senza fare troppa fatica, dovrete avere un dito rapidissimo o un controller dotato di pulsante slow-motion o turbo start. Quando siete nello schermo delle opzioni, dovrete premere START alla velocità della luce finché non sentirete un suono di campane. Vi ci vorrà un po' di tempo per far funzionare questo trucco e forse perderete la sensibilità del pollice, ma con un po' di perseveranza riuscirete a sbloccare i segreti di Bomberman 64.

Editore: Nintendo

Giocatori: 1 (Noooo!!!)

Sviluppatore: Hudson

Alias: Terminato

BOMBERMAN HERO

IL PIANETA SEGRETO

Ottenete tutte le 24 bombe dell'altra dimensione e 5 in tutti i livelli, da Bomber Star a Garaden Star.

LA CORSA DEL PUPAZZO

Per sbloccare la prima fila di punti interrogativi nello schermo delle opzioni, ottenete tutte le 24 bombe e prendete 5 in tutti i livelli (da Bomber Star a Garaden Star). Ora sarete in grado di gareggiare con un pupazzo di neve. Il vostro tempo migliore verrà tenuto salvato in memoria.

LA BOMBA D'ORO

Per ottenere la seconda fila di punti interrogativi, procuratevi tutte le 24 bombe, prendete 5 in tutti i livelli (da Bomber Star a Garaden Star) e sconfiggete Gossick. Otterrete così un pass che vi permetterà di trasformarvi in oro puro. Ora correte in tutti e tre i livelli, cercando di ottenere il punteggio migliore.

LA CACCIA AL TESORO DI MILLIAN

Per sbloccare la terza fila di punti interrogativi nello schermo delle opzioni, procuratevi tutte e 24 le bombe e ottenete 5 in tutti i 6 livelli, (da Bomber Star a Gossick). Questo darà inizio alla caccia al tesoro. Potrete correre attraverso i vari livelli per trovare i 24 tesori dispersi dopo l'esplosione di una nave spaziale Garaden.



Editore: Acclaim

Giocatori: 2

Sviluppatore: Probe

Citazione: "Apo!"

BUST-A-MOVE 2

UN ALTRO MONDO

Inserite il seguente codice nel menu principale (quello con Game Start, Time Attack e Options): L, Su, R, Giù. Se non avrete commesso errori, potrete accedere a un nuovo mondo pieno di puzzle.

PERSONAGGI NASCOSTI

Nello schermo del Puzzle Mode (quello dove selezionate A o B) premete Sinistra, Sinistra, Su, Giù, L, R, L, R e infine L e R contemporaneamente. A questo punto potrete selezionare il vostro eroe tra alcuni nuovi personaggi. Mi raccomando, non premete i pulsanti troppo velocemente. Basta avere un buon ritmo e fare attenzione a non sbagliare.

BLAST CORPS

ESPLOSIONI Istantanee

Questo trucco non funziona nelle ultime versioni del gioco. Avvicinatevi a un palazzo finché non sarete così vicini da non poter scendere dal vostro veicolo. Premete Z e dovrete sentire il vostro pilota che dice: "d'oh!". Se ciò accade, continuate a premere Z e il palazzo esploderà.

C-Editore: Nintendo

Giocatori: 1

Alias: Blast Cori

Sviluppatore: Rare



Editore: Interplay
Giocatori: 2 1/3
Sviluppatore: Interplay
Genere: Nessuno

Editore: Interplay
Giocatori: Nessuno
Alias: Clay Fighter 63 1/3
Sviluppatore: Interplay

CLAYFIGHTER 63 1/3

MENU OPZIONI SEGRETE

Sullo schermo di selezione dei personaggi tenete premuto L e poi premete C Δ , C ∇ , C \leftarrow , C \rightarrow , B, A, A.

PERSONAGGI NASCOSTI

Dr. Kin: Sullo schermo di selezione dei personaggi tenete premuto L e premete B, C \leftarrow , C Δ , C \rightarrow , C ∇ e A.

Surmo Santa: Sullo schermo di selezione dei personaggi tenete premuto L e premete A, C ∇ , C \rightarrow , C Δ , C \leftarrow e B.

Boogerman: Sullo schermo di selezione dei personaggi tenete premuto L e premete Su, Destra, Giù, Sinistra, Destra, Sinistra.



CLAYFIGHTER 63 1/3: SCULPTOR'S CUT

PERSONAGGI NASCOSTI

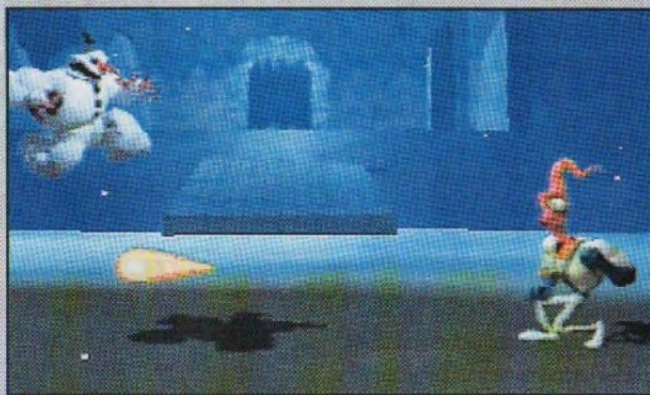
Surmo Santa: Nello schermo di selezione dei personaggi premete A, C \rightarrow , A, C \leftarrow , C ∇ , C Δ . Andate poi sul punto interrogativo e premete R.

High Five: Nello schermo di selezione dei personaggi, tenete premuto L e inserite il seguente codice: C Δ , C ∇ , C \leftarrow , C \rightarrow , B, A. Se non avete commesso errori sentirete un suono. Ora muovete il cursore sul punto interrogativo nell'angolo in basso e premete R.

Boogerman: Nello schermo di selezione dei personaggi, tenete premuto Z o L e premete B, B, C \rightarrow , C \leftarrow , C Δ , C ∇ .

Selezionatelo al punto interrogativo premendo R.

Eartworm Jim: Nello schermo di selezione dei personaggi, tenete premuto Z o L e poi premete B, C \leftarrow , C Δ , C \rightarrow , C ∇ , C Δ . Dopo il suono premete R sul punto interrogativo.



Editore: Nintendo
Giocatori: 4

Sviluppatore: Eurocom
Alias: Cruis'n USA deluxe

CRUIS'N WORLD

COLORI ALTERNATIVI

Non gradite il colore della vostra vettura? Se otterrete 20 punti nella modalità Championship, potrete modificare il colore dell'auto selezionata premendo L o R. Inoltre, se otterrete 150 punti, potrete dipingerla utilizzando due colori.

LIVELLI DI POTENZA

Potete dare più potenza alle vostre auto, se otterrete un certo numero di punti in modalità Championship. Con 8 potrete aumentare la potenza di 1 (premendo C Δ e C ∇). Arrivate a 100 e potrete arrivare al terzo livello di potenza.

FAMMI ROSSA

Dovrete darvi da fare per poter cambiare colore alle vetture di Cruis'n the World. Le prime opzioni sono facilmente ottenibili, ma i colori doppi vi faranno sudare!



Editore: Sun Soft
Giocatori: 4

Sviluppatore: JSS
Genere: Lingualunga

CHAMELEON TWIST

LIVELLO BONUS

Trovate tutte le corone dei sei livelli e sconfiggete tutti i nemici finali. In questo modo potrete sbloccare il livello segreto.

GIOCARE A BILIARDO

Per sbloccare questo trucchetto vi servono 50 corone. Quando arrivate al livello 6 (il Castello dei Fantasmi) non salite per le scale che portano alla prima stanza, ma recatevi dal coniglio. Qui troverete una porta chiusa che vi condurrà a una partita di biliardo.



Editore: Midway
Giocatori: 1

Sviluppatore: Seta
 Facciamo un po' di casino?

CHOPPER ATTACK

PERSONAGGI SEGRETI

Se volete giocare nei panni di King 10, cercatelo nel 7° livello e fatelo secco. Alla fine della missione vi sarà possibile selezionarlo. Lo stesso procedimento vale per Stingray, sempre nel livello 7.

ELICOTTERI SEGRETI

Se volete usare queste macchine da guerra, dovrete prima sconfiggerle nel livello 7. Naturalmente, ci sono modi migliori per passare il proprio tempo... Che ne dite di acchiappare comunque quella specie di Rambo e gettarlo nel vulcano?



Editore: Nintendo
Giocatori: 2

Sviluppatore: Nintendo
Genere: Regalo della zia

CRUIS'N USA

AUTOMOBILI BONUS

Andate nello schermo di selezione delle auto e premete C Δ , C \leftarrow e C ∇ simultaneamente. In questo modo potrete correre con l'autobus della scuola, con una Jeep Wrangler o con un'auto della polizia. Selezionate il mezzo muovendo il cursore a destra o a sinistra.



AUTOMOBILI BONUS

Lo so. State guardando la figura e non vi ricordate di questa vettura. Per ottenerla dovrete prima acquistare una copia di Cruis'n World e poi usare il nostro codice.

Editore: Vik Tokai
Giocatori: 2

Sviluppatore: Kronos
Alias: Boccion Rift

DARK RIFT

I BOSS

Ecco i codici per sbloccare Demitron o Sonork:
Sonork: Alla schermata del titolo premete R, L, C△, C▽, C◁, C▷.
Demitron: Alla schermata del titolo premete A, B, R, L, C▽, C△.



Editore: Midway
Giocatori: 1
Alias: Doom!!!
Sviluppatore: Midway

DOOM 64

LA GRANDE TRUFFA

Inserite: ?TJL BDFW BFGV JVV
Premete Start, per mettere il gioco in pausa e poi recatevi nel menu "features". Ora potrete attivare la modalità "God", selezionare il livello, mettere l'energia vitale al massimo, attivare le munizioni illimitate e altro ancora.



Editore: Midway
Giocatori: 1
Alias: La Zio Duca
Sviluppatore: DMA Design

DUKE NUKEM 64

TUTTI I TRUCCHI

Inserite la seguente combinazione di tasti quando vi trovate nel menu principale:
Sinistra, Sinistra, L, L, Destra, Destra, Sinistra, Sinistra. In questo modo vi si sbloccherà il menu dei trucchi.
Ora digitate quanto segue:
Tutti gli oggetti:
R, C▷, Destra, L, C◁, Sinistra, C▷, Destra.
Invincibilità:
R, R, R, R, R, R, Sinistra.
Selezione del Livello:
L, L, L, C▷, Destra, Sinistra, Sinistra, C◁.
Niente Mostri:
L, C◁, Sinistra, R, C▷, Destra, Sinistra, Sinistra.



Editore: Rare
Giocatori: 4
Sviluppatore: Rare
Alias: Diddy Kart

DIDDY KONG RACING

DIDDY KONG RACING

CODICI DEI BARI

Ecco tutti i codici che potete inserire nell'apposito schermo.
BLABBERMOUTH: esempi di clackson.
JOINTVENTUREL: Avventura Two-Player.
BODYARMOR: Palloncini Gialli.
OPPOSITESATTRACT: Palloncini Arcobaleno.
TOXICOFFENDER: Palloncini Verdi.
BOMBSAWAY: Palloncini Rossi.
ROCKETFUEL: Palloncini blu.
BYEBYEBALLOONS: Disabilita le armi.
VITAMINB: Banane illimitate.
BOGUSBANANAS: Le banane riducono la velocità.
NOYELLOWSTUFF: Banane inutili.
ZAPTHEZIPPERS: Niente zippers.
TIMETOLOSE: Nemici potenziati.
FREEFORALL: Massima potenza.
FREEFRUIT: Si comincia con 10 banane.
JUKEBOX: Menu Sonoro.
ARNOLD: Personaggi grandi.
TEENYWEENIES: Personaggi minuscoli.
DOUBEVISION: Abilita la selezione di personaggi uguali.
WHODIDTHIS: Crediti.
OFFROAD: Quattro ruote motrici.



VELOCITÀ DOPPIA

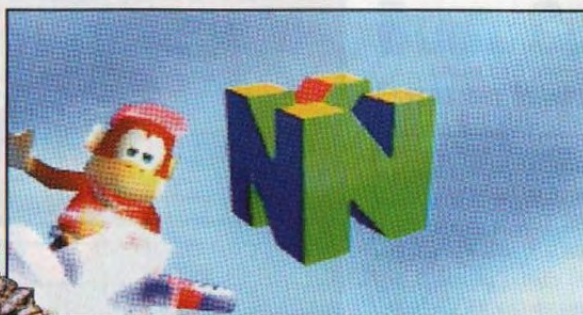
Quando si passa su uno "zipper" lasciate il bottone destro di accelerazione. In questo modo avrete una spinta doppiamente più potente.

AVENTURA DOPPIA

Per giocare la seconda avventura, tornate allo Space World e battete nuovamente Wizpig. Ora apparirà una nuova opzione chiamata ADVENTURE 2. Con questa modalità dovrete raccogliere palloncini di platino e le piste saranno al contrario.

GIOCARE NEI PANNI DI DRUMSTICK

Per sbloccare questo personaggio, dovrete trovare tutti gli amuleti, Wizpig e gli amuleti TT. Se ci riuscite recatevi nel campo principale e raggiungete le rane via acqua. Investite la rana con l'uccello rosso sulla testa. D'ora in poi potrete selezionare anche Drumstick.



BANJO E CONKER
Avete notato che due dei personaggi più odiati di Diddy Kong hanno ora il loro gioco personale?



Editore: EA Sports
Giocatori: 4

Sviluppatore: EA Canada
"Non è niente male..."

FIFA: ROAD TO WORLD CUP '98

CODICI VARI

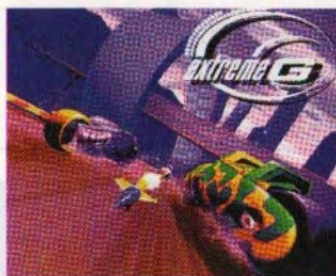
Inserite i seguenti nomi di giocatore nella schermata Creazione Personaggio "Player Creation". Per farli funzionare dovrete anche inserire la corretta nazionalità.

NWODEDISPU (2-OFC/Australia): Modalità Australia
ANATOLI (Vancouver): Teste grandi
BURYFC (England): Squadra degli sviluppatori
LASKO (Slovakia): Giocatori fantasma
SPUD (R. Ireland): Modalità "patata bolente"
WARREN (Wales): Bordi invisibili
WAYNE (Sheffield W): Giocatori invisibili
CATCH22 (qualsiasi squadra): Senza stadio (gioco più fluido)
MARC (Canada): Modalità "penna e inchiostro"
KERRY (Vancouver): Giocatori piccoli
DAVE (Vancouver): Punti giocatore illimitati
YUJI (Japan): Coppa del Mondo 2

► In caso non sappiate cosa fare, trovate la schermata Personalizzare Squadra "Customize Squad" e poi entrate in modalità Personalizza Giocatori che vi permette di cambiare i nomi dei calciatori.

SENZA STADIO

► L'opzione di gioco senza stadio è più utile di quanto possiate pensare. Inseritela nella modalità a quattro giocatori per non subire troppi rallentamenti.



Editore: Acclaim
Giocatori: 4
Alias: Fergus Attak
Sviluppatore: Probe

EXTREME-G

AVERE TUTTO

Inserite B1GGD5 per poter accedere a tutti i percorsi regolari, quelli nascosti e a entrambe le moto segrete (Roach e Neon).

CODICI

Inserite i seguenti codici nella schermata dei nomi (accessibile dalla selezione delle moto), per delle gradite sorprese: xgteam (poi cambiate il nome di uno degli sviluppatori del gioco come Ash, Greg, John, Shawn, Justin), fergus, arsenal, nitroid, xtreme, ghostly, magnify, anti-grav, stealth, uglymode, roller, fisheye, e wired, buon divertimento.

► Non fate l'errore di inserire i codici nello schermo delle password. Dovete inserirli come nomi di giocatori.

CHIAVI NASCOSTE

Ancient Lake: Andate dritti dopo la partenza e proseguite finché non vedrete una chiave collocata su una rampa in mezzo a due costruzioni stile Stonehenge.

SNOWBALL VALLEY:

Girate immediatamente a sinistra e attraversate il sentiero fra le montagne. Poi voltate a destra e dovrete trovare la chiave in una nicchia sul fianco del pendio.

CRESCENT ISLAND:

Seguite il sentiero di sinistra. Dopo il secondo zipper, dirigetevi a sinistra nell'acqua. Dovreste trovare la chiave sul fianco della montagna.

BOULDER CANYON:

Raggiungete quella parte del sentiero dove vedete una campana pendere dal soffitto. Date gas usando 3 palloncini blu. Ora giratevi, per guardare la campana dal lato opposto "Wrong Way" e colpitemela. Il ponte levatoio innanzi a voi dovrebbe sollevarsi. Con la potenza dei tre palloncini blu lanciatevi sul ponte e raggiungete la chiave.

Editore: Acclaim
Giocatori: 4
Alias: Passo Indietro
Sviluppatore: Probe

EXTREME-G 2

LA VENOM BIKE

Vi ricordate Hotra Toxi, la prima vera donna fatale su N64? Bene, rieccola con la sua super-sonica Venom Bike. Ci sono due modi per poterla ottenere. Il più audace è quello di vincere l'Atomic contest. Se invece siete pigri inserite la seguente password nell'apposita schermata: 868QCMH3H9HT

SE VOLETE DARE DI STOMACO

La velocità di Extreme-G non vi basta a sentirvi male? E se facessimo volteggiare costantemente lo schermo durante la corsa? No problem, inserite SPIRAL nella schermata delle opzioni delle moto. ATTENZIONE: una prolungata esposizione a questa funzione può provocare lo scioglimento delle cellule cerebrali.

EFFETTO SUPERSONICO

Avete mai sentito il suono di un jet che infrange la barriera del suono? Lo stesso potrà accadere in Extreme-G. Scegliete un



percorso diritto e pieno di acceleratori turbo, scegliete un mezzo rapido (come la Venom Bike) e andate a tutta velocità senza toccare nessun ostacolo. Al raggiungimento della fatidica velocità udirete il tipico effetto sonoro, arricchito da un effetto visivo. Tutti gli altri suoni a questo punto scompariranno, compresa la musica. Rallentate, sentirete un altro effetto analogo e i suoni riappariranno.

ALTRI CODICI

I codici generalmente vengono inseriti alla schermata di selezione dei nomi, proprio come in Extreme-G (1). Se volete altri codici, guadagnateveli vincendo delle corse. La moto e il livello di difficoltà incidono direttamente sul codice che otterrete.



Editore: Ubi soft

Sviluppatore: Human

Giocatori: 1

Alias: Le Segomacchine

F1 POLE POSITION

AUTO SEGRETE

Diventate Campioni del mondo, salvate sul controller pak e poi accendete il sistema tenendo premuti A+B quando il sistema vi comunica: "Now Loading Data from Controller Pak". Ora andate nello schermo della selezione dei piloti e troverete una bellissima sorpresa.



Editore: Ocean

Giocatori: 2

"ti crino una Vertebra"

Sviluppatore: Imaginear

FIGHTERS DESTINY

PERSONAGGI SEGRETI

Ogni volta che finite il gioco con un lottatore, il Master vi confiderà un modo per accedere a personaggi segreti. Potrete ottenerli solo dopo che ve lo avrà detto lui.
 Robert the Robot: Batti tutti in modalità Fast e in meno di un minuto.
 Ushi the Cow: Sopravvivate al rodeo per almeno un minuto.
 Joker: Batti tutti e 100 i personaggi in modalità Survival.
 Master: Batti tutti in Master Challenge.



F-1 WORLD GRAND PRIX

AUTO BONUS

Silver Racer: nella modalità Exhibition, selezionate Driver Williams e cambiate il suo nome in "Chrome."
 Gold Racer: selezionate Driver Williams e cambiate il suo nome in "Pyrite".
 Dopo aver inserito i nomi, uscite dalla schermata e rientrate per trovare le nuove auto.



PERCORSI BONUS

Nella modalità Exhibition, selezionate Driver Williams e cambiate il suo cognome in "Vacation". Tornate nella schermata iniziale per trovare una pista su un Vulcano hawaiano.



Editore: Nintendo

Giocatori:4

Alias: F-Xerox

Sviluppatore: Nintendo

F-ZERO X

TUTTE LE AUTO, PERCORSI, MODALITÀ

Questo trucco funziona solo in alcune versioni del gioco. Nello schermo per impostare la modalità, premete L, Z, R, CΔ, C∇, C◁, C▷, START. Se tutto va bene sentirete un suono di conferma.

CAMBIARE I COLORI

Nello schermo di personalizzazione delle auto premete R per cambiare colori.

AUTO PICCOLE

Nello schermo di selezione delle auto, tenete premuti L, R e i quattro pulsanti C. Se l'auto si rimpicciolisce avete eseguito tutto correttamente.

COPPA X

Vincete tutte le quattro coppe (Joker incluso) alla difficoltà Expert e verrete premiati con la X Cup e un editor di percorsi. Ogni corsa sarà differente anche se si ripeteranno alcuni elementi grafici.

Distributore: Nintendo

Giocatori: 2

Sviluppatore: Paradigm

"La tua macchina è rotta"

Editore: Acclaim

Giocatori: 4

Sviluppatore: Iguana UK

Alias: Descent

FORSAKEN

CODICI SEGRETI E SELEZIONE MISSIONI

Inserite i seguenti codici alla schermata "Press Start" (usando il D-pad)

Tutti i codici di missione: A, R, Z, Su, Su, CΔ, C∇ e C◁.

Modalità Gore: Z, Giù, CΔ, C◁, C◁, C◁, C◁, C∇.

Modalità Psychedelic: A, R, Sinistra, Destra, Giù, CΔ, C◁, C∇.

Nitro Illimitata: B, B, R, Su, Sinistra, Giù, CΔ, C◁.

Modalità Wire Frame: L, L, R, Z, Sinistra, Destra, CΔ, C◁.



GOLDENEYE 007

64 PERSONAGGI

Questo codice vi offrirà 64 nuovi personaggi da scegliere in modalità multiplayer (no, purtroppo non ci sono i classici Bond dei vari film). Questo codice può essere digitato in qualsiasi momento, ma è meglio usarlo nella schermata multiplayer dei personaggi, mentre si guarda l'ultimo personaggio (Mishkin o Moonraker Elite).

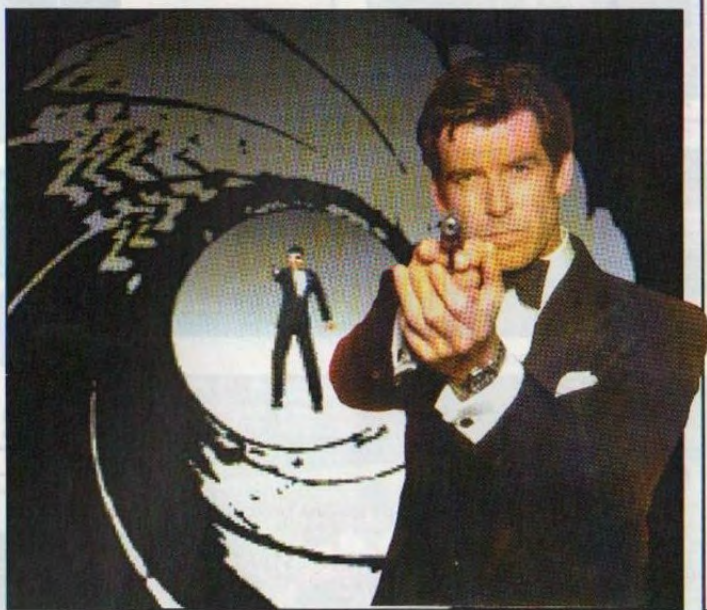
1. Tenete premuti L + R e poi premete C<.
2. Tenete premuto L e poi premete CΔ.
3. Tenete premuti L + R e poi premete Sinistra sul D-Pad (NON sulla leva analogica). Facendo questo si selezionerà un nuovo personaggio.
4. Tenete premuto L e poi premete Destra sul D-Pad.
5. Tenete premuto R e poi premete Giù sul D-Pad.
6. Tenete premuti R + L e poi C<.
7. Tenete premuto L e poi premete CΔ.
8. Tenete premuti R + L e poi premete Destra sul D-Pad.
9. Tenete premuti R + L e poi premete C∇.
10. Tenete premuto L e poi premete Giù sul D-Pad.

GOLDENISLAND

Se avete usato lo Sniper Rifle nel livello 1, allora avete avvistato un'isoletta in mezzo al mare? La Rare, inizialmente voleva che il giocatore lasciasse il molo per raggiungere quell'isola. Per alcune misteriose vicende quest'idea è stata cestinata. Se possedete una scheda per codici potrete ancora accedere all'isoletta.

Inserite i seguenti codici: D0064F31 0030, 800D33ED 0050, 880D33ED 0000. Ora salvate i codici, selezionateli ed entrate nel gioco. Iniziate il livello uno e fatevi strada fino al molo in basso a destra. Portatevi sul bordo estremo e premete contemporaneamente R + L. Ora sarete in acqua. Camminate verso l'orizzonte estremo (zoommando con lo Sniper Rifle, potrete vedere l'isola). E' facile rimanere bloccati da quelle parti, quindi muovetevi con prudenza verso destra (C▷) mentre avanzate. Se farete tutto bene, giungerete all'isola. Cosa potrete fare laggiù? NIENTE.

Editore: Nintendo
Giocatori: 4
"Questa è roba forte"
Sviluppatore: Rare



ESPLOSIONE Istantanea delle Mine

Questo truccetto letale vi permetterà di usare le mine come delle granate, facendole esplodere prima che tocchino il suolo. Quando avete tali armi, lanciatele e premete A e B contemporaneamente per farle esplodere. Non vi servirà più ricorrere all'orologio.



OPZIONI PER BARARE

Goldeneye 007 ha un menu di opzioni segrete con circa due dozzine di codici che si attivano automaticamente quando raggiungete certi obiettivi. Tali codici possono essere ottenuti completando i vari livelli nei tempi riportati qui sotto.

Per esempio, per abilitare la modalità paintball dovrete completare il primo livello in 2 minuti e 40 secondi (o meno) con il livello di difficoltà Agente Segreto (Secret Agent).

LIVELLO	TRUCCO	DIFFICOLTÀ	TEMPO
Livello 1: Dam	Modalità Paintball	Secret Agent	2:40
Livello 2: Facility	Invincibilità	00 Agent	2:05
Livello 3: Runway	DK (Testa Grossa)	Agent	5:00
Livello 4: Surface	Grenade Launcher	Secret Agent	3:30
Livello 5: Bunker	Rocket Launcher	00 Agent	4:00
Livello 6: Silo	Modalità Turbo	Agent	3:00
Livello 7: Frigate	Niente Radar	Secret Agent	4:30
Livello 8: Surface 2	Bond Minuscolo	00 Agent	4:15
Livello 9: Bunker 2	Lancio doppio	Knives Agent	1:30
Livello 10: Statue	Animazione Rapida	Secret Agent	3:15
Livello 11: Archives	Invisibilità	00 Agent	1:20
Livello 12: Streets	Razzi Nemici	Agent	1:45
Livello 13: Depot	Animazione Lenta	Secret Agent	1:30
Livello 14: Train	Silver PP7	00 Agent	5:25
Livello 15: Jungle	Hunting Knives doppi	Agent	3:45
Livello 16: Control	Munizioni Infinite	Secret Agent	10:00
Livello 17: Caverns	RC-P90 doppi	00 Agent	9:30
Livello 18: Cradle	Gold PP7	Agent	2:15
Livello 19: Aztec	Laser doppi	Secret Agent	9:00
Livello 20: Egyptian	Tutte le pistole	00 Agent	6:00

Editore: GTI
Giocatori: 4
Genere: Spara-Mostri
Sviluppatore: SC

HEXEN

TRUCCHI VARI

Durante il gioco, mettete in pausa e premete CΔ, C∇, C<, C▷.

Un'opzione "cheat" apparirà sullo schermo. Entrate nel menu e rapidamente impostate uno dei seguenti codici:

Modalità God: C<, C▷, C∇.

Piena Salute: C<, CΔ, C∇, C▷.

Selezione Livello: C<, C▷, C▷, C▷, C∇, CΔ.

Macellaio: C∇, CΔ, C<, C▷.

Niente Clipping: CΔ 20 volte, C∇.

Editore: Midway
Giocatori: 1
Sviluppatore: Realtime A
Genere: Platform Appiccicoso

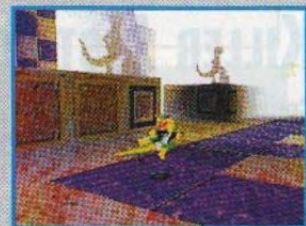
GEX: ENTER THE GECKO

SUPER PASSWORD

Volete tutto eh? Allora inserite questo codice MX68K0Y356. Otterrete l'accesso a tutti i livelli con tutti i bonus attivati.

SILENZIO

Non è un codice, è proprio ciò che dovete fare! Andate nel menu sonoro e impostate a zero tutte le voci.



Editore: Konami
Giocatori: 4
Il Miglior Gioco di Calcio!
Sviluppatore: Major A

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98

SQUADRE BONUS

Superate tutti i 16 livelli nella modalità scenario a difficoltà 5 (definita nel menu delle opzioni) e potrete scegliere delle squadre aggiuntive.

CINQUE SQUADRE NUOVE

Finite il campionato di lega a qualsiasi livello di difficoltà e potrete affrontare la squadra "World Stars", battetela e potrete utilizzare 5 nuove squadre.

Editore: EA Sports
Giocatori: 4
Sequel di Madden 1964
Sviluppatore: Tiburon

MADDEN 99

SQUADRE BONUS

Inserite i seguenti nomi nella schermata dei codici:
BESTNFC: NFC Pro Bowl
AFCBEST: AFC Pro Bowl
BOOM: Tutte le squadre di Madden
IAMTHEMAN: Le migliori statistiche di tutti i tempi
PEACELOVE: I grandi Anni '60
BELLBOTTOMS: I grandi Anni '70
SPRBWLSHUFL: I grandi Anni '80
HEREANDNOW: I grandi Anni '90
TURKEYLEG: I grandi di sempre
THROWBACK: Squadra del 75° anniversario
GEARGUYS: Manager attrezzatura
WELCOMEBACK: 1999 Cleveland Browns
INTHEGAME: EA Sports
HAMMERHEAD: Tiburon

Editore: Nintendo
Giocatori: 2
Alias: KIG
Sviluppatore: Rare

KILLER INSTINCT GOLD

CODICI CHIAVE

Tutte le Opzioni: Premete Z, B, A, L, A, Z durante l'introduzione della storia.
 Crediti Finali: Premete Z, L, A, Z, A, R.
 Tutti i Vestiti: Premete Z, B, A, Z, A, L.
 Impersonare Gargos: Z, A, R, Z, A, B.

Editore: Acclaim
Giocatori: 4
Sviluppatore: Iguana
Genere: Balle Mutanti

IGGY'S RECKIN' BALLS

CODICI STRAMPALATI

Volete della roba strana? Provate i seguenti codici:

- 2ROKTOO: Percorsi notturni.
- 2 TIMES: Velocità Extra.
- GOBABY: Turbo Illimitati.
- GOOEYGOOGOO: Piattaforme Goo.
- ICE PRINCESS: Piattaforme di Ghiaccio.
- JUMPAROUND: Selezione Livelli in Pausa.
- OHMY: Odiose Particelle FX.
- MICROBALLS: Personaggi Minuscoli.
- NON STOP: "Rolling" Facile.
- PENCIL: Visione a "Matita".
- ROLFHARRIS: Modalità "Wireframe".
- SWOPSHOT: "Mix and Match".
- TOOMUCHFUN: Palle rimbalzanti.
- TOOMUCHPIE: Personaggi Grassi.

PERSONAGGI EXTRA

Accedete alla schermata delle password premendo R e Z nello schermo del titolo.
 Ora scrivete "HAPPYHEADS" e premete START. Potrete così impersonare T'Basco, Mask, En-Tee-I, I-Ball, King Jr, Skully, Cecil, e Sno-Eee.

TUTTI I PERCORSI

Accedete innanzitutto alla schermata delle password, premendo R e Z nello schermo del titolo.
 Ora scrivete "THEUNIVERSE" e potrete selezionare tutti i tracciati che desiderate.



Editore: Midway
Giocatori: 2
Sviluppatore: Atari Games
"Vi è piaciuto?!?"

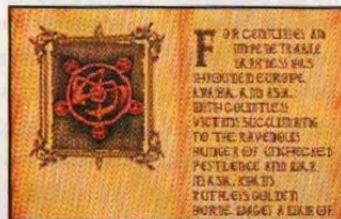
MACE: THE DARK AGE

USA ICHIRO E GAR

Nello schermo dei copyright premete Destra, Su, Sinistra, Giù, Destra, Su, Sinistra, Giù. Se tutto va bene dovrete sentire un suono di conferma.

CODICI SEGRETI

Nello schermo di selezione dei combattenti, muovete il cursore sui seguenti personaggi e premete START su ciascuno. Una volta fatto, scegliete il personaggio e premete A o B.
Bunny Slippers: Ragnar, Dregan, Koyasha.
Janitor Ned: Kojasha, Executioner, Lord Deimos, Xiao Long.
Intelligenza Artificiale Casuale: Hellknight, Xiao Long, Dregan, Namira.
Lottatori piccoli: Takeshi, Al-rashid, Ragnar, Xiao-Long.
Scambiare le teste ai lottatori: Al rashid, Takeshi, Mordos Kull, Xio Long, Namira.



Editore: Nintendo
Giocatori: 4
"NOOOO!"
Sviluppatore: Left Field

KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE

MODALITÀ TESTONE

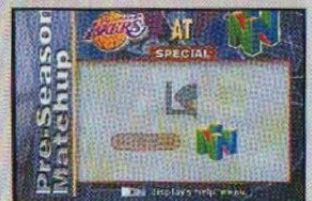
Usando il D-Pad, premete Destra, Destra, Sinistra, R, Z, START, A, START, A, START, Z in qualsiasi parte del gioco.

SQUADRE BONUS

Tenendo premuto L, premete A in una partita "pre-stagione". Ora fate scorrere lo schermo verso destra e troverete le squadre Nintendo, Field e N64.

DISCO COURT

Durante il gioco mettete in pausa e premete A, C, Giù, Su, C, R, R, B, C, C, Z.



Editore: EA Sports
Giocatori: 4

Sviluppatore: Tiburon
"Stupidi Giocatori"

MADDEN 64

STADI SUPPLEMENTARI

Scrivete SAN MATEO (la città della EA) nella schermata per creare i giocatori e potrete accedere allo stadio segreto. Per giocare nello stadio del Tiburon, create un giocatore di nome MAITLAND.

SQUADRE SUPPLEMENTARI

Per accedere alle squadre segrete, inserite uno di questi codici al posto del nome di un giocatore da voi creato (Modalità Season, Front Office):

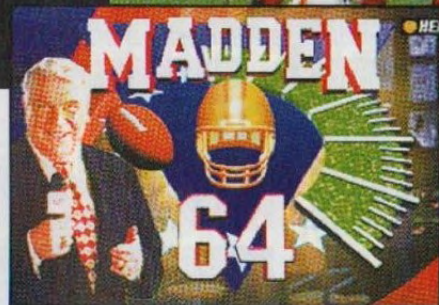
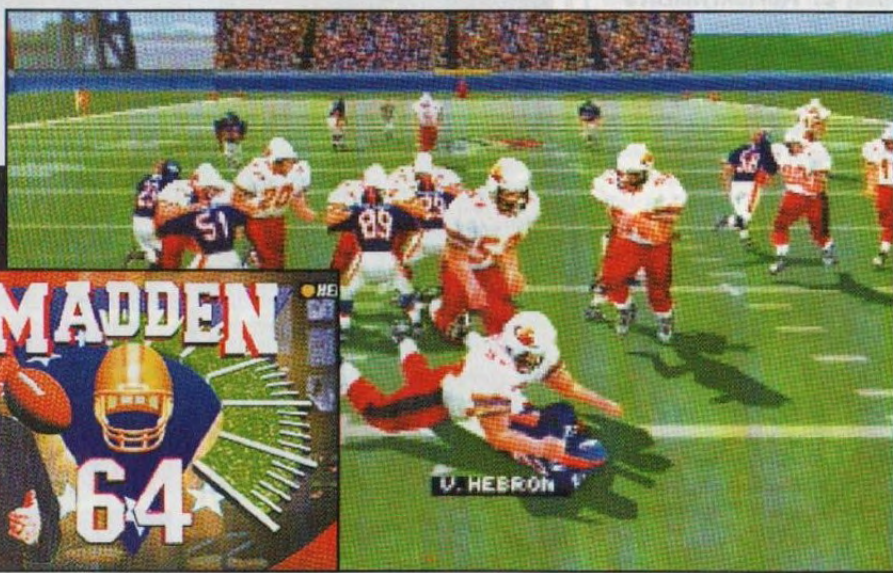
AT MADDEN: All-Star Team.
SIXTIES: Squadre degli Anni '60.
SEVENTIES: Squadre degli Anni '70.
EIGHTIES: Squadre degli Anni '80.
ELEC ARTS: EA Sports Team.
HOWLIE: AFC Pro Bowl 96-97.
LEI: NFC Pro Bowl 96-97.
STATS MEN: Statistiche.
TIBURON: Tutte le squadre Madden.

Oltre al nuovo menu di codici, ci sono evidenti modifiche grafiche nel nuovo gioco Madden. Il vecchio Madden 64, comunque è sempre un buon gioco e i nostri codici dovrebbero darvi una spinta per rigiocarci.



...E MADDEN 99

Siccome era troppa fatica inserire i codici nello spazio dei nomi, in Madden 99 la Tiburon ha aggiunto un nuovo menu di codici. Inoltre: Scrivete OURPLACE per giocare nello stadio Tiburon.



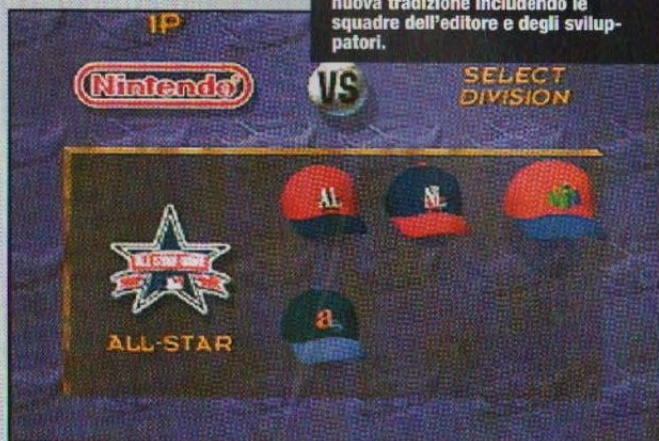
Editore: Nintendo
Giocatori: 2
Alias: Blurball
Sviluppatore: Angel Studios

MLB FEATURING KEN GRIFFEY

ALTRE SQUADRE

Nel menu principale, evidenziate "Exhibition" e poi premete tutti i pulsanti C ripetutamente finché non sentirete un bip. Ora andate nel menu All-Star e troverete Nintendo e Angel Studios.

Pare che i titoli sportivi della Nintendo stiano iniziando una nuova tradizione includendo le squadre dell'editore e degli sviluppatori.



MIKE PIAZZA'S STRIKEZONE

Perché tutto ciò funzioni dovrete innanzitutto premere L, R, L, R nello schermo a "Today's Game Screen". A questo punto potete inserire i seguenti codici:

CODICI SEGRETI

Alternare i cieli: C>, A, Z, CΔ, L, R, Z.
Mazze di Alluminio: R, A, Z, B, A, L, L.
Mazze Blu: B, L, B, A, Destra.
Crazy Ball: C>, A, Z, B, A, L, L.
Crazy Pitch: CΔ, A, Z, CΔ, R, B.
Stadio Devil's Thumb: Destra, A, CΔ, L, A.
"Homeruns" facili: L, A, Giù, R.
"Steal" facile: C<, A, Giù, CΔ, Z.
Gioco rapido: L, A, Z, R, B, A, L, L.
Gravità Intensa: Su, Giù, L, Su, R.
Bassa Gravità: R, A, L.
Mazze "Psycho": Z, B, R, A.
Mazze Rosse: R, Giù, B, A, Destra.
Gioco Lento: Su, L, L, B, A, L, L.
Vari lanci: C>, A, Z, CΔ, R, L.



Editore: GTI
Giocatori: 2

Sviluppatore: Devol's Thumb
"E il gioco vola fuoricampo"

Editore: Midway
Giocatori: 2

Sviluppatore: Eurocom
Genere: Banca del Sangue

MORTAL KOMBAT 4

MENU DEI TRUCCHI

Nella schermata del titolo, selezionate "Options". Ora evidenziate "Continues" tenendo premuto Run e Block (C◀ e C▼) sono i pulsanti predefiniti, finché apparirà uno speciale menu. Ora potrete fare scorrere le seguenti opzioni: Endings, Fatalities 1, Fatalities 2, e Level Fatalities.

KODICI DI KOMBATTIMENTO

Questi codici standard della Midway possono essere inseriti alla schermata VS nella modalità due giocatori. Dovrete premere ripetutamente tre pulsanti (Pugno basso, Blocco, Calcio basso) per cambiare i numeri:

- 011-011 Goro's Lair
- 022-022 The Well
- 033-033 Elder Gods
- 044-044 Tomb Stage
- 055-055 Rain Stage
- 066-066 Snake Stage
- 101-101 Il Dojo
- 202-202 Living Forest
- 303-303 Prigione
- 001-001 Corsa Illimitata
- 002-002 Combattimento Armato
- 010-010 Disabilita Max Danno
- 012-012 Noob Saibot
- 020-020 Red Rain
- 050-050 Combattimento Esplosivo
- 100-100 Disabilita Lancio
- 110-110 Massimo Danno e Lancio Inattivo
- 111-111 Armi Libere
- 123-123 Nessuna Potenza
- 222-222 Armi Casuali
- 321-321 Grandi Teste
- 333-333 Randper Kombat
- 444-444 Armato e Pericoloso
- 555-555 Molte Armi
- 666-666 Silent Kombat

GIOCARE NEI PANNI DI NOOB SAIBOT

Dopo avere abilitato il codice del Menu dei Trucchi, recatevi nel menu di selezione dei personaggi e selezionate l'opzione "hidden". Dopo averla attivata premete Su, Sinistra, Destra (il cursore dovrebbe essere posizionato su Reiko). Premete Run e Block insieme e potrete usare Noob Saibot.

GIOCARE NEI PANNI DI GORO

Selezionate l'opzione "hidden". Dopo averla attivata premete Su, Su, Sinistra (il cursore dovrebbe essere posizionato su Shinok). Ora premete Run e Block insieme per usare Goro.

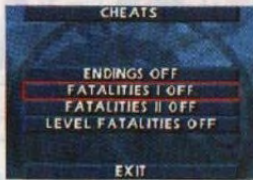
COSA STATE SBAGLIANDO?

Molti appassionati di MK ci scrivono per dirci che non riescono a impostare questo codice, ma è semplice: muovete il cursore su "Continues" come mostrato qui. Ora tenete premuto CSx e CGiù per MOLTO tempo. Non lasciate andare i pulsanti finché non salta fuori il menu!



GIOCARE NEI PANNI DI MEAT

Selezionate la modalità di gruppo a due giocatori. Giocate con tutti i personaggi (16 in tutto) e assicuratevi di vincere sempre. Dopo l'ultimo incontro il vostro personaggio sarà automaticamente "meat".



Editore: Midway
Giocatori: 1

Sviluppatore: Avalanche
Genere: Schifoid Battle

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB ZERO

CODICI VARI

Inserite i seguenti codici alla schermata delle password:
GTTBHR: 1000 vite
NXCVSZ: Urne piene
RCKMND: Vedete esplodere il Rock Boss
CRVDTS: Crediti
TDFCLT: Invincibilità

LE PASSWORD

- Livello 2: THWMSB
- Livello 3: CNSZDG
- Livello 4: ZVRKDM
- Livello 5: JYPPHD
- Livello 6: RGTKCS
- Livello 7: QFTLWN
- Livello 8: XJKNZT

MORTAL KOMBAT AL SUO MINIMO

Non è un segreto che noi non siamo dei patiti di Mythologies... ma non ce ne vogliate, non è il caso di minacciarci. Compratevelo puro.



SUB-ZERO

Editore: Ocean
Giocatori: 1

"Autodistruzione Attivata"
Sviluppatore: Infogrames

MISSION: IMPOSSIBLE

CODICI SEGRETI

- 7.65 Pistola con Silenziatore: C◀, L, C◀, C◀, C◀
- Piedi Grossi: C◀, R, Z, C◀, C◀
- Pistola 9mm High Powered: R, L, C◀, C◀, C◀
- Munizioni Infinite: C◀, Z, C◀, Z, L
- Modalità Bambini: C◀, C◀, R, L, Z
- Mini Lancia Razzi: R, L, C◀, C◀, C◀
- Modalità Turbo: C◀, Z, C◀, Z, C◀
- Uzi con 30 cariche: C◀, C◀, C◀, C◀, R

L'UOVO DI PASQUA

Vincete il Gioco e aspettate fino alla fine dei crediti per poter rientrare nell'ambasciata e incontrare la squadra dei programmatori. Parlate con tutti (in modo da portare al massimo la barra salute), e vedrete Ethan che fa Bond.



Editore: Midway
Giocatori: 2

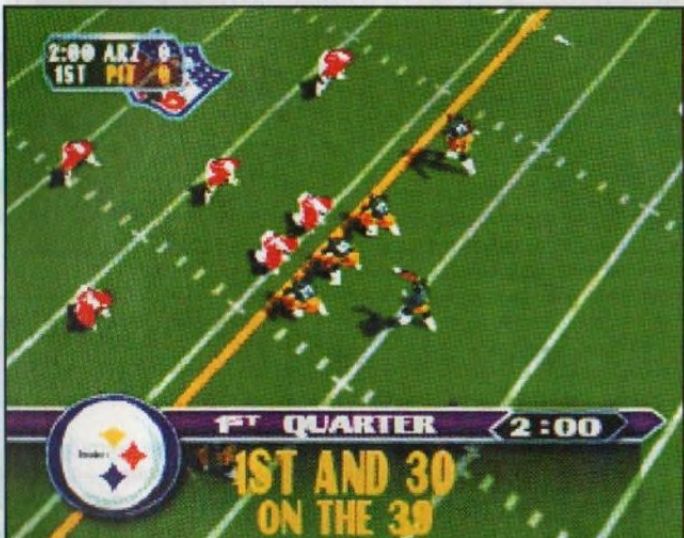
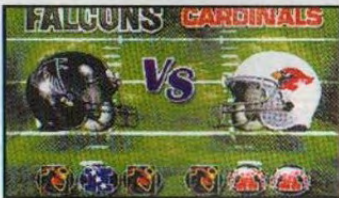
Sviluppatore: Midway
"Boing"

NFL BLITZ

CODICI VARI

Inserite i seguenti codici nella schermata "Match-Su". I numeri corrispondono alle volte che dovrete premere i relativi pulsanti, seguiti da una direzione.

Squadre Grandi Teste: 2-0-3 Destra
 Passaggi Proiettile: 2-5-0 Sinistra
 Passaggi rapidi: 2-5-0 Sinistra
 Nebbia: 0-3-0 Giù
 Squadre Senza Teste: 1-2-3 Destra
 Nomi Nascosti: 1-0-2 Destra
 Palla Grande: 0-5-0 Giù
 Testa Grande: 0-4-0 Su
 Hyper Blitz: 5-5-5 Su
 Invisibile 4-3-3 Su
 QB Invisibile: 3-4-2 Sinistra
 Colpire in Ritardo: 0-1-0 Su
 Più Velocità: 4-0-4 Sinistra
 Gioco in Notturna: 2-2-2 Destra
 Nessuna Assistenza CPU: 0-1-2 Giù
 Niente primi Giù: 2-1-0 Su
 Niente Fumble: 4-2-3 Giù
 Niente Testa: 3-2-1 Sinistra
 Niente Intercetti: 3-4-4 Su
 Niente Fuoricampo: 2-1-1 Sinistra
 Niente Punt: 1-5-1 Su
 Niente Fumble Casuali: 4-2-3 Giù
 Bloccatori di Potenza: 3-2-1 Sinistra
 Power Defense: 4-2-1 Su
 Rinforza Bloccatori: 3-1-2 Sinistra
 Rinforza Difesa: 4-2-1 Su
 Rinforza Attacco: 3-1-2 Su
 Rinforza Velocità 4-0-4 Sinistra
 Rinforza Compagni di Squadra: 2-3-3 Su
 Giocatori Casuali: 1-1-5 Sinistra
 Mostra Field Goal: 0-0-1 Giù
 Mostra più campo: 0-2-1 Destra
 CPU intelligente: 3-1-4 Giù
 Nebbia Fitta: 0-4-1 Giù
 Modalità Torneo: 1-1-1 Giù
 Disattiva Stadio: 5-0-0 Sinistra
 Turbo Illimitato: 5-1-4 Su



PERSONAGGI SEGRETI

Inserite alcuni dei seguenti nomi con relativi numeri PIN e otterrete qualche sorpresa: TURMEL (0322), SAL (0201), JASON (3141), GENTIL (1111), FORDEN (1111), VAN (1234), CARLTN (1111), THUG (1111), JEMIFR (3333), DANIEL (0604), JAPPLE (6660), SKULL (1111), BRAIN (1111), ROOT (6000), LUIS (3333), MIKE (3333), SHINOK (8337), RAIDEN (3691)



NIGHTMARE CREATURES

MOSSE BASE E COMBO

IGNATIUS

Colpo Singolo S
 Doppio Colpo S, S
 Colpo Triplo S, S, S
 Spazzata di Gambe S, S, S, K
 Colpo del Tempio S, S, K
 Calcio d'Affondo S, K
 Attacco Scozzese S, K, S
 Vendetta S, K, S, K
 Calcio Crescente S, K, K
 Jab S, J
 Jab Rovesciato S, J, S
 Calcio Alto S, J, S, K
 Calcio Lungo S, J, K
 Calcio Singolo K
 Calcio Potente K, S
 Colpo a Martello K, S, S
 Colpo Rotante K, S, K, S
 Giudizio Finale K, S, B
 Spaccatesta K, S, J
 Calcio Doppio K, K
 Calcio Triplo K, K, K
 Colpo del Mulino K, K, K, S
 Coltello di Giuda K, J, B

NADIA

Colpo Singolo S
 Doppio Colpo S, S
 Colpo Triplo S, S, S
 Colpo con Giravolta S, S, S, K, K+Su
 Calcio Laterale S, S, J, K
 Calcio d'Affondo S, K
 Calcio Crescente S, K, K
 Furia S, K, K, K
 Sette Tagli S, B+J
 Calcio Singolo K
 Calcio Potente K, S
 Ballerina Sanguinaria K, S, S+K+Su
 Calcio Doppio K, K
 Calcio Triplo K, K, K
 Ciclone K, K, K, S
 Taglio Devastante K, K, S+Giù
 Colpo del Ginnasta K, K, Su
 Dividi e Conquista K, K+Su, S+K

NHL BREAKAWAY '98

MENU DEI BARI

Nel menu principale premete C<, C>, C<, C>, R, R.

SQUADRE ADDIZIONALI

Mentre selezionate la vostra squadra, premete C<, L, C<. Sentirete un suono. Ora cercate nel menu delle squadre e troverete tre belle sorprese.

Editore: Acclaim

Giocatori: 4

Alias: Furia sul Ghiaccio

Sviluppatore: Iguana West

Editore: Midway
Giocatori: 2

Sviluppatore: Avalanche
"Stai sulla strada"

OFF-ROAD CHALLENGE

MEZZI ADDIZIONALI

Per ottenere dei "Monster Truck", premete i seguenti pulsanti quando vi trovate nella schermata di selezione auto.

Punisher: C
 4x4 Monster: C<
 Thunderbolt: C<
 The Crusher: C>



PERCORSI NASCOSTI

El Cajon: Premete L, R e Su contemporaneamente nella schermata di selezione percorsi. Poi evidenziate El Paso e premete A mentre tenete premuto Z.
 Flagstaff: Premete Destra sul D-pad mentre tenete premuta la L. Ora evidenziate Mojave e premete A mentre tenete premuto Z.
 Guadalupe: Premete R e Giù sul pad. Poi evidenziate Vehas, tenete premuto Z e premete A.

NUOVO STILE DI GIOCO

Spegnete N64, prendete la cartuccia e riportatela al negozio per cambiarla con SF Rush.



Editore: Activision

Giocatori: 1

Genere: Affettatotto

Sviluppatore: Kalisto

Editore: Allus
Giocatori: 4
Alias: Snowbo Kart
Sviluppatore: Racdym

SNOWBOARD KIDS

TUTTI GLI SNOWBOARD E I LIVELLI

Andate nella schermata iniziale e poi usate la Leva analogica per inserire i seguenti comandi, Su, Giù, Su e poi C ∇ , C Δ , L, R, Z, Sinistra col D-Pad, C ∇ , Su con la leva analogica, B, Destra col D-Pad, C Δ , e poi START.

Editore: Take 2
Giocatori: 1
"Oh, Roger!"
Sviluppatore: DMA Design

SPACE STATION SILICON VALLEY

STENDI FLOSSY

Nel primissimo livello troverete Flossy, la pecora piagnucolante. Cercate di farla stare vicino al razzo e poi recatevi nella cabina di pilotaggio. Correte intorno finché Dan non accende i motori. Se Flossy è nel posto giusto verrà carbonizzata e trasformata in oro.

Editore: Ubi Soft
Giocatori: 4
"ROAR"
Sviluppatore: Vivid Image

S.C.A.R.S

AUTO SEGRETE

Queste auto si possono conquistare superando le sfide. Ogni volta che finite un Gran Premio, dovrete correre contro un nuovo veicolo. Se riuscirete a batterlo potrete selezionarlo nelle prossime sfide. Per vincere queste gare bisogna soprattutto riuscire a non andare a sbattere contro i muri (premete B durante le curve per usare il freno a mano). Inoltre dovrete usare le armi con molta astuzia. Le auto segrete sono: la Scorpion, la Cobra, la Cheetah, la Panther e un'auto "speciale" a sorpresa.

QUAKE

MODALITÀ DEBUG

Recatevi nella schermata delle Password e scrivete: "QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ". Il gioco vi dirà che non è una password corretta. Ignorate il messaggio e andate nel menu delle opzioni dove troverete una nuova voce, "Debug". All'interno potrete attivare la Modalità "God", selezionare il livello, le armi e tanto altro ancora.

Editore: Midway
Giocatori: 2

Sviluppatore: Midway
"Vai Marines"



Editore: Midway
Giocatori: 2

Sviluppatore: Atari
"Grande Gioco"

SAN FRANCISCO RUSH

ALCATRAZ

Togliete il Controller Pak, prima di inserire questo codice. Andate nel menu principale, selezionate "Circuit", e scegliete "Just Play". Nel menu Circuit, selezionate l'opzione Enter Code e inserite la seguente password: 8DP5KG5L4G59PG92WVCQYODRDQ. Dopo avere inserito il codice, selezionate "Continue Circuit" e iniziate una corsa. Quando la corsa comincia, lasciate scorrere il tempo fino alla fine. A questo punto andate nella schermata "Select Car" e tenete premuto C ∇ e poi premete Z. Rilasciate entrambi i pulsanti e premete Sinistra. Andate nel menu di Setup, tenete premuto C Δ e poi premete Z, rilasciateli entrambi e premete destra. Ora recatevi alla schermata di selezione delle Auto, tenete premuto C ∇ e poi premete Z. Rilasciate entrambi i pulsanti e premete Sinistra. Andate nel menu di Setup, tenete premuto C Δ e poi premete Z. Rilasciateli entrambi e premete Giù, L, R. Se tutto sarà stato eseguito correttamente sentirete uno squillo di trombe. Nel menu dei percorsi ne troverete uno nuovo.

CODICI ESSENZIALI

Impostate quanto segue alla schermata di Setup:

Auto Abort Disabilitato: C Δ , C Δ , C Δ , C Δ .

Cambia Gravità: Tenete premuto Z e poi premete Su, Giù. Rilasciate Z e premete Su, Giù, Su, Giù.

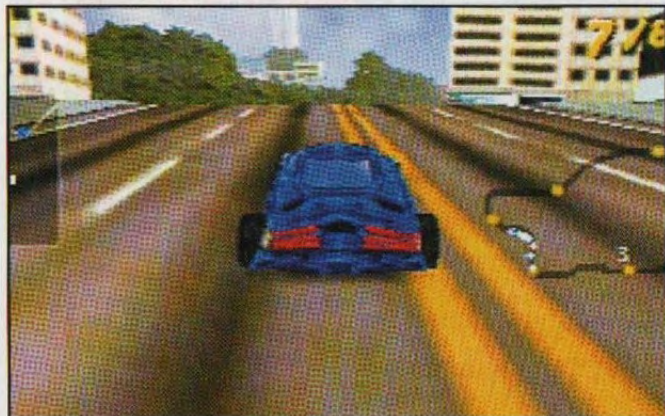
Disabilita Collisioni: Premete Sinistra e poi Destra. Senza lasciare

Destra, premete C ∇ . Rilasciateli e premete C Δ , C ∇ , C ∇ , Z.

Guida il Burning Hulk: Tenete C Δ e poi premete Z, Z, Z. Ripetete il codice per passare da smoking hulk al burnt-out hulk.

Tempo Infinito: Tenete premuto Z e poi premete C ∇ . Senza lasciare nessuno dei due pulsanti, premete anche C Δ . Continuate a tenere Z, rilasciano entrambi i tasti C. Premete e tenete premuti C Δ e poi C ∇ .

Risorgere: Tenete Z, poi tenete premuto C ∇ , poi C ∇ . Continuate a tenere premuto Z e rilasciate i tasti C. Tenete C ∇ poi C ∇ per attivare il codice.



Editore: Midway
Giocatori: 3
Genere: Distruzione Totale
Sviluppatore: Saffire

RAMPAGE

SELEZIONE LIVELLO

Andate nella schermata di selezione dei personaggi e tenete premuti L e tutti e 4 i pulsanti C. Iniziate una partita dopo che avrete sentito un suono. Quando appare lo schermo che mostra la città successiva, usate Su e Giù per cambiare nazione e Destra e Sinistra per cambiare città.



TOP GEAR RALLY

TUTTE LE AUTO

Evidenziate la modalità "Arcade" e premete A, Sinistra, Sinistra, C, A, Destra, Z.

TUTTI I TRACCIATI

Evidenziate la modalità "Arcade" e premete A, Sx, Sx, Dx, Giù, Z.

Editore: Midway

Giocatori: 2

Genere: Corsa di Camion

Sviluppatore: Boss Game

Editore: Acclaim

Giocatori: 4

"Oh Yeah!!!"

Sviluppatore: Iguana West

WWF WARZONE

NOTA: per usare questi codici dovrete accedere al menu "Cheat" premendo L e R nella schermata "Mode Select". Inoltre ricordatevi che dovrete vincere la modalità "Challenge" in solitario o contro il computer. Non potrete giocare contro un avversario umano.

PERSONAGGI BONUS

Una volta ottenuti questi personaggi, potrete selezionarli sotto l'opzione "Custom" nella schermata di selezione dei lottatori.

Dude Love: vincete il titolo mondiale con Mankind.

Cactus jack: vincete il titolo mondiale con Mankind.

Sue the Ring Girl: Vincete la modalità "Challenge" a livello "Medium" o "Hard" con Bret o Owen Hart.

Trainer: Inserite la modalità "Training" per ottenere il "trainer".

CODICI VARI

Modalità Beans: Vincete la modalità "Challenge" a livello "Medium" o "Hard" con uno degli Headbanger.

Grandi Teste: Vincete la modalità "Challenge" a livello "Medium" o "Hard" con Bulldog o Rock.

Extra Cold: Vincete la modalità "Challenge" a livello "Medium" o "Hard" con Steve Austin o Goldust.

Modalità gigante: Vincete la modalità "Challenge" a livello "Medium" o "Hard" con Ahmed.

Nottata delle Donne: Vincete la modalità "Challenge" a livello "Medium" o "Hard" con Shawn Michaels o Triple H.

Nuovi Tipi: Vincete la modalità "Challenge" a livello "Medium" o "Hard" con Kane.

Niente Parate: Vincete la modalità "Challenge" a livello "Medium" o "Hard" con Shamrock.

Niente Barre D'Energia: Vincete la modalità "Challenge" a livello "Medium" o "Hard" con Kane.

Modalità Pulita: Vincete la modalità "Challenge" a livello "Medium" o "Hard" con Kane.

LOTTATORI SPECIALIZZATI

Una delle caratteristiche più belle del gioco è l'opzione "Custom Wrestler". Combinando le giuste parti del corpo potrete anche dare vita a un buttafuori da discoteca... bella roba!!!



Editore: Acclaim
Giocatori: 1

Sviluppatore: Iguana
Genere: A caccia nella nebbia

TUROK: DINOSAUR HUNTER

NON ROVINATEVI TUROK

Se non avete ancora giocato a Turok: Dinosaur Hunter, fatelo per la prima volta senza codici. Il gioco è costruito intorno alla ricerca delle armi e delle munizioni. Barando vi rovinerete tutto il divertimento.



TUTTI I TRUCCHI

Inserite i seguenti codici nel menu "Enter Cheats".

Per usarli andate nel menu "Cheat" e abilitate il codice desiderato.

Codice Estremo: NTHGTHDGDRCRTDRK

Tutte le armi: CMGTSMGGGTS

Grandi teste: TSHNTTBNCTPRDCRD

Trucco di Dana: DNCHN (ridimensiona i nemici)

Modalità Disco: SNFFRR

Galleria: THBST

Modalità di Greg: GRGCHN

Vite Infinite: FRTHSTHTRLSCK

Modalità inchiostro: DLKTDR

Colori Purty: LLTHCLRSFTHRN

Modalità Quack: CLLTHTNMNTN

Trucco di Robin: RBNSMTH



Mostra tutti i nemici: NSTHMNDNT

Mostra crediti: FDTHMGS

Modalità Spirito: THSSLKSL

Munizioni Illimitate: BLTSSRRFRND

Editore: Ocean

Giocatori: 2

"ReBomb! ReBomb!"

Sviluppatore: Zad-Two

WETRIX

CAMBIARE TETRADS

Non vi piacciono i pezzi che vi dà il gioco? Allora potete cambiare la forma "L" e "T" con quella triangolare, quella piccola o quella quadrata. Per prima cosa completate i livelli di allenamento e fate venire lo sfondo di colore rosso. Ottenete ora un giudizio "OK" in tutte le modalità tranne "practice" e "multiplay". (Quando avrete ottenuto l'OK, le opzioni lampeggeranno in verde). Lo sfondo cambierà in verde e troverete una nuova opzione in tutte le modalità tranne in quella di addestramento.

SELEZIONE DEI PIANI E DEL COLORE DI SFONDO

Completate i 16 round di addestramento (otto 1UP/CPU e otto 1UP). Ora recatevi nella schermata delle opzioni e troverete una nuova voce chiamata "Floor". Selezionatela e potrete scegliere vari sfondi tra cui Monna Lisa e la bandiera americana.



Editore: Nintendo
Giocatori: 1

Sviluppatore: Nintendo
Cambiate la musicaaa!

Yoshi's Story

INFRANGI LE BOLLE

Per infrangerle senza usare un uovo, saltate su di esse e fatele scontrare ripetutamente. Dopo un po' si spaccheranno.

MORTE Istantanea

Vi siete rotti della musica di Yoshi's Story? E' giunto il momento della vendetta. Assassinate Yoshi premendo Z, L, A e B allo stesso tempo. Non importa quanti petali ha il fiore, l'amico tirerà le cuoia immediatamente.

PICCOLE UOVA

Nel livello "Piranha Groove" (4-4), lasciate che la pianta vi mangi e vi rimpiccolisca. Ora colpite un "egg block" in modo da fargli sputare fuori un ovetto piccolo. Raccoglietelo e aspettate di tornare della taglia normale... l'uovo resterà piccolo. Il bello è che tutto ciò non serve proprio a nulla.



WCW vs. NWO: World Tour

Editore: THQ
Giocatori: 4

Sviluppatore: Aki/Inland
Genere: Sport (Eh! Eh! Eh!)

PERSONAGGI BONUS

Iniziate la "League Challenge" e battete tutte le leghe di wrestling. Dopo avere vinto il titolo in ciascuna organizzazione, otterrete i seguenti personaggi segreti: Diamond Dallas Page, Macho Man Randy Savage, Glacier Wrath, Joe Bruiser e Black Widow.

SMASCHERATE IL LOTTATORE

Per strappare la maschera o la vernice a un avversario usate la mossa "eye gouge" ("cava occhi"). Per fare ciò dovrete selezionare un personaggio in grado di effettuare questo attacco come Syxx, Rick Steiner, o Ric Flair.



▲ Non vi arrendete. Smascherare l'avversario può essere molto divertente, ovviamente non scordate di inserire l'opzione "Realismo" per un effetto completo.

Editore: EA Sports
Giocatori: 4
Alias: Real Calcio!
Sviluppatore: EA Canada

World Cup 98

EFFETTI SONORI

Per eseguire il vostro effetto sonoro dopo un goal, premete A, B, C o C.

CLASSICHE COPPE DEL MONDO

Vincete il trofeo con una qualunque delle squadre disponibili e potrete accedere alle squadre classiche.



CODICI PER IL GAME SHARK

GT64: CHAMPIONSHIP EDITION

1 giro in tutte le corse	8015FC35 0001
Sempre piazzato 1°	801608D8 0001
Fingere 1°	80130654 0001

NFL BLITZ

Nuovi Personaggi	
Deve essere inserito prima	812AE044 0000
Mark Turmell	812AE046 0000
Pinky	812AE046 0001
Daniel	812AE046 0002
Van	812AE046 0004
Japple	812AE046 0005
Jenifr	812AE046 0006
Gentil	812AE046 0007
Luis	812AE046 0008
Raiden	812AE046 0009
Root	812AE046 000A
Shinok	812AE046 000B
Skull	812AE046 000C
Thug	812AE046 000D
Sal	812AE046 000E
Forден	812AE046 000F
Carltn	812AE046 0010
Mike	812AE046 0011
Grinch	812AE046 001F
LT	812AE046 0021
Guido	812AE046 0028

Iggy's Reckin Balls

Crediti Infiniti	800BDEA5 0005
Nessun Credito	800BDEA5 0000
Fingere 1°	800BFF45 0001
Modificatore dei Livelli	800CCF69 00??
Comincia su modificatore Livelli	D00CCF69 0000
	800CCF69 00??

NASCAR 99

1 Giro alla gara	800438B3 0009
	D021FBAB 0000
	8021FBAB 0008
	D022359B 0000
	8022359B 0008

GEX: ENTER THE GECKO

Attiva tutti i codici	800C57A7 00FF
Out Of Toon	800C572E 0007
Smellraiser	800C572F 0007
Gecques Cousteau	800C5730 0007
Frankensteinfeld	800C5731 0007
WWW.DOTCOM.COM	800C5732 0007
Mao Tse Tongue	800C5733 0007
The Umpire Strikes Out	800C5734 0007
Pangaea 90210	800C5735 0007
Fine Tooning	800C5736 0007
This Old Cave	800C5737 0007
Honey I Shrunk The Gecko	800C5738 0007
Pain In The Asteroids	800C5739 0007
Samurai Night Fever	800C573A 0007
No Weddings & A Funeral	800C573B 0007



**NON
AVERE
PAURA
DEL BUIO!**

BATMAN

Prodotto: DC Comics

Sviluppo: Play Press Publishing

Lettura: Adrenalitica

Autori: i Migliori

Prezzo: L. 3800

**Reperibilità: in edicola
il 5 di ogni mese**

Benvenuti all'angolo dei pettegolezzi del Signor Gino.

Ricordate che le informazioni contenute in questa pagina sono solo delle voci di corridoio non ancora confermate ufficialmente. Queste sono chiacchiere, informazioni confidenziali e segreti ancora non rivelabili del mondo Nintendo 64. Non fatevi prendere troppo dall'emozione per una di queste notizie perché in futuro potrebbe essere smentita (ma anche confermata!). Ci vedete camminare nei corridoi delle vostre scuole o dei vostri uffici. Ci vedete svuotare cestini della carta e pulire i pavimenti. Non avete idea dei nostri nomi e probabilmente neanche vi interessa. Quello che non sapete, o meglio quello che non potete sapere, è che noi siamo molto di più di quello che sembriamo. Noi siamo gli occhi e le orecchie dell'industria, e sappiamo tutto. Tranne, ovviamente, perché la gente non possa mostrare un po' di civiltà alzando l'asse del gabinetto quando fa i propri bisognini. Pensate che ci piaccia pulire quello schifo? Un gruppo di noi ha deciso di riunirsi per arrotondare lo stipendio diventando delle spie industriali. Sapete la storia: "Fonti dicono che..." oppure "fonti bene informate ci rivelano che...". Beh, quelli siamo noi. Il mio rapporto sui pettegolezzi parla di tutto quello che succede dietro le quinte dei giochi N64 e dei loro sviluppatori. Ora, senza perdere altro tempo, ecco qualche voce di corridoio...

DI NOTTE, QUANDO NESSUNO GUARDA, NOI USCIAMO. NON C'È NOTIZIA CHE SIA AL SICURO. ROVISTIAMO NEI VOSTRI CASSETTI E NEI CESTINI DELLA SPAZZATURA, VEDIAMO TUTTO. TEMETEVI.

Provate a parlare di Unreal 64 dalle parti di GT Interactive e tutti diventeranno più nervosi del presidente Clinton in un'aula di tribunale. Stranamente, la Epic Megagames si disse pronta a realizzare il gioco promettendo di mettersi al lavoro su una versione N64 non appena fosse pronta quella per PC. Qualche migliaio di anni più tardi, la Epic impacchettò la versione per PC e abbandonò completamente quella per N64. Va bene, tutto qui vero? No! Voci riguardanti Unreal 64 continuarono a girare, e girare, e girare. Probabilmente non moriranno mai. L'ultima viene da una "fonte" interna a GT Interactive e rivela che la società sta lavorando a un progetto



Ma guarda un po', altri pettegolezzi su Unreal per N64. Forse un giorno tutto questo sarà realtà.

to "Unreal" per N64 che stranamente non ha niente a che vedere col gioco Unreal. Se ci capite qualcosa, chiamatemi. Personalmente, penso che il motore Unreal troverà qualche modo per interfacciarsi col N464 e così nascerà un nuovo gioco. Questo a meno che io non sia pazzo... e fino a prova contraria non lo sono! Quante volte devo dire che non ho ucciso io quella ragazza. Sono stati gli scoiattoli. Quei maledetti, ingegnosi scoiattoli!

Cara vecchia Rare. Adorate gli inglesi, eh? Ho ragione? Ehi, anch'io adoro i cibi fritti e mi piacciono le ragazze inglesi. Quindi, potete immaginare quanto fossi contento quando mi è arrivata una voce riguardo questa mitica casa di sviluppo. Secondo il portiere della ditta, un tipo rispettabile curiosamente infatuato delle Spice Girls, la Rare sta lavorando sodo a un titolo di corse per

N64. Si dice che il gioco prevederà un'opzione per creare le proprie auto. La cattiva notizia è che il progetto è ancora a uno stato iniziale. Chi ne sa di più, ha già definito questo gioco come il killer di Gran Turismo. Forse ricorderete che la Rare è stata responsabile di un gioco chiamato RC Pro AM. Ci sarà qualche nesso?

Parlando della grande "R", non è un segreto che Banjo-Tooie, sequel di Banjo-Kazooie, sia già in lavorazione. Tramite il suo sito web, la Rare ha sparso la voce che Banjo-Tooie lavorerà direttamente con il suo predecessore. Questa affermazione mi getta nel panico... non so ancora come faranno due cartucce a inter-



facciarsi per funzionare contemporaneamente. Ho recentemente inviato due mie spie all'ECTS (European Consumer Trade Show) dove si è scoperto che neanche la Rare sa bene come farà. Anche se non si sa nulla di preciso sul 64DD, sembra che la Rare abbia lasciato la possibilità di sfruttare il modulo aggiuntivo nel suo titolo Banjo-

Kazooie. In questa improbabile ipotesi, aspettatevi un'uscita di Banjo-Tooie come gioco DD. Nel caso in cui invece Nintendo decida di non lanciare il 64DD, fonti bene informate ci dicono che uscirà una cartuccia da inserire sopra l'originale per far funzionare i due giochi contemporaneamente.

Ricordate Sonic e Knuckles? Stessa cosa.

Infine, sempre riguardo la Rare, qualche giorno fa ho parlato con l'addetto ai parcheggi della casa di sviluppo britannica. Devo ammettere che la sua parlantina incessante e rabbiosa aveva un effetto smorzante sulle sue parole. Sono però riuscito a scoprire molti segreti nonostante la sua pessima pronuncia. Secondo i vaneggiamenti del parcheggiatore, la Rare è già al lavoro su una versione 64-Bit del classico Donkey Kong Country. Il gioco è finito al 70% ed è assolutamente fantastico. Il rintronato ha continuato il suo delirio rivelando che il gioco combina elementi da tutti i precedenti titoli della Rare e farà sembrare Banjo-Kazooie un gioco per Super Nintendo. Inoltre ci saranno le solite modalità per più giocatori, ma sono sicuro che questa roba noiosa non vi interessa.

Basta con la Rare. Parliamo di Metroid, o meglio ancora di Metroid 64. Bene, so di aver catturato la vostra attenzione! Forse ricorderete che la NCL (Nintendo Japan) disse di non avere interesse a produrre il gioco. La verità è che Metroid, nonostante la sua popolarità in America e in Europa, non ha mai avuto molto successo in Giappone. Invece, Nintendo of Japan sta focalizzando la propria attenzione su giochi più importanti come Yoshi's Story.

Fortunatamente, questo non ha fermato Nintendo of America dal prendere le redini della situazione. La NOA è parecchio determinata a far uscire il gioco. La filiale US ha in mente di chiedere a uno sviluppatore esterno di realizzare un'avventura 3D piena d'azione. Nel caso in cui ve lo stiate domandando, tra le società prese in esame per questo progetto ci sono la Rare e la Lucas Arts. Che ne dite?

Wa-hey! Parlando del diavolo... mentre leggete questo articolo Star Wars: Rogue Squadron della LucasArts sarà già realtà. Non pensate che i progetti di questa società per N64 si fermano qui. No, no! Il fascicolo che abbiamo noi racconta cose completamente diverse. È pieno di documentazione riguardo a un altro titolo della serie Star Wars basato sul nuovo film Star Wars: Phantom Menace. Non ho idea se questo gioco si baserà sui combattimenti tra astronavi come in Rogue Squadron, ma secondo me sarà molto più complesso. Una cosa è certa: avrà una modalità per più giocatori.

Ancora un paio di chicche prima di lasciarvi. Innanzitutto, sappiamo tutti che l'Electronic Arts, si è recentemente "pappata" la Westwood Studios. Per questa ragione forse vedremo presto una versione N64 del classico Command and Conquer. Comunque, scommetto che non sapete che il titolo sarà sviluppato da una casa molto meno conosciuta che risponde al nome di Intermetrix. Sono anche fermamente convinto che la stessa casa stia lavorando su StarCraft per Nintendo 64. Infine, voci di corridoio suggeriscono che la Monolith Productions stia cercando di convertire su N64 due dei suoi titoli più famosi: Shogo e Blood 2. Ancora non si hanno notizie su chi pubblicherà questi due progetti.

Ecco qua, tutta la spazzatura industriale che potete maneggiare in una sola volta. Che sia una lezione per tutti voi... i custodi vi stanno ascoltando.



Non disperate! Forse Metroid N64 diverrà realtà. Le mie spie mi dicono che Nintendo Of America stia attivamente cercando uno sviluppatore che realizzi il gioco.

Cosa ci fa una sezione della posta in questo numero speciale dedicato al Nintendo 64? Come ha fatto la gente a spedirci delle lettere? Ce le siamo forse inventate? No, la risposta è più semplice. Questa è una selezione di lettere arrivate alla redazione di PSM, la rivista 100% indipendente della PlayStation, da parte di cultori dell'N64. Quale posto migliore per rispondere? Vediamo se vi riconoscete nel collage che abbiamo fatto!

D&R

Spedite le vostre lettere a:
Play Press Publishing • Viale delle Milizie, 34 • 00192 • Roma

DOMANDE

D - Perché il pubblico nei giochi di sport è sempre piatto e sembra ammassato disordinatamente?

R - Essendoci un limite al numero di poligoni che l'N64 può gestire senza rallentamenti, i programmatori cercano di semplificare al massimo certe immagini di sfondo. Alcuni giochi creano una sorta di tridimensionalità, sovrapponendo dei disegni 2-D a dei semplici poligoni. Per avere un esempio di questo effetto date un'occhiata a Ken Griffey Baseball.

D - Come mai non è ancora uscita una pistola a raggi infrarossi per il Nintendo 64? Sapete se ne uscirà una nei prossimi mesi?

R - Non sembra che ci siano pistole luminose in uscita per il Nintendo 64. Questo perché nessuno si azzarda a produrre una periferica che non viene supportata ufficialmente dalla grande "N". Purtroppo, la Nintendo non ha in programma nessun gioco con pistola, quindi dovremo pazientare ancora.

D - Ho sentito parlare dei molteplici nemici di Zelda 64, ma non ho mai visto immagini di Link che combatte contro Ganondorf. E' possibile?

R - Probabilmente lo hai visto, ma non lo hai riconosciuto perché Ganondorf ha molteplici forme. C'è una sequenza in cui Link affronta il suo mortale nemico in una stanza piena di quadri. Questa è una delle sequenze più belle del gioco, per questo non vogliamo rivelarvi troppo.

D - Esiste un modo per giocare in 4 giocatori (in giochi tipo GoldenEye) su quattro TV differenti senza vedere quello che stanno facendo gli altri?

R - Certo che c'è ma ti costerà più di quanto tu possa pensare. Il modo più economico per ottenere ciò è di comprare il cosiddetto "Quad video Splitter". Questo apparecchio delle meraviglie è in grado di inviare la stessa immagine a quattro apparecchiature differenti. Si tratterà poi di inserire il vostro N64 nello "splitter" per ottenere 4 immagini identiche su quattro schermi diversi. A questo punto potrete semplicemente coprire le immagini indesiderate con del cartone e del nastro adesivo. L'alternativa più costosa è quella di acquistare un processore che suddivida effettivamente l'immagine in 4 e la invii ad altrettante 4 TV. Sfortunatamente ciò può finire per costarvi ben oltre un milione di lire.

D - Uscirà mai un gioco per N64 ispirato alla mitica serie "Neon Genesis Evangelion": il bellissimo fumetto e cartone animato giapponese?

R - La risposta è... SÌ!!! Presto potremo giocare a una versione poligonale di Evangelion sulla vostra console preferita. La notizia farà sbavare moltissimi di voi, quindi siccome siamo malefici abbiamo anche deciso di pubblicare una foto e farvi stramazzone al suolo. "Evangelion 64" riprodurrà alcuni degli scontri più famosi della serie e vi permetterà di guidare l'Eva 01 contro gli Angeli. Da quanto abbiamo potuto vedere l'atmosfera di questo gioco è molto simile a quella del cartone animato, quindi tutti i fan possono già saltare dalla gioia.

D - Potete fare un paragone tra Zelda e l'attesissimo Perfect Dark. Zelda sarà stupendo per via dell'esplorazione, ma PD sarà all'altezza? Non voglio passare il mio tempo a sparare e basta, voglio potermi muovere e interagire con l'ambiente. PD

permetterà di fare tutto ciò?

R - Perfect Dark ha l'anima dello sparattutto, quindi non può essere paragonato a Zelda che si basa sull'uso degli oggetti e sull'interazione con i personaggi. Eppure il nuovo gioco della Rare offrirà moltissime possibilità d'interagire col fondale. Potrete spostare oggetti e utilizzare vari mezzi di trasporto.

D - E' da molto che mi domando se la Nintendo farà finalmente uso del CD sulla sua prossima console. So che probabilmente questa domanda è un po' in anticipo, ma spero che voi possiate intanto darmi un'opinione!

R - La Nintendo non userà mai più la cartuccia. Altri sistemi costano meno, sono più spazio-



Ecco Evangelion 64! Hei... che state facendo, smettete di sbavare sulle pagine della nostra rivista.

si, offrono più libertà e conseguentemente fanno più soldi. Non crediamo però che Nintendo farà uso del CD, piuttosto userà qualche specie di dischetto progettato su misura.

D - Una sola domanda: ci sarà mai un Tomorrow Never Dies per l'N64 o no?

R - No, sfortunatamente la Rare non sta lavorando su un altro gioco dedicato a 007. Ora il team di Goldeneye si è impegnato su Perfect Dark.

D - Perché la Nintendo ha censurato Carmageddon? Chi ha avuto la brillante idea di rimpiaz-

zare gli esseri umani con degli zombi?

R - Veramente l'idea non è della Nintendo, bensì della Interplay che pubblica Carmageddon 64. Probabilmente tutto ciò è dovuto all'intenzione di prevenire sco-mode censure e magari una minore affluenza di pubblico. Sfortunatamente la caratteristica principale di Carmageddon è proprio la sua grande violenza e questa decisione di censurarla forse finirà per fargli più male che bene. Ora il gioco sembra una versione di Resident Evil... sulla sedia a rotelle. Per non parlare degli zombi che saranno anche stanchi di venire utilizzati come carne da macello in tutti questi giochi.

D - Sono passati più di due anni (credo), da quando ho visto la prima recensione di Rev Limit. Ho apprezzato subito le immagini del gioco, ma ora sono stufo di ASPETTARE. Che caspita è successo? Quando uscirà? Per caso ha cambiato nome?

R - No, ha ancora lo stesso nome. Un po' di tempo fa circolarono voci riguardo una possibile compatibilità del gioco con il 64DD. Inoltre, benché la grafica nelle fotografie fosse spettacolare, il gioco nella realtà girava troppo lentamente. Attualmente Rev Limit è in fase di revisione. La versione finale sarà decisamente più veloce e includerà una modalità per più giocatori.

D - Mi trovavo al cinema, e improvvisamente mentre stavo succhiando una barretta di cioccolato venni colto da un'improvvisa illuminazione: la suddetta merendina aveva un sapore che mi ricordava il profumo del nuovo hardware della Nintendo. Avete presente quando, estraendolo per la prima volta dalla scatola, si viene avvolti da quell'aroma sintetico che vi induce a coccolare il vostro sistema e

Direttamente dall'edizione USA:

Abbiamo domandato ai nostri lettori cosa pensassero dell'idea della Nintendo di cancellare l'annuale Spaceworld Expo in Giappone e di non apparire al Game Show di Tokyo. Se ne stanno infischando del Giappone, oppure pensate che abbiano un altro asso nella manica? A voi la parola.

Sembra un piccolo boicottaggio, la Nintendo vorrà attirare un po' di attenzione.

Ma che idea è? La Nintendo ha bisogno di continuare le sue campagne promozionali! Con la Sony che gli mangia in testa, la Nintendo avrebbe dovuto presentarsi a entrambe le manifestazioni in pompa magna. Questa volta ha toppato.

Non solo sono rimasti alle cartucce, ma sembra intendano diventare una società segreta! Probabilmente hanno voluto proteggere il loro prezioso Zelda (e scommetto che molti di voi saranno impazziti per ottenere informazioni riguardanti quel gioco rastrellando Internet). Per quanto riguarda le sorprese, ricordiamoci che l'anno scorso la Nintendo tirò fuori a sorpresa il mitico Diddy Kong Racing proprio quando sembrava che non avesse niente in programma. La prossima estate sarà la volta di Metroid 64 - anche se vi sembra incredibile - ci sarà un Metroid 64. La Nintendo è troppo furba per non tirare fuori un titolo del genere. La mia teoria è che sia una manovra molto attenta per fare un'uscita improvvisa a sorpresa. Stanno sicuramente cercando di non darci troppe anticipazioni pur permettendo una apparentemente incontrollata fuga di immagini dei loro giochi. Vedrete che quando si faranno sentire nuovamente, la loro voce sarà forte e chiara.

Ho sempre avuto fede nella mitica "N". Non sono certo diventati la prima industria di videogiochi facendo scelte cretine. Eppure ho un po' l'impressione che una capatina ai vari show l'avrebbero dovuta fare. Se non altro per dare una lezione a compagnie come la Namco e la Capcom che non hanno ancora convertito i loro giochi su N64. Altre compagnie avrebbero potuto rendersi conto che è ora di finirla di criticare la cartuccia, e ideare dei programmi che si basano sulle caratteristiche positive dell'N64. Più sviluppo significa più pubblico e più denaro. Immagino abbiano un piano a lungo termine...

La Nintendo che si arrende? Non diciamo fesserie! C'è la voce che la Nintendo stia preparando il suo show personale in Giappone. Secondo me i progettisti stanno semplicemente cercando di far innervosire il pubblico per tirare fuori qualche grande notizia inaspettata. Non dimentichiamo però che sta per uscire il Dreamcast. Nonostante

farvi la pipì nei jeans? Capite di cosa sto parlando? Mi spiego?

R - Tu hai tanto bisogno d'aiuto... ti consigliamo di contattare subito uno psicologo.

D - L'altro giorno sono entrato in un negozio deciso ad acquistare Madden 99 per il suo tanto pubblicizzato sonoro. In realtà mi sono reso conto che i suoni erano esattamente gli stessi che potevo sentire col mio sistema "surround". Non capisco perché la EA abbia voluto fare un passo indietro nel campo del sonoro. Paragonandolo al gioco dell'anno scorso, è evidente che il nuovo Madden abbia un suono più scarso. La mia domanda è questa: il suono può essere stato messo in disparte per favorire la grafica? Mi auguro che Rogue Squadron non finisca per avere un'acustica così scadente. Secondo me un bel gioco può facilmente essere distrutto da un cattivo sonoro.

R - L'audio in Madden 99 lasciava un po' a desiderare, specialmente paragonandolo a quello della serie FIFA (sempre della EA). La tua intuizione è giusta, il suono soffre delle migliori grafiche. Infatti l'N64 non contiene un chip dedicato al suono e per questo sono il coprocessore e il CPU a doversene occupare. Ovviamente, quando la grafica è molto ricca non rimane molto spazio per gli effetti sonori. Per fare un esempio, immagina che ciascun effetto copra l'1% del processore. Logicamente se si parla di ste-

reo, questo valore va raddoppiato. Ora moltiplica il 2% per ogni canale audio del gioco (commentatore, brusio pubblico, rumori sul campo, ecc.). Poiché Madden 99 è il primo titolo ad alta risoluzione della EA, suppongo che i programmatori abbiano avuto dei problemi col processore e con la memoria RAM della cartuccia. Rogue Squadron è un progetto molto diverso. La Factor 5 è famosa per il talento dei suoi programmatori audio, pertanto potete stare certi che il gioco della Lucas Arts avrà il miglior sonoro mai ascoltato sul Nintendo 64.

D - Una sola domanda: Perfect Dark sarà un gioco splatter come Turok 2 o semplicemente un gioco violento senza spapolamenti di cervello e roba verde che schizza ovunque? In altre parole sarà mitico come Turok 2 o un gioco per bravi bimbi come GoldenEye?

R - La Rare non ama gli inutili spargimenti di sangue. Perfect Dark, sarà un po' più violento di GoldenEye, ma dubitiamo che finisca per esporre intestini e materia celebrale.

D - Sono l'unica persona al mondo che ha notato la presenza di Ken Lobb (della Nintendo Of America) nei titoli di coda di praticamente tutti i giochi per Nintendo 64! La sua faccia è presente anche in GoldenEye! Non è stato sufficiente chiamare una pistola col suo nome? Inoltre usando un codice in NBA Courtside, si ottiene una squadra dove un

giocatore si chiama Ken Lobb! Quando finirà questo strazio? Non sarei sorpreso di vedere Ganon (il nemico di Zelda) che si trasforma in Ken Lobb.

R - E già! Ciò di cui parli è una nuova abitudine Nintendo che si chiama "tutti i produttori e sviluppatori del N64 devono in qualche modo dimostrare deferenza nei confronti di Lobb". Aprite gli occhi, egli è ovunque! In Yoshi Story è mascherato da frutta, in Turok 2 ci sono i Lobboidi e altro ancora! Tutti sono stati coinvolti in questa Lobbmania. Fateci caso: perfino il nuovo Lobotomy Studios (i creatori di Caesar Palace) hanno questo nome in suo onore! Che volete farci... lui è il capo!!!

D - So che Silicon Valley offrirà un sacco di possibilità di gioco, ma non esiste una modalità per più giocatori! Avere l'opportunità di giocare in quattro, potrebbe dare al gioco la possibilità di rivaleggiare perfino con GoldenEye.

R - Siamo perfettamente d'accordo con te. Sia Body Harvest che Silicon Valley, avrebbero potuto essere dei grandi titoli multiplayer. Immagina un incontro all'ultimo sangue fra Flossy la pecora e l'orso con la schiuma alla bocca o il ratto puzzone. Magari nel seguito...

STAR WARS A MAGGIO?

Normalmente il periodo migliore per l'uscita di un gioco come Rogue Squadron sarebbe stato quello delle feste natalizie. Il 26 maggio del 1999 però uscirà nei cinema americani il nuovo attesissimo film della saga di "Guerre Stellari". È evidente che quelli della LucasArts non vorranno fare mosse affrettate. Se il gioco uscirà dopo il film, la LucasArts e la Factor 5 potranno guadagnare del tempo per effettuare alcune modifiche sostanziali. E poi guardate che competizione: a Natale c'è Zelda, il più grande gioco di tutti i tempi, e in primavera uscirà Conker... Prevediamo che la Forza non sarà con voi prima di giugno!



Rev Limit... Un nome che non sentivamo da tempo! Ma non è ancora defunto!

D - E' vero che avete un robot dedicato a rispondere alle lettere?

R - Come hai fatto a scoprirlo? Effettivamente io sono un droide di classe A fabbricato in Germania. All'inizio venivo usato per i test d'urto delle macchine, poi sono scappato e ho trovato lavoro in questa redazione.

D - 1. Esiste un corrispettivo giapponese di WCW/NWO Revenge? Il Giappone è come uno strano universo alternativo dove tutto funziona meglio.
2. In Turok 2 si può cambiare il metodo di controllo? Nel primo titolo era difficilissimo guidare il personaggio e per questo alla fine ho deciso di comprarmi GoldenEye.
Esisterà questa opzione o bisogna per forza giocare come dice l'Acclaim?
3. Domanda su Zelda: la mia più grande paura su questo gioco riguarda il combattimento. La serie Zelda ha sempre avuto stanze piene di nemici e tocca passare ore a sterminare

30 mummie prima di ottenere una chiave o oggetti simili. Col nuovo sistema di aggancio di Zelda è più facile fare fuori i nemici? Ho l'impressione che le complicazioni del combattimento multiplo finiscano per rovinare il divertimento.

R - Lasciami affrontare le tue domande una alla volta.

1. Sì, esiste. Non so se la versione giapponese sarà migliore, ma per ora sappiamo solo che dei lottatori orientali rimpiazzeranno quelli occidentali. Visto che la versione giapponese non uscirà fino all'anno prossimo, è probabile che verranno fatte alcune novità. Comunque non è vero che i giochi in Giappone siano tutti migliori. Per esempio la versione occidentale di Super Mario 64 è molto più ricca (specialmente per quanto riguarda gli effetti sonori) della sua controparte nipponica. Inoltre giochi come Chopper Attack e Airbording USA sono molto migliorati nella versione americana. Tutto dipende da

dove viene distribuito il gioco appena prodotto.

2. Esiste un'opzione stile GoldenEye e anche un altro sistema di controllo appositamente studiato per i mancini.
3. E' vero! Durante i combattimenti multipli c'è sempre il pericolo di confondersi. Ricordate però che in Zelda non siete obbligati ad "agganciarvi" per il combattimento. Mosse come lo "Spin Attack" possono facilmente venire eseguite nel mezzo di un gruppo di nemici senza agganciarne nessuno. Alcuni nemici hanno poi un'elevata intelligenza artificiale che permetterà di sfidarli singolarmente.

D - Un po' di tempo fa ho sentito parlare di un codice che permetteva di usare Luigi in Mario 64, ne sapete qualcosa?

R - Niente da fare, non esiste Luigi in Mario 64. Ci piacerebbe sapere chi mette in giro queste voci falsissime!

FORUM

Zelda e il 64DD, il pubblico nipponico ha orecchie solo per la nuova console Sega.

La Nintendo è superiore; basta con queste baggianate messe in giro dalla Sony!!

Credo che la Nintendo abbia ormai accettato la realtà: l'N64 è un fallimento sul mercato giapponese. Per questa ragione è facile capire perché la grande "N" focalizzi la sua attenzione sulle fiere americane ed europee.

Avranno un asso nella manica? Non credo! Ormai in Giappone hanno chiuso. Scommetto che l'anno prossimo annunceranno un nuovo sistema a 128 bit che uscirà nel 2000. Secondo me il progetto del 64DD verrà sospeso, attualmente una macchina di quel tipo sarebbe solo un inutile ferma porta.

Credo che l'idea di non mostrare Zelda 64 allo Spaceworld e al Tokyo Game Show sia stata una buona idea. Un po' come non mostrare il mostro di "Godzilla" nei Trailer del film. La Nintendo ha creato qualcosa di così grandioso che non serve nemmeno pubblicizzarlo. Che sia Zelda o qualche altro progetto segreto, sono sicuro che rimarremo sorpresi.

INSOMNYA

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI E ACCESSORI PER LE MIGLIORI CONSOLLE AL MERCATO ED A PREZZI IMBATTIBILI !!!

Per ogni informazione telefonaci o mandaci un fax
Risponderemo subito....

Chiama adesso

Prezzi speciali per i rivenditori !!!

Tutti i marchi appartengono ai loro legittimi proprietari

**Vendita per
Corrispondenza !!!**

Consegne
velocissime



Disponibile da fine Novembre !!!

Il nostro negozio è in Via Albino Albini, 21
80127 - Napoli



Tel. 0815793941



Fax 0817157896

E-mail: insomnya@mclink.it

HARDWARE

DexDrive

PRODUTTORE: INTERACT

Se avete sempre sognato una scorta illimitata di "memory pak", ora questo desiderio si potrà avverare spendendo meno di £ 100.000. Tutto questo e molto altro ancora sarà possibile grazie al DexDrive.

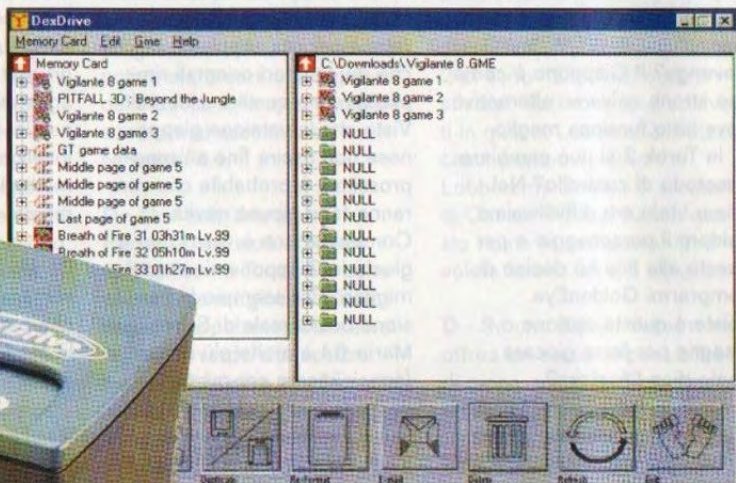
Questa meraviglia prodotta dalla InterAct permette di salvare il contenuto delle memory pak sull'hard disk del PC. In questo modo è possibile scambiare dati con altri amici via e-mail o via Internet. Ma questo non è tutto, la InterAct ha già concluso un contratto con la EA (che pubblica titoli sportivi) per offrire attraverso DexDrive gli aggiornamenti della rosa dei giocatori. Nelle pagine Internet della EA si potranno trovare i nuovi giocatori per titoli come NBA Live. Altri Editori, come la Midway e la Acclaim stanno già valutando come sfruttare questa periferica. Questa piccola meraviglia consiste essenzialmente in una porta per la memory

Se conoscete Windows potrete utilizzare il Dexplorer senza alcun problema. La finestra di sinistra mostra il contenuto del memory pak, mentre la parte destra vi visualizza il contenuto del vostro hard disk. Per copiare il salvataggio di un gioco N64 sul vostro computer, vi basterà trascinare col mouse il salvataggio che vi interessa.



card che si collega al vostro PC. Il giocatore può inserire il memory pak nel DexDrive e utilizzare un apposito software per trasferire i dati sul PC. Usando un'interfaccia simile a quella di Windows Explorer, il Dexplorer vi permetterà di fare

L'N64 è attualmente l'unico sistema sprovvisto di light-gun (pistola a infrarossi), malgrado questo, i produttori di periferiche si stanno lanciando nella realizzazione di prodotti sempre più creativi. Eccoli alcune novità decisamente originali.



delle copie di sicurezza dei vostri dati. Una volta che avrete il salvataggio al sicuro sull'hard disk, voi potrete liberare dello spazio sul memory pak e spedire i dati attraverso un e-mail o Internet. Un indicatore LED indica quando il DexDrive starà trasferendo i dati. Cercatelo nei negozi perché è davvero un ottimo investimento.

GIOCHI CHE POSSONO UTILIZZARE L'ESPANSIONE A 4MB:

Carnageddon 64
Caesars Palace
Duke: Zero Hour
GT World Tour
NFL QBC 99
Quake II
Rayman 2
Shadow Man
South Park
Rogue Squadron
Turok 2: Seeds of Evil
Vigilante 8
...e altri ne verranno.

ESPANSIONI A 4MB

PRODUTTORE: NINTENDO E INTERACT

Originariamente progettata per essere distribuita con il fantomatico sistema 64DD, l'espansione 4MB è già disponibile come potenziatore delle prestazioni dell'N64. Il primo titolo a sfruttare questa periferica è l'attesissimo Turok 2: Seeds of Evil della Acclaim. Grazie ai 4MB aggiuntivi questo gioco è in grado di funzionare in alta risoluzione. Questa piccola

scatoletta delle meraviglie si inserisce nella porta superiore di espansione del N64 e porta le prestazioni del sistema a 8MB di RAM. Sebbene i vecchi titoli non trarranno alcun beneficio da questa modifica, i nuovi giochi saranno notevolmente migliorati nella grafica e potranno funzionare a una risoluzione quattro volte più definita e fluida rispetto a prima. Il

modo in cui i progettisti decideranno di utilizzare la memoria in più, dipenderà esclusivamente dalla loro fantasia. Molti nuovi titoli come Turok 2, Rogue Squadron e Zero Hour sono già in grado di sfruttare pienamente questa nuova tecnologia. Il prezzo è abbastanza contenuto e una volta che vi renderete conto delle possibilità che



questo acquisto può offrire, non riuscirete più a farne a meno. Oltre alla InterAct e alla Nintendo ne uscirà presto anche una versione della Datel. Tutte le periferiche sembrano funzionare bene. Scegliete quella col prezzo più conveniente.

ACT LABS RS NINTENDO 64 RACING SYSTEM

PRODUTTORE: ACT LABS

L'ultimo volante della Act Labs dimostra che il marchio ufficiale della Nintendo non è sempre associato ai prodotti migliori. Stranamente la grande N ha dato la sua approvazione all'Hyper Wheel della Ascii, ma non a questo volante nettamente superiore. La ruota dello sterzo è in similpelle con un raggio di sterzata di 250 gradi. Questo RS è l'unico volante per N64 che offre un effetto veramente realistico. Oltre ai pulsanti standard, la Act Labs ha incluso al centro dello sterzo un D-Pad (usato soprattutto per effettuare le selezioni del menu) e i bottoni L ed R sotto forma di cambio. Tutti i pulsanti sono programmabili, grazie a un nuovo sistema creato

dalla Act Labs. Per evitare dei fastidiosi spostamenti durante il gioco, l'RS può essere fissato su qualsiasi tavolo (non troppo spesso) grazie a uno speciale sistema di bloccaggio. Il sistema anti-scioglimento della pedaliera è altrettanto stabile e offre una solida base in metallo. I due pedali del freno e dell'acceleratore sono in grado di funzionare in maniera analogica sia con i titoli che sfruttano questa funzione (come Rush 2 o Top Gear Rally) sia con quelli che utilizzano pulsanti digitali A e B. Se non volete salvare i dati su una memory card, potrete lasciare che il volante li salvi nell'apposita memoria in esso contenuta (identica al memory pak della Nintendo).

I possessori di altri sistemi, saranno contenti di sapere che questo prodotto è compatibile anche con altre console, tramite delle cartucce che possono essere inserite dietro al volante. Tali cartucce sono vendute separatamente e vi permetteranno di collegarvi alla PlayStation, al Saturn, al PC e a qualsiasi altra console uscirà in futuro. L'RS è un

mezzo di grandissima qualità. Le uniche due critiche che gli si possono fare riguardano gli squalidi adesivi che dovrebbero essere attaccati sui pulsanti e la mancanza del supporto per il Rumble Pak (effetto vibrazione). A parte questi due problemi minori, attualmente non esiste sul mercato un volante superiore a questo. Se siete degli amanti della guida dovete assolutamente acquistarlo... potrete addirittura usarlo per giocare a Goldeneye.

CAPTURE CARTRIDGE

PRODUTTORE: NINTENDO

Questa innovativa cartuccia permetterà anche alla console ammiraglia della Nintendo di entrare nel mondo della fotografia digitale. Dopo la Game Boy Camera ecco un altro occhio digitale in grado di catturare immagini. Con la Capture Cartridge vi potrete collegare a un videoregistratore, una videocamera o a una macchina fotografica digitale e registrare su N64 le immagini che più vi piacciono. Progettata per il 64DD, la Nintendo ha dichiarato che sarà possibile acquisire immagini alla risoluzione di 640x480 (formato TV) e salvarle direttamente su disco. Tali immagini potranno poi venire utilizzate in programmi creativi, come la serie Mario Artist, dove si possono alterare e deformare le immagini. Le possibilità di questo mezzo sono notevoli (immaginate un gioco di combattimenti dove uno dei combattenti ha la vostra faccia). Purtroppo la Nintendo non ha ancora dimostrato di essere in grado di creare un titolo capace di invogliare i giocatori all'acquisto di questa periferica. Certo gli apprendisti artisti e i fan di Mario Paint,

GIOCHI CHE OFFRONO SUPPORTO AI VOLANTI:

Praticamente tutti i giochi di guida possono essere usati con questo volante. Ecco alcuni titoli particolarmente indicati per questo prodotto:

PIENO SUPPORTO

- Automobili Lamborghini
- F1 Pole Position
- GT World Tour
- MRC
- NASCAR 99
- Roadsters '98
- Rush 2
- San Francisco Rush
- Top Gear Overdrive
- Top Gear Rally
- V-Rally

SUPPORTO LIMITATO

- F-1 World Grand Prix



Questa cartuccia è probabilmente la sola ragione per cui l'RS non ha la licenza ufficiale della Nintendo. Infatti grazie a questo accessorio potete rendere compatibile questo sterzo anche con altre console come la PlayStation, il PC e il Saturn.

saranno contenti... ma gli altri? A giudicare dal successo della macchina fotografica del Game Boy, questa cartuccia potrebbe spopolare in Giappone, ma non attendetevi che esca in Italia tanto presto.

La Capture Cartridge della Nintendo offre quattro differenti prese AV: Video, Stereo Audio Ins (Standard RCA) oltre che una presa per microfono. Si inserisce nel sistema come una cartuccia di gioco... ma allora il software per farla funzionare dov'è? A meno che la Nintendo non si inventi qualcosa, questo strumento funzionerà solo con il 64DD.



Cosa è successo a...

ROBOTECH

Crystal Dreams



Robotech: Crystal Dreams, probabilmente non vedrà mai la luce. Leggete questo articolo per sapere il motivo di questa triste decisione.

Robotech: Crystal Dreams è

stato uno dei primi giochi a essere annunciato per Nintendo 64. All'epoca la console non era ancora disponibile nei negozi, ma tutti parlavano già di questo gioco. Le immagini dei caccia trasformabili riempivano intere pagine di siti Internet e di riviste

all'uscita di due giochi che in America hanno riscosso grande successo (la Ruota della Fortuna e Jeopardy). Passano altri due anni e finalmente viene mostrata una versione demo di Robotech durante l'E3 del '98. Essendo ancora alle prime fasi di sviluppo, il gioco presentava alcuni difetti grafici, un'animazione particolarmente scattosa e un metodo di controllo deprimente. I fan di Robotech continuavano comunque ad attendere in

stavano tentando un suicidio di massa, arrivò un'insperata telefonata dalla Capcom che si dichiarava interessata alla distribuzione di Robotech. A questo punto tutti stapparono delle bottiglie di spumante per festeggiare, i fan erano al settimo cielo e noi della redazione partimmo per andare a intervistare i programmatori del gioco. Quando siamo arrivati alla sede della Gametek abbiamo trovato un biglietto con su scritto "Chiuso per Fallimento". Questa è la fine ingloriosa di un titolo "fantasma" che ha aiutato il lancio del Nintendo 64. Uno degli sviluppatori del progetto Robotech ci ha rivelato: "Non credo che quel gioco vedrà mai



specializzate e tutti i giocatori si esaltavano. L'anno successivo, la Gametek (la società che stava sviluppando il gioco) ha dichiarato bancarotta. L'attesissimo Robotech veniva ufficialmente sospeso in attesa di risolvere questi problemi economici. Quando tutto sembrava finito, la Gametek si riprendeva grazie



Nonostante la presenza del Caccia Varitech di Robotech, la grafica di questo gioco sembra vecchia di anni.

la luce. Nessun'altra società di software si è detta disposta ad acquistarlo. Tutti noi che ci lavoravamo, siamo attualmente dipendenti di altre società". Bella fregatura! Questa storia è una triste lezione su come non bisogna mai credere alle montature. Tutti i fan di serie di animazioni giapponesi si potranno forse consolare con l'imminente uscita di **Evangelion 64**... speriamo.

ALTRI EX-GIOCHI PER N64

Tommy Thunder

Gli sviluppatori della Player One non sono riusciti a trovare un editore. Per ora questo titolo è sospeso.

Freak Boy

Secondo gli ex-dirigenti della Virgin, que-



sto doveva essere il miglior gioco in uscita per N64. Dopo essere stato per qualche tempo nel limbo, questo titolo ha raggiunto il paradiso dei giochi mai usciti!

Project Cairo

La Crabe si è arresa non riuscendo a comprimere 800MB nei soli 4MB disponibili su cartuccia.

Joust 64

Un grande classico che fortunatamente non viene rovinato nel passaggio a 3D.

F1 '98

Ci sono stati dei problemi nel convertire questo titolo dalla PlayStation... poco male!

Kirby's Air Ride

A metà progetto si sono resi conto che questo gioco era una noia mortale. Lo hanno ucciso per non farci soffrire troppo.

Tekken 64

In realtà questo gioco non è mai stato nemmeno pensato. Lo abbiamo scritto solo per farvi uno scherzone. Che simpatici mattacchioni che siamo!

Un Platform della Boss Game

Il protagonista doveva essere un drago volante. Poi sono usciti Spyro e Drakkan e gli sviluppatori hanno desistito!

Buggie Boogie

Troppi difetti di programmazione.

Plotwings II

La Nintendo ha dichiarato: "Ci stiamo concentrando su altri progetti". Questa in realtà significa: "Dimenticatevi di vedere questo gioco nei negozi".

Monster Truck

Mostrì che giocano a pallacanestro? Questa non sembra una buona idea neanche sulla carta. Meno male che si sono fermati in tempo!

Final Fantasy 64

La Square non sembra voler sprecare tempo a comprimere i suoi immensi GDR nel limitato formato cartuccia. All'inizio era stato fatto un tentativo, ma poi hanno deciso di tradire la Nintendo per la Sony... Bastardi!!!

benkyō!

tutto su manga e animazione giapponese

DATA ASTRALE NOVEMBRE '98
DIVERTIMENTO,
ULTIMA FRONTIERA



SOLO PER
VERI OTAKU!



NEL CD-ROM ALLEGATO:

● **VIDEOGIOCHI**

● **FILMATI ANIMATI**

● **INTERVISTE**

● **COLONNE SONORE**

● **REPORTAGE DAL GIAPPONE
E TANTO ALTRO ANCORA**

Ecco la lista dei titoli in arrivo in Occidente per la vostra console preferita. Ricordatevi però che i giochi Nintendo 64 sono famosi per subire dei ritardi cosmici! In ogni caso queste date d'uscita potranno darvi un'idea di quando iniziare a mettere da parte i vostri sudati risparmi.

GIOCHI in USCITA

Titolo	Produttore	Genere	Uscita
Buck Bumble	Ubi Soft	Azione	Nov. '98
Dual Heroes	Electro Brain	Combat.	Nov. '98
FIFA 99	EA Sports	Sport	Nov. '98
Fox Sports College Hoops '99	Fox Sports Int.	Sport	Nov. '98
Glover	Hasbro Interactive	Platform	Nov. '98
Golden Nugget 64	Electronic Arts	Simulazione	Nov. '98
Micro Machines V3	Midway	Corsa	Nov. '98
Milo's Astro Lanes	Crave	Bowling	Nov. '98
Nightmare Creatures	Activision	Azione	Nov. '98
NBA Jam '99	Acclaim Sports	Sport	Nov. '98
NBA Live 99	EA Sports	Sport	Nov. '98
NFL Quarterback Club '99	Acclaim Sports	Sport	Nov. '98
NHL Breakaway '99	Acclaim Sports	Sport	Nov. '98
Rush 2: Extreme Racing USA	Midway	Corsa	Nov. '98
Superman: The Animated Series	Titus	Azione	Nov. '98
The Legend of Zelda	Nintendo	Azione/GDR	Nov. '98
Top Gear Overdrive	Kemco/Microware	Corsa	Nov. '98
Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim	Azione	Nov. '98
Virtual Pool	Crave	Sport	Nov. '98
Wipeout 64	Midway	Corsa	Nov. '98
Bust-A-Move 3	Acclaim	Puzzle	Dic. '98
Chameleon Twist 2	Sunsoft	Platform	Dic. '98
Earthworm Jim 3-D	Interplay	Platform	Dic. '98
Fighting Force 64	Eidos	Azione	Dic. '98
Magical Tetris Challenge...	Capcom	Puzzle	Dic. '98
Starshot	Ocean	Platform	Dic. '98
S.C.A.R.S.	Ubi Soft	Corsa	Dic. '98
South Park	Acclaim	Azione	Dic. '98
Star Wars: Rogue Squadron	LucasArts	Azione	Dic. '98
Shadowgate 64: Trials of the...	Kemco	Avventura	Dic. '98
Battle Tanx	3DO	Azione	Gen. '99
Caesar's Palace	Crave	Simulazione	Gen. '99
Tonic Trouble	Ubi Soft	Platform	Gen. '99
WCW Nitro	THQ	Sport	Gen. '99
Winback	Koei	Azione	Gen. '99
AirBoardin' USA	ASCII	Corsa	Feb. '99
All-Star Tennis '99	UBI Soft	Sport	Feb. '99
California Speed	Midway	Corsa	Feb. '99
NHL Hockey Sim '99	Midway	Sport	Feb. '99
O.D.T.	Psygnosis	Azione	Feb. '99
Penny Racers	THQ	Corsa	Feb. '99
Rat Attack	Mindscape	Azione	Feb. '99
4X4 Mud Monsters	Take 2	Corsa	Mar. '99
Hybrid Heaven	Konami	GDR	Mar. '99
Monaco Grand Prix Racing...	Ubi Soft	Corsa	Mar. '99
Vigilante 8	Activision	Azione	Mar. '99
Quake II	Activision	Azione	Mar. '99
Castlevania 64	Konami	Azione	1° Tr. '99
Charlie Blast's Territory	Kemco	Puzzle	1° Tr. '99
Duke Nukem: Zero Hour	GT Interactive	Azione	1° Tr. '99
GT World Tour	Midway	Corsa	1° Tr. '99
Harrier 2001	Video System	Sim. Volo	1° Tr. '99
In-Fisherman Bass Hunter 64	Take 2	Simulazione	1° Tr. '99
Looney Tunes: Space Race	Ocean	Corsa	1° Tr. '99
NBA In The Zone '99	Konami	Sport	1° Tr. '99
NHL Blades of Steel '99	Konami	Sport	1° Tr. '99
Roadsters '99	Titus	Corsa	1° Tr. '99
Survivor: Day One	Konami	Azione	1° Tr. '99
Twelve Tales: Conker 64	Rare	Platform	1° Tr. '99
V-Rally '98 Championship Edition	Ocean/Infogrames	Corsa	1° Tr. '99
Wild Metal Country	DMA Design	Azione	1° Tr. '99
All-Star Baseball 2000	Acclaim Sports	Sport	Apr. '99
Michael Owen's World League Soccer...	Eidos	Sport	Apr. '99
Rayman 2	Ubi Soft	Platform	Apr. '99
Snowboard Kids 2	Atlus	Corsa	Apr. '99

Titolo	Produttore	Genere	Uscita
Hype: The Time Quest	Ubi Soft	Avventura	Mag. '99
Lego Racers	Lego Media	Corsa	Mag. '99
Shadow Man	Acclaim	Azione	Mag. '99
Carmageddon 64	Interplay	Corsa	2° Tr. '99
Frogger 64	Hasbro	Platform	2° Tr. '99
Gauntlet Legends	Midway	Azione	2° Tr. '99
Jungle Bots	Titus	Azione	2° Tr. '99
Legend of the River King 64	Natsume	GDR	2° Tr. '99
Mystical Ninja: Goemon 2	Konami	Platform	2° Tr. '99
Pokemon Stadium	Nintendo	Simulazione	2° Tr. '99
Rugrats	THQ	Platform	2° Tr. '99
Tasmanian Express	Ocean	Platform	2° Tr. '99
Revolt	Acclaim	Corsa	Ago '99
Army Men 3D	3DO	Strategia	3° Tr. '99
DethKarz	GT Interactive	Corsa	3° Tr. '99
Duck Dodgers in the 3rd...	Ocean	Platform	3° Tr. '99
Harvest Moon 64	Natsume	GDR	3° Tr. '99
Hercules: The Legendary...	Titus	Azione	3° Tr. '99
NFL Blitz '99	Midway	Sport	3° Tr. '99
Quest For Camelot	Titus	Avventura	3° Tr. '99
WWF: Attitude	Acclaim	Sport	3° Tr. '99
Xena: Warrior Princess	Titus	Azione	3° Tr. '99
40 Winks	GT Interactive	Platform	4° Tr. '99
Asteroids 64	Crave	Azione	4° Tr. '99
B.A.S.S Fishing	THQ	Simulazione	4° Tr. '99
Battlezone 64	Crave	Azione	4° Tr. '99
Blues Brothers 2000	Titus	Platform	4° Tr. '99
Daikatana 64	Ion Storm	Azione	4° Tr. '99
Deer Hunter	Microware	Simulazione	4° Tr. '99
F-18 Super Hornet	Titus	Sim. Volo	4° Tr. '99
Jeff Gordon Racing	ASC Games	Corsa	4° Tr. '99
NomenQuest	THQ	GDR	4° Tr. '99
Nuclear Strike	THQ	Azione	4° Tr. '99
Paperboy 64	Midway	Azione	4° Tr. '99
Perfect Dark	Rare	Azione	4° Tr. '99
Road Rash 3D	THQ	Corsa	4° Tr. '99
Spy Hunter: Millennium	Midway	Corsa	4° Tr. '99
Thornado	Factor 5	Azione	4° Tr. '99
Xena Fighter	Titus	Combat	4° Tr. '99
Assault	Midway	Azione	Da Defini.
Attack!	DMA Design	Azione	Da Defini.
Banjo-Tooie	Nintendo	Platform	Da Defini.
Command & Conquer 3D	Electronic Arts	Strategia	Da Defini.
Contra Spirits	Konami	Azione	Da Defini.
Destruction Derby 64	Psygnosis	Corsa	Da Defini.
Earthbound 64	Nintendo	GDR	Da Defini.
First Samurai 64	Vivid Image	Azione	Da Defini.
Jest	Ocean	Platform	Da Defini.
Jet Force Gemini	Rare	Azione	Da Defini.
Lode Runner 64	Big Bang	Puzzle	Da Defini.
Montezuma's Return	Utopia Tech.	Platform	Da Defini.
Ogre Battle 3	Quest	Strategia/GDR	Da Defini.
Pitfall 64	Activision	Platform	Da Defini.
Space Invaders 64	Activision	Azione	Da Defini.
StarCraft 64	Nintendo	Strategia	Da Defini.
Super Mario RPG 2	Nintendo	GDR	Da Defini.
Tetris 64	Nintendo	Puzzle	Da Defini.
WCW Wrestling	EA Sports	Sport	Da Defini.
Donkey Kong 64	Nintendo	Platform	Da Defini.
Dragon Storm	TBA	Azione	Da Defini.
Fire Emblem 64	Nintendo	Strategia	Da Defini.
Kirby 64	Nintendo	Platform	Da Defini.
Magic Flute	Sunsoft	Platform	Da Defini.
Sim City 64	Nintendo	Simulazione	Da Defini.
Super Mario 64 II	Nintendo	Platform	Da Defini.

NUOVI!

LA GUIDA MENSILE ALL'USO DEL COMPUTER

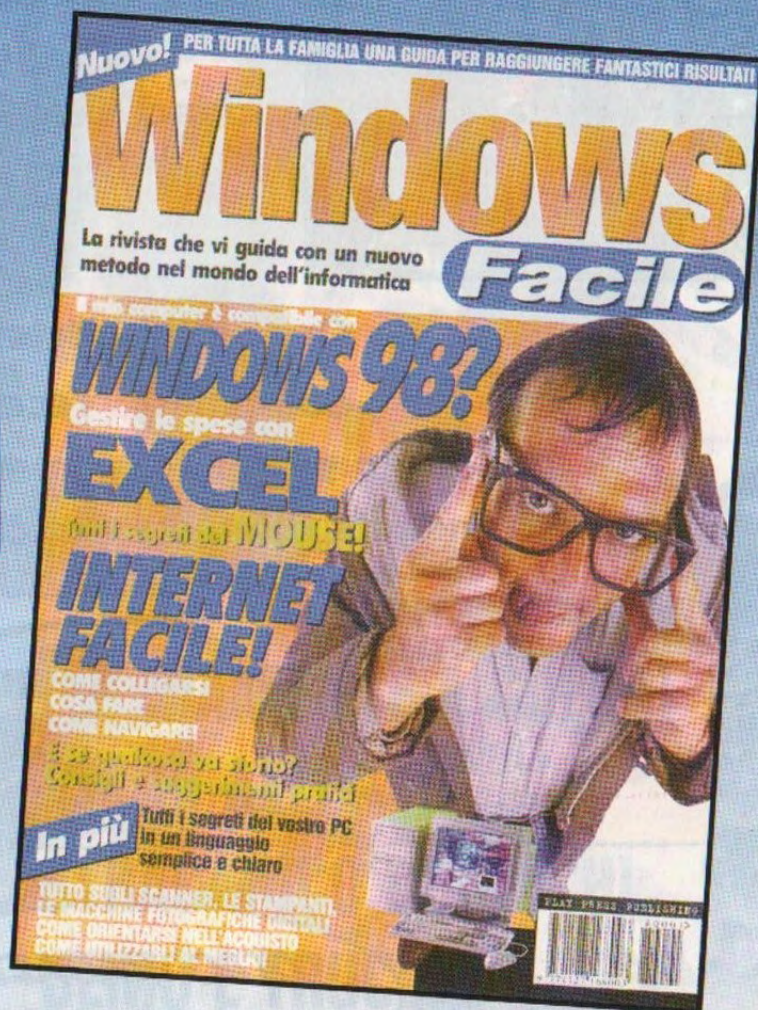
**Da oggi
è più**

FACILE!

**SODDISFARE
LE VOSTRE ESIGENZE
A CASA E IN UFFICIO**

**ORIENTARSI
TRA LE NUOVE
PROPOSTE DI MERCATO**

**UTILIZZARE AL MEGLIO
IL COMPUTER E
I PROGRAMMI + NUOVI!**



Windows Facile

è la nuova rivista per tutta la famiglia!

**In tutte le edicole
a sole L.7900!**

 **PLAY PRESS
PUBLISHING**

N64 II MAGAZINE



Oh, no!
È già finito...
che tristezza,
queste 96 pagine
sono volate via
come il vento.

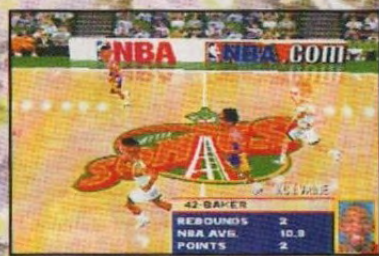
È stato molto bello
stare insieme a voi per
fare quattro
chiacchiere su questa
bellissima console.



Ora però godetevi questo numero!

Con **450** codici, **100** recensioni e più di **50** anteprime
potrete spremere la vostra console fino all'osso!

È non smettete di tenere d'occhio l'edicola, perchè torneremo...



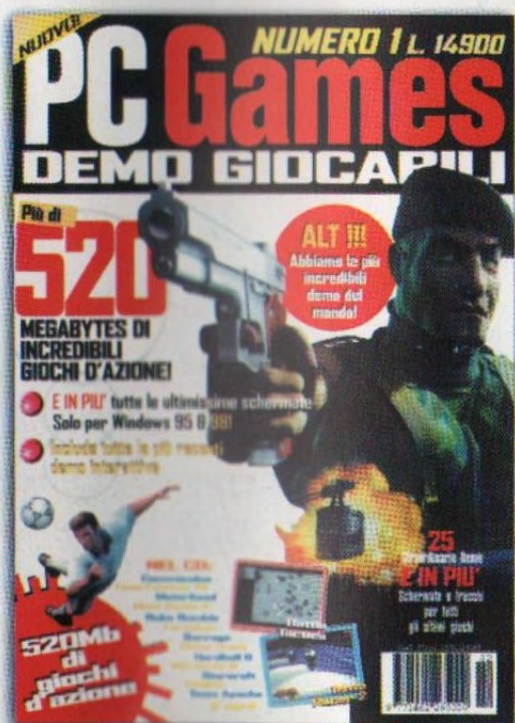
**CIAO, RAGAZZI!
A PRESTO!**



Nel frattempo se volete mettervi in contatto con noi,
scrivete a "N64 Il Magazine" c/o Play Press Publishing -

Via Delle Milizie 34 00192 - Roma

**il vostro computer
e' stanco di lavorare?
e' arrivato
il momento
di farlo
divertire!**



- **INTERAMENTE A COLORI**
- **UN CD ALLEGATO**
- **STRACARICO DI GIOCHI**
- **DEMO E TRUCCHI**
- **INTROVABILI**
- **RECENSIONI**
- **E ANTICIPAZIONI DI GIOCHI**

PC GAMES n.1 in tutte le edicole a partire dal 18 novembre
RIVISTA + CD ROM a sole 14900 lire



PSM

100% il mensile per **PlayStation**
indipendente

● **La rivista per PlayStation più venduta in Italia e negli Stati Uniti è fiera di presentare...**

● **LA PRIMA e L'UNICA** super bibbia con tutti i codici e i trucchi di ogni titolo uscito per PlayStation!

INCREDIBILE!

Nessuno aveva mai osato tanto

PSM

100% il mensile per **PlayStation**
indipendente

la Bibbia dei Codici

In un unico volume troverete:

**OGNI CODICE, TRUCCO E
PASSWORD PER PLAYSTATION**

**TUTTI I CODICI ESISTENTI
PER ACTION REPLAY
COMUNICATI DIRETTAMENTE
DALLE CASE PRODUTTRICI**

**Dalla A alla Z!
NON FATICHERETE PIÙ A
TROVARE CIÒ CHE VI SERVE**

**L'UNICA BIBBIA DEI CODICI
DI CUI AVETE VERAMENTE
BISOGNO**

**Un evento memorabile
in perfetto stile PSM!!!**

**Disponibile
DA GENNAIO 1999
in tutte le edicole!
PRENOTATELO PRIMA
CHE SIA TROPPO TARDI!!!**



Solo L. 9900