

Game Boy - Nintendo 64 - Game Boy Advance - Game Cube

OFFICIAL

Nintendo®

Magazine



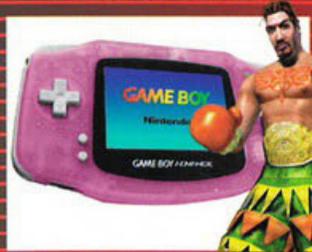
IN REGALO  
UN PACCHETTO DI CARTE  
PER GIOCARE ALLA GRANDE  
E 12 PAGINE SUL MONDO DEI MITICI

**POKÉMON**

Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano Anno 4 - Numero 28 agosto/settembre 2001 - L. 8.000 - € 4,132



RECENSITO CONKER,  
LO SCOIATTOLO  
FUORI DI TESTA!



RECENSITO READY 2  
RUMBLE BOXING 2 e  
TONY HAWK 2 PER  
GAME BOY ADVANCE!



VALUTATI I DUE  
NUOVI CAPITOLI DI  
ZELDA E MOLTISSIMI  
GIOCHI PER GBC



# SPIDER-MAN 2: THE SINISTER SIX

L'Uomo Ragno  
zompa allegro  
sul GBC

Spider-Man: ® & ™ 2001 Marvel Characters, Inc. All rights reserved.

XENIA  
EDIZIONI

ISSN 1127-6304



9 771127 630005

**neo**  
DISCOVERY

Scopri  
i segreti  
degli **Unown**

- Oltre 20 Pokémon inediti
- Nuove grandissime opportunità di gioco



*partecipa al gioco!*

**POKÉMON**

GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI

[www.wizards.com/pokemon](http://www.wizards.com/pokemon)



# EDITORIALE

## UN SALTO VERSO IL FUTURO

### EDITORE

Xenia Edizioni S. r. l.  
Via Carducci, 31 - 20123 Milano

### DIRETTORE RESPONSABILE

Roberto Ferri  
roberto.ferri@xenia.it

### CAPOREDATTORE

Raffaele Sogni  
raffo@xenia.it

### REDATTORI

Alessandra Alari, Alessandro Rossetto,  
Andrea Della Calce, Davide Comunello,  
Davide Pessach, Davide Tosini, Pulcinella di  
Osaka, Marco Auletta, Massimo Monti,  
Matteo Leccardi, Maurizio Frascino, Mirko  
Marangon, Sergio Porcellini,  
Silvia Bottani, Stefano Lisi

### FUMETTI

Giacomo Podestà

### INVIATO DAL GIAPPONE

MATTEO SAPIO

### SEGRETARIA DI REDAZIONE

Ellis Malavasi

### RESPONSABILE MARKETING

Stefano Lisi  
tel. 02/878511 fax 02/878567  
stefano.lisi@xenia.it

### IMPAGINAZIONE

Marina Bonanni

### REDAZIONE

Xenia  
Casella Postale 853 - 20101 Milano  
tel. 02/878512 fax 02/878567

### STAMPATORE

Officine Grafiche Tiber  
Brescia

### PUBBLICITÀ

Xenia Edizioni - Ufficio Pubblicità  
via Carducci, 31 - 20123 Milano  
tel. 02/86464279 fax 02/8057626

### DISTRIBUZIONE

ME. PE. SpA  
Via G. Carcano 32 - 20141 Milano

### ABBONAMENTI E ARRETRATI

Solo con versamento sul c/c postale  
numero 19551209

intestato a

Xenia Edizioni srl

Via dell'Annunciata 31

20121 Milano tel. 02/878511

Abbonamenti: Il numeri Lit. 80.000

Arretrati: doppio del prezzo

di copertina

Pubblicazione Bimestrale

Registrazione presso il tribunale di Milano  
numero 124 del 10/3/1997

Spedizione in abbonamento postale comma  
34 Articolo 2 legge 549/95 Milano

©1998 Nintendo Co., LTD.

All right reserved

Fare una rivista è sempre un'avventura... in tanti anni non ho mai visto un caporedattore chiudere una rivista senza imprevisti o ritardi vari. Questa volta però, le mie coronarie e la mia salute mentale (già precaria da anni) sono state messe a dura prova. Tralasciando articoli giunti sulla mia scrivania con ritardi abominevoli e giochi che dovevano arrivare e che non si sono mai visti (ma questo è la norma), al tutto si è aggiunto un blackout di Internet durato ben due giorni (quindi senza poter ricevere e-mail e articoli) e la fusione dell'alimentatore del mio PC. Alla fine, però, come potete vedere il numero estivo di ONM è stato portato a termine (OK, io ormai sono in cura dall'analista, ma questo è un problema mio), e credo di poter dire che si tratta di un bel numero.

A tal proposito, diamo il benvenuto ufficiale alla sezione dedicata al Game Boy Advance (sperando che venga presto affiancata da quella dei giochi per Game Cube) - che sta avendo un successo enorme in tutto il mondo - e alla rubrica degli accessori (fin'ora sempre considerata una sezione saltuaria).

Beh, come vedete ONM cambia sempre (e in meglio) e a conferma di ciò, vi informo che siamo tornati con la valutazione numerica, abbandonando quella a stelline, che anche se esteticamente gradevole, non faceva il proprio dovere (come molti di voi mi hanno fatto sapere)... nella sostanza non permetteva un'interpretazione precisa del voto dato.

Chiudo con un saluto al Toso, che per impegni lavorativi non era più in grado di stare dietro alla Zero Zone, che è quindi passata alla new-entry Davide Comunello. Non vi preoccupate, però, il Toso continuerà a far parte di ONM e anzi, sarà proprio lui a recensire Castlevania per GBA sul prossimo numero.

Buona lettura!

Raffaele Sogni

**ATTENZIONE,  
RITORNA LA GUIDA A  
POKÉMON GOLD &  
SILVER!**

Visto il grande successo che ha ottenuto la guida a Pokémon Gold & Silver allegata al numero 26 di ONM, abbiamo deciso di ristamparla!!! Tutto quello che dovete fare è richiedere l'arretrato di Official Nintendo Magazine (il 26) per riceverla comodamente a casa.

Se non sapete come fare, nella banda blu qui a fianco c'è spiegato tutto.



# Sommario

6 NEWS

14 INTERVISTA AI PROGRAMMATORI DI ROGUE SPEAR

19 SPECIALE STORIA NINTENDO

20 SPECIALE SPIDER-MAN

24 ACCESSORI GBC E GBA

26 GAME BOY ADVANCE  
 28 READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2  
 TONY HAWK'S PRO SKATER 2

30 GAME BOY COLOR  
 32 GODZILLA  
 34 ISOLA LEGO 2  
 36 TECH DECK  
 38 PLAYER MANAGER 2001  
 45 PRINCE NASEEM BOXING  
 46 DINOSAUR'US  
 ZELDA ORACLE OF AGES & SEASONS

52 NINTENDO 64  
 54 CONKER'S BAD FUR DAY  
 56 KIRBY 64  
 EXCITEBIKE 64

58 POKÉMONIA

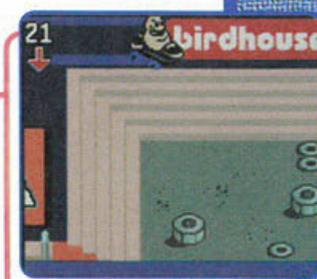
66 POKÉCARD ZONE

68 VITA REDAZIONALE

70 LA POSTA DEL QUORE

75 NINTENDO.NET

76 ZERO ZONE



# Pokédattori

## IL RAFFO

**RAFFOPITECO**  
**ALTEZZA:** 1,57 m  
**PESO:** 85 kg  
**ORIGINE:** primo esperimento genetico di TMB  
**SPECIE:** dinosauro modificato geneticamente  
**MOSSA SPECIALE:** Saurocoda



## ALEX ROSSETTO

**KID'LEX**  
**ALTEZZA:** 1,5 m  
**PESO:** 37 Kg  
**ORIGINE:** sconosciuta  
**SPECIE:** sconosciuta  
**MOSSA SPECIALE:** Colpo di Pistola



## MASSIMO "VLAD" MONTI

**VLADOSAURO**  
**ALTEZZA:** 1,45 m  
**PESO:** 42 kg  
**ORIGINE:** secondo esperimento genetico di TMB  
**SPECIE:** pipistrello modificato geneticamente  
**MOSSA SPECIALE:** Attacco Lampadina



## PULCINELLA DI OSAKA & MATTEO LECCARDI

**ALTEZZA:** 1,68 - 1,93 m  
**PESO:** 63 - 95 kg  
**ORIGINE:** PULCINELLA: terzo esperimento genetico di TMB  
**SPECIE PULCINELLA:** Homo Stupidus



## DAVIDE COMUNELLO

**NEBBIA**  
**ALTEZZA:** 0,95 m  
**PESO:** 25 kg  
**ORIGINE:** evocato in una seduta spiritica  
**SPECIE:** ectoplasma  
**MOSSA SPECIALE:** Fog-Explosion



## SILVIA "MOUSE" BOTTANI

**MOMO-CHAN**  
**ALTEZZA:** 1,25 m  
**PESO:** 25 kg  
**ORIGINE:** sconosciuta  
**SPECIE:** umanoide metamorfico  
**MOSSA SPECIALE:** metamorfosi in Dizzy-Momo



## DAVIDE PESSACH

**PARROT M.C.**  
**ALTEZZA:** 1,03 m  
**PESO:** 21 kg  
**ORIGINE:** dice di provenire da un ghetto malfamato di Los Angeles.  
**SPECIE:** pappagallo  
**MOSSA SPECIALE:** Vinile Killer



## ALESSANDRA ALARI

**SPIN**  
**ALTEZZA:** 0,74 m  
**PESO:** 17 kg  
**ORIGINE:** sconosciuta  
**SPECIE:** sconosciuta  
**MOSSA SPECIALE:** Ali di Fuoco



## MAURIZIO FRASCINO

**EIN**  
**ALTEZZA:** 1,5 m  
**PESO:** 37 kg  
**ORIGINE:** aliena  
**SPECIE:** sconosciuta  
**MOSSA SPECIALE:** Death-Eye



## ANDREA "MAO" DELLA CALCE

**TARO**  
**ALTEZZA:** 1,2 m  
**PESO:** 61 kg  
**ORIGINE:** emigrato dalla Cina  
**SPECIE:** panda ubriaco  
**MOSSA SPECIALE:** Fiato Alcolico



## STEFANO "DUSPA" LISI

**HITOSHI MIYAMOTO**  
**ALTEZZA:** 1,32 m  
**PESO:** non calcolabile  
**ORIGINE:** incontrato dal Duspa durante una trasferta della Roma  
**SPECIE:** Homo Obesus  
**MOSSA SPECIALE:** Panciata Atomica



## MARCO SORMANI

**TIRFTYD**  
**altezza:** 1,17 m  
**peso:** 23 kg  
**origine:** proviene dall'oceano Pacifico  
**specie:** sconosciuta (sembra in qualche modo imparentato con la specie degli squali)  
**prima apparizione:** ONM 27  
**mossa speciale:** denti di squalo





# NEWS

## COME I POKÉMON, PIÙ DEI POKÉMON MA DAVVERO MEGLIO DEI POKÉMON?



オレはヤマトウ ちからをこめて  
あまのつ ちからをこめて  
あまのつ ちからをこめて



オレはヤマトウ ちからをこめて  
あまのつ ちからをこめて  
あまのつ ちからをこめて

Scrivo questo primo box di news al riparo dagli sguardi del Pulcinella di Osaka. Parlare di **Yugioh Duel Monster** in sua presenza è praticamente impossibile, giacché ogni volta che si parla di "copioni", il Pulcinella si getta in una denigrazione a dir poco spietata. Posso anche dar ragione al mentecatto che molti titoli sia siano ispirati alle creature inventate da Satoshi Tagiri (cioè i Pokémon), ma da qui a escluderli dalla rivista



3 ホーリー・エルフ  
945 マジカルシルクハット  
756 マグネット・ウォリアー・ベア  
427 セイント・マジシャン

1181 コーズ

CARD INFO

800  
2000  
自分の墓地



結果は?



1154 おろきゅうのまじく

このカードが場に おもてて  
まじくするときは、すべての  
ほかのカードの コウキをゼロ  
にする。自分のスタンバイフェ  
イズにLP700はらわす  
は、このカードをはい。

solo per questo mi sembra assurdo. Scopiazzatura o imitazione, sta di fatto che la serie **Yugioh Duel Monster** si è già guadagnata il suo posto d'onore nelle classifiche di vendita. Pensate che **Yugioh Duel Monster IV** per GBC, nel solo Giappone, ha venduto oltre due milioni e mezzo di cartucce. Tanto successo ha convinto Konami delle potenzialità del gioco che, proprio in questi giorni, approderà sul nuovissimo Game Boy Advance. Le immagini promettono bene.

## UN BOXETTINO VELOCE VELOCE

Due righe, giusto per non dimenticare nessuno. Agli appassionati di nippo giochi interesserà sapere che Red Company ha confermato la versione americana di **Tengai Maryou: Oriental Blue**, ai tempi RPG molto apprezzato tra i possessori di PC-Engine / Saturn. **Tengai Maryou: Oriental Blue** sarà un gioco nuovo di zecca anche se non mancheranno personaggi e locazioni già apparsi nel capitolo precedente.

## SGS? MA CHE È, UNA CATENA DI SUPERMERCATI?

**N**o, è l'acronimo di Super Gals Shuran curioso nippo-gioco di Konami per GBC. Si tratta di un videogame a metà strada tra un quiz televisivo e un gioco di società, basato su un'omonima trasmissione molto seguita in Giappone.



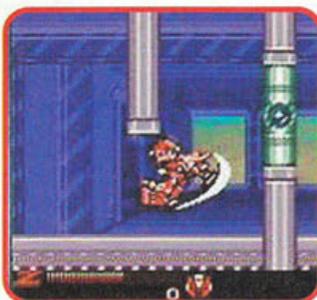
Previsto per estate inoltrata, SGS è uno di quei giochi molto vicini al gusto dei giapponesi e proprio per questo decisamente strano agli occhi di noi occidentali.

## NON SONO PER NIENTE D'ACCORDO!

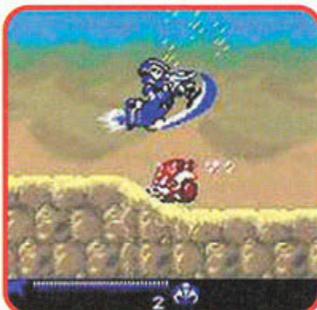
**S**cusatemi ma mi trovo in netto disaccordo con le recenti affermazioni di Akihiro Imamura. Il produttore di Silent Hill 2, in una recente intervista ha dichiarato che non sarà realizzata una versione per Game Cube del gioco. Secondo Imamura, il pubblico di acquirenti della prossima console Nintendo sarà di età troppo giovane per un gioco horror. Le asserzioni del noto produttore però sembrano non tenere conto di molti fattori, tra i primi l'ottima accoglienza che i titoli più "maturi" hanno ottenuto su N64. Resident Evil 2, Shadowman, Perfect Dark, Quake 2, tutta la serie di Turok, sono solo alcuni degli innumerevoli giochi che hanno appassionato milioni di possessori della nera console. Sarebbe un errore madornale considerare il pubblico Nintendo come composto solo di piccoli, trascurando una fetta tanto importante di utenti. Spero che Capcom cambi idea al più presto, sarebbe un vero peccato perseverare su queste discutibili posizioni.



## ULTIME NOTIZIE SU ROCKMAN X2

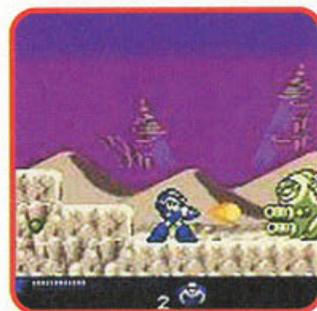


**R**ockman X2: Soul Eraser è ormai pronto per raggiungere gli scaffali dei game store nipponici e Capcom sta inondando redazioni e giornali di foto e news sulla sua ultima creazione.



In occasione di una recente presentazione alla stampa specializzata, Capcom ha confermato che Rockman X2 per GBA sarà pronto per la fine dell'estate e che si potrà giocare sia nei panni di Rockman che di zero.

La versione GBA sarà anche impreziosita da una collezione di livelli presi da Rockman X, X2 e X3 con tanto di boss originali e sbloccabili man mano che si procede nell'avventura principale. Insomma un motivo in più per andare alla riscoperta di questa pietra miliare del videogioco, pronta al suo debutto sul mitico GBA.





## GOLF SENZA FRONTIERE

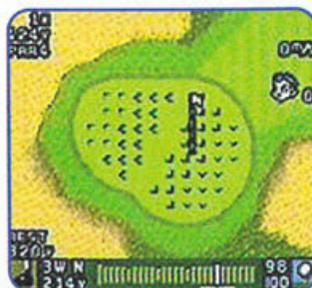


**A**bbiamo appena finito di parlare di Mobile Professional Baseball, ed ecco spuntare fuori un altro titolo per GB Mobile Adapter. Rimaniamo in tema sport, ma questa volta lo sviluppo di Golf Land Mobile Golf è stato affidato nientemeno che a uno dei team interni a Nintendo.

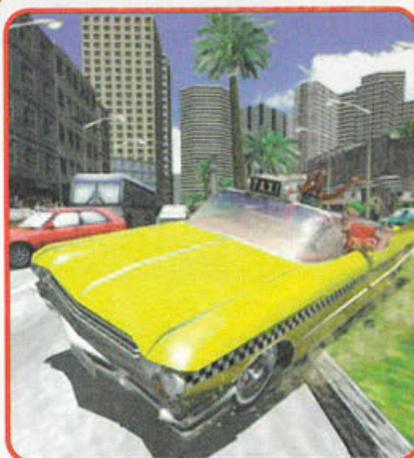
Previsto per fine estate a 5800 yen (circa 110.000 lire), Golf Land Mobile Golf non solo permetterà sfide a due via Mobile Adapter, ma anche di scaricare nuovi personaggi e tracciati direttamente dal network Nintendo. Le modalità di gioco saranno in totale cinque: il classico Torneo, Match Play, Gate



Shot, Speed Golf, Club Shot. A queste si aggiungerà una serie di mini giochi, anch'essi in grado di sfruttare il collegamento telefonico del Mobile Adapter. Con tutti questi titoli in arrivo e il GBA ormai a pieno regime, possiamo solo sperare che Nintendo riesca a far arrivare anche in occidente questa interessante periferica.



## ACCLAIM ALLA RISCOSSA



**L'**arrivo del GameCube, giorno dopo giorno, si fa sempre più vicino. Nuovi sviluppatori si aggiungono e nuovi progetti vengono annunciati, mostrando sempre più quanto il mondo del videogame sia vicino a Nintendo in questo momento. Acclaim ha finalmente fatto luce sui suoi progetti per il nuovo

trita poligoni della grande N. Dal momento del lancio e nei mesi subito successivi, Acclaim arriverà su Game

Cube con Crazy Taxi (assolutamente imperdibile), Dave Mirra Freestyle BMX 2, Extreme G3 (altro titolone devastante), NFL Quarterback Club 2002 e All-Star Baseball 2002.

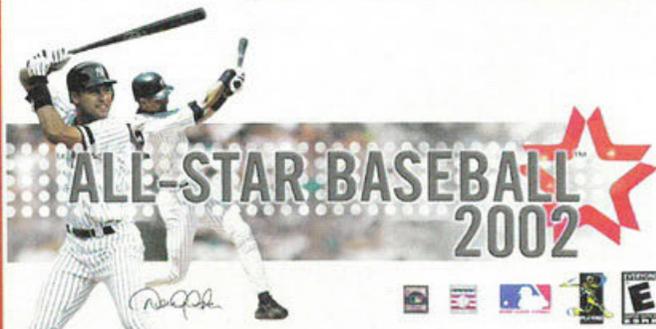
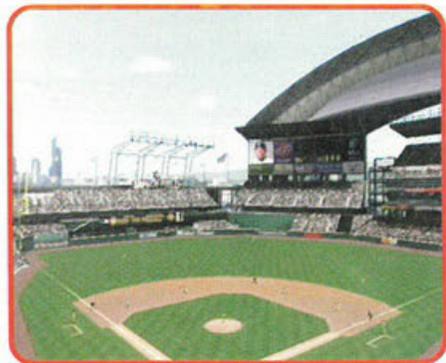


Crazy Taxi dovrebbe essere uno dei

titoli pronti per il lancio

USA, mentre gli altri giochi dovrebbero

arrivare sul mercato nei tre mesi successivi, con l'unica eccezione di Extreme G3, previsto per maggio 2002. L'avventura GameCube non potrebbe iniziare in modo migliore.



## COL GBA A SPASSO NEL MUSEO

Il titolo del box non è un invito ad andare in giro per luoghi di cultura armati di GBA, ci mancherebbe.

Si riferisce invece all'annuncio di Namco di realizzare una versione di Namco Museum per GBA.

Già apparso su N64, Namco Museum è una collezione di vecchie glorie del passato che i giocatori più attenti dovrebbero ben ricordare. Per il momento è stata confermata la presenza di Pac-Man, Pacmania, Ms. Pacman, Pac-Attack, Dig Dug, Pole Position e il mitico e mai dimentico Galaga.

I portavoce Namco non si sono sbilanciati molto sulla release date, limitandosi a un generico "prima dell'autunno".



## RECORD DI VENDITE PER IL GBA

Il nuovo portatile di casa Nintendo, a pochi mesi dal suo debutto, ha già fatto registrare un primo, significativo record. In Giappone, nei primi due mesi di commercializzazione sono stati venduti oltre un milione e mezzo di GBA. Un bel traguardo per la piccola console, che in questo modo dimostra di essere già entrata nel cuore di molti appassionati con il portatile per eccellenza. Grande Nintendo!

## SHIREN GB2, FORSE CI SIAMO



Chun Soft ci sta proprio tenendo sulle spine fino all'ultimo. Di mese in mese la release di Mysterious Dungeons Shiren GB2 sembra allontanarsi invece che approssimarsi. Ma questa volta sembra essere quella giusta (forse...) e insieme alle nuove info e alla solita carrellata di immagini Chun Soft ha fatto sapere che il gioco sarà sugli scaffali dei game store nipponici al massimo per la prima decade di agosto. Le ultime novità sul gioco riguardano l'introduzione di una modalità di gioco a due via link che, come nella modalità in singolo, metteranno i due giocatori di fronte a una serie di trappole, punti di teletrasporto e campi minati.

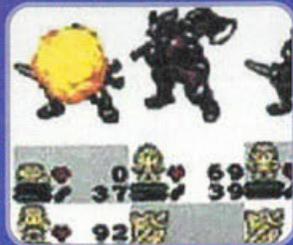


## CE N'È PER TUTTI I GUSTI

Questi americano sono proprio dei fortunelli. Nintendo of America ha fatto circolare una lista di giochi GBA che da qui a qualche mese raggiungeranno il mercato USA. Sono uno più interessante dell'altro. Guardate voi stessi, c'è il promettente Advanced Columns di Sega, Breath of Fire II e Street Fighter Alpha 3 di Capcom e il già citato Tactics Ogre Gaiden.

- \* Advanced Columns (Sega, Puzzle game)
- \* Advance Wars (Nintendo, Simulazione bellica)
- \* Breath of Fire (Capcom, RPG)
- \* Breath of Fire II (Capcom, RPG)
- \* Donkey Kong Coconut Crackers (Rare, Puzzle game)
- \* GameBoy Music (Nintendo, Titolo musicale-ballerino)
- \* Golden Sun (Nintendo, RPG)
- \* Magical Vacation (Nintendo, RPG)
- \* Metroid 4 (Nintendo, Action)
- \* Street Fighter Alpha 3 (Capcom, mazzate come se pioversero!)
- \* Tactics Ogre Gaiden (Nintendo, SRPG)

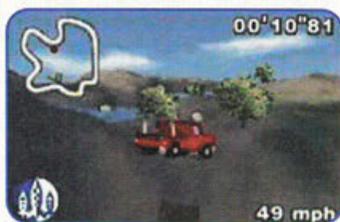
## LA TERZA VOLTA DI LUFIA



La sempre attiva Natsume ha confermato per il 18 di luglio la disponibilità della versione USA di *Lufia: The Legend Returns*. Iniziata su SNES diversi anni orsono, la serie di *Lufia* è di recente approdata sui tranquilli lidi del GBC. Per questa terza avventura, che presto potrebbe

raggiungere anche l'Italia, è stato concepito un sistema di generazione casuale dei dungeon. In questo modo, non ci saranno due livelli identici, variando a ogni esplorazione la struttura del dungeon e il suo "contenuto" (leggasi mostri e oggetti vari). La trama muove i primi passi dalla conclusione della seconda avventura, con la scoperta di una profezia che annuncia il ritorno dei Sinistrals e l'intervento di dodici eroi che sventeranno l'imminente catastrofe.

## DAL REGNO UNITO IL PRIMO GIOCO 3D PER GBA



Si è discusso parecchio nei mesi precedenti all'uscita del GBA sulle reali possibilità della console di gestire poligoni texturizzati. Alcuni sostenevano fosse impossibile per l'eccessiva mole di calcoli richiesti, altri pensavano che l'ultimo nato in casa Nintendo avrebbe finalmente portato le tre dimensioni su un portatile. La diatriba si era in parte sedata quando cominciarono a girare le prime immagini di giochi che sfruttavano la cosiddetta grafica "mode 7",

una sorta di pseudo 3D che, secondo i più rappresentava il limite ultimo del GBA. I ragazzi di Small Rocket, però, non vogliono darsi pace e con il loro progetto *4x4 Off-Roader* vogliono davvero spremere a fondo il GBA. Questo team inglese è, infatti, a lavoro sull'unico nonché primo videogame per GBA a utilizzare poligoni texturizzati e un "vero" 3D. Difficile prevedere una release date a questo stadio del progetto. Quello che è sicuro è che ONM seguirà molto da vicino i progressi di *4x4 Off-Roader* che, se riuscirà nella sua impresa, potrà di fatto aprire una nuova frontiera per gli sviluppatori di videogame su GBA.



## QUAZZABUGLIO NINTENDIANO



Rare ha deciso che *Dinosaur Planet* cambierà protagonisti, atmosfera e parecchi altri elementi (più di così...) per diventare - squillo di trombe, prego - niente meno che il seguito ufficiale di *Star Fox 64*! Il vostro Leccardi è stato attraversato da una vasta gamma di emozioni (visto cosa succede a stare vicino al Pulcinella!) passando dallo sgomento, per la perdita di *Dinosaur Planet*, a un malcelato entusiasmo all'idea di un nuovo *Star Fox*. Con *Dinosaur Planet* perdiamo un titolo caratterizzato ad un'atmosfera magica, surreale e con un importante messaggio ambientalista di fondo, mentre con *Star Fox*, carissimi lettori, guadagniamo il seguito di un grandissimo classico su N64 con la grafica da

urlo che potete ammirare nelle foto qui attorno. Ancora qualche info e poi si passa ad altro: Fox McCloud sarà il protagonista principale ma non l'unico. Come tradizione vuole, tutta la squadra *Star Fox* parteciperà attivamente all'avventura, ambientata otto anni dopo gli avvenimenti di *Star Fox 64*. Dinosauri pacifici, dinosauri mooolto meno buoni, scontri avvincenti e qualche bella fanciulla da salvare, *Star Fox Adventures: Dinosaur Planet* sarà tutto questo e molto di più. Restate sintonizzati, torneremo a parlare delle avventure di Fox McCloud molto presto.



## ANCHE A KONAMI PIACE IL MOBILE ADAPTER



La divisione Mobile 21 di Konami ha annunciato per l'inizio estate la disponibilità (solo in Giappone, ovviamente) di un nuovo titolo con supporto per il BG Mobile Adapter. Quest'adattatore, lo ricordiamo, ha fatto il suo debutto a febbraio in Giappone, come accessorio per

Pokémon Crystal. Grazie a questa periferica è possibile collegare il proprio Game Boy Color a un telefonino GSM e giocare a distanza con gli amici. Konami ha inserito questa possibilità in **Mobile Professional Baseball**, simulatore di baseball dalle notevoli premesse. Nel gioco sono presenti le schede di oltre 300 giocatori e ben 11 stadi diversi nei quali gareggiare. Oltre che il torneo in singolo e la classica modalità a due via cavo Link, il titolo Konami permetterà anche partite a distanza e lo scambio di giocatori tra una cartuccia e l'altra.



## RARE ALL'ATTACCO!

Una scatenatissima Rare è al lavoro su una vagonata di grandissimi titoli per GBA. Donkey Kong e famiglia, in tutta questa abbondanza la fanno da padroni. Preparatevi dunque a una raffica di scimmiotti pazzerecci nei prossimi mesi, che inizia proprio con **Donkey Kong: Coconut Crackers**. Lo scopo del gioco ricorda alla lontana Tetris, bisogna posizionare sul terreno di gioco una serie di poligoni dalle forme più disparate, cercando di realizzare strutture regolari. Le figure così ottenute vengono riempite di vernice che servirà per colorare le noci di cocco. Come in tutta la serie Donkey Kong, umorismo, giocabilità e ritmo di gioco frenetico sono gli elementi base del gioco che si prefigura come uno dei più interessanti puzzle game per GBA.



## QUALCHE PRECISAZIONE DA NINTENDO AMERICA



Nintendo of America ha tenuto a precisare la denominazione ufficiale di alcuni titoli per GBA. Prima di tutto **Game Boy Wars Advance** verrà ribattezzato **Advance Wars** mentre la versione per GBA di **Banjo-Kazooie** avrà come denominazione ufficiale **Banjo-Kazooie: Gruntilda's Revenge**. D'accordo va benissimo, niente da obiettare, a fate un po' come volete con i nomi a me basta che facciate giocare al più presto con Banjo-Kazooie su GBA!



## LOGO UFFICIALE (?) GAME CUBE



Salvo modifiche dell'ultimo minuto, signori e signori, quello che trovate qui a fianco è nientemeno che il logo ufficiale del GameCube. L'effigie scelta per la nuova console Nintendo ci sembra di grande effetto. Con il suo sviluppo regolare, geometrico e pulito ispira un senso di maestosa potenza. Personalmente lo trovo di grande

effetto, al contrario del Pulcinella di Osaka che ha giudicato il logo con queste parole: "lo avrei scelto Pikachu come simbolo per il GameCube, è molto più simpatico. Pika!!!". Mi sembra che gli sproloqui del Pulcinella non abbiano bisogno di altri commenti...

## NEANCHE ALLA MACCHINA DEL TEMPO CI SONO TANTI DINOSAURI...



Dopo quelli del nuovo Star Fox su GameCube, altri bestioni che ci vogliono usare come spuntino arrivano su GBA. Konami ha, infatti, deciso di dedicare ben tre giochi al terzo film della serie



raccomando. Per l'autunno è previsto il terzo gioco, Jurassic Park III: Primal Fear, una sorta di survival horror - adventure, nel quale



Jurassic Park. Il primo ad uscire sarà Jurassic Park: The DNA Factor, un adventure a scorrimento orizzontale con tanti bei puzzle da risolvere e un esercito di sauri di stendere al tappeto. A estate inoltrata sarà la volta di Jurassic Park III: Park Builder, uno strategico nel quale il giocatore dovrà progettare, costruire e gestire un parco giochi pieno zeppo di dinosauri inferociti. State lontani dalle gabbie, mi

l'obbiettivo sarà fuggire da un'isola dell'oceano, possibilmente con tutti gli arti ancora al loro posto. Un'impresa tutt'altro che facile, di questo Konami ne è certa.



## SPERIAMO SIA LA VOLTA BUONA...



... che un titolo della serie Tactics Ogre Gaiden arrivi in Europa in tempi accettabili. Fino a ora c'è sempre andata male ma, come recita il proverbio, la speranza è l'ultima a morire. Quando leggerete queste pagine, infatti, in Giappone sarà già disponibile un titolo che

promette grandi cose Tactics Ogre Gaiden: The Knight of Lodis. Come vedete dalle immagini qui attorno, si tratta di un classico RPG in stile jappo, di quelli che piacciono tanto al vostro Leccardi.

In The Knight of Lodis ciascuna battaglia avviene su livelli di 32x32 quadrati, con condizioni geografiche variabili come altezza del terreno, spiagge, foreste ma anche città, fiumi e via dicendo. Questi elementi



aggiungono notevole spessore alla strategia di gioco, nei combattimenti si deve tenere conto delle caratteristiche morfologiche del terreno e come queste possano essere sfruttate a proprio vantaggio. La qualità grafica del gioco è davvero notevole, di molto superiore a quanto non si sia mai visto su GBC, per non parlare della longevità del gioco. A detta degli sviluppatori, The Knight of Lodis sarà uno dei RPG più lunghi mai apparsi su una console portatile. Cilegina sulla torta, Tactics Ogre Gaiden: The

Knight of Lodis potrà essere giocato anche a due via cavo link, scambiandosi oggetti, armi e esplorando insieme livelli realizzati appositamente per il gioco a due. Con queste premesse, come dicevano, non resta che sperare in una rapida conversione per il mercato occidentale.



## ALLEGRE MAZZATE TRA AMICI

Le ultime righe e le ultime foto di queste News sono per un altro titolone GameCube del quale via bbiamo anticipato qualcosa nel numero scorso, ma del quale ora abbiamo qualche notizia a foto in più. Super Smash Bros: Melee, infatti, ha tutte le carte in regola per bissare il successo del suo predecessore.



Attualmente sono impegnate nello sviluppo del gioco oltre cento (100!) persone tra grafici, programmatori e game designer. La lista di personaggi disponibili non è ancora definitiva, ma è certo fin d'ora che saranno presenti are Yoshi, Donkey Kong, Pikachu (Yeahh!! Pika!! NdPulcinella), C. Falcon, Mario, Samus, Link, Bowser, Fox McCloud.



Tra i personaggi segreti che si potranno sbloccare nel corso del gioco segnaliamo la presenza della Principessa Peach, Ice Climber, Kirby, Sheik, Zelda e ben altri tre Pokémon, Charizard, Lugia ed Eteii (Bellooooo! Sono questi i giochi che mi piaccionooooo! Ari-Pikaa!! NdPulcinella). Ed è con le foto Super Smash Bros: Melee che io e il Pulcinella di Osaka vi diamo appuntamento al prossimo numero di ONM ma non prima di avervi augurato delle meravigliose vacanze. A presto! (Ciao a tutti, ci vediamo a Settembre!! NdPulcinella).

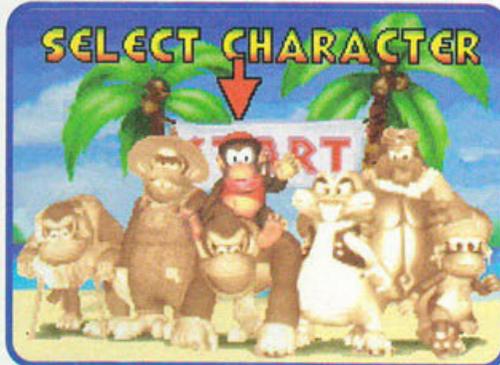


## QUALCUNO DI VOI SI RICORDA PILOT WINGS PER SNES?



**B**eh, osservando le foto di Diddy Kong Pilot non ho potuto fare a meno di pensare a quale abisso tecnologico separi i due giochi. Diddy Kong Pilot, previsto per fine 2001 negli USA, può vantare fondali interattivi, grafica pseudo 3D di grande impatto e una velocità di

gioco strabiliante... tutte cose che sul SNES potevamo solo immaginare. Nostalgiche rimembranze a parte, Diddy Kong Pilot ha stuzzicato la nostra curiosità. Rare si è sbilanciata rivelando che nella versione definitiva ci saranno quasi tutti i personaggi della famiglia Donkey Kong nonché una nutrita schiera di velivoli tra i più curiosi, tra i quali vecchi aerei della prima guerra mondiale e persino caccia a



reazioni. L'obbiettivo di Rare è facile da intuire, scalzare Super Mario Kart GBA dalla sua leadership di miglior racing game per GBA. Che vinca il migliore.

## KAMEO, UNA BELLA TRA LE BESTIE



**N**on di solo Donkey Kong vive Rare. Come avevamo già anticipato con qualche immagine nel numero scorso, insieme ai titoli su simpatici primati, Rare è al lavoro su un altro interessante progetto, l'action RPG Kameo: Elements of Power. Kameo è il nome della

protagonista di questo videogame, un ragazza dotata di straordinari poteri che le consentono di catturare e sottomettere alla sua volontà le mastodontiche creature che popolano il suo mondo. I poteri di Kameo sono uno degli elementi centrali del gameplay, proseguendo nel gioco le sue capacità miglioreranno sempre più, consentendole di controllare esseri di potenza e ferocia inaudita. Il motivo per cui la misteriosa Kameo usa le sue capita in questo modo è direttamente legato alla sua missione, la ricerca dei sei Elemental Children.

L'esplorazione gioca un ruolo primario in Elements of Power. Nel vasto e dettagliatissimo mondo che il GameCube è in grado di creare, Kameo si inoltrerà in fitte foreste ricche di insidie, deserti caldi e soffocanti, fertili pianure, il tutto "farcito" di oltre 60 specie di creature diverse. Le prime immagini di gioco lasciano ben sperare. Le ambientazioni, i modelli poligonali e quant'altro mettono in mostra un lavoro di design preciso e accurato, con l'uso di texture di ottima qualità e definizione.



## CON IL GAMECUBE TRA LE ONDE

**O**ttime notizie: Wave Race: Blue Storm dovrebbe farcela ed essere uno dei titoli di lancio del GameCube. Nintendo Software Technology è impegnata a pieno regime nello sviluppo del gioco e le prime immagini fatte circolare non possono che confortarci. Il gioco è già a uno stadio avanzato, molto giocabile e graficamente superbo. I poligoni a video sono una tonnellata ma a quanto pare il GameCube sembra non accorgersene, visto che la fluidità del gioco era perfetta. Il realismo del paesaggio è in netto contrasto con le funamboliche acrobazie degli acqua-scooter, ma non è certo questo che si chiede a un titolo come Wave Race. Spettacolare.



## ... ED ELECTRONIC ARTS SI ATTIVA



**D**opo Activion, anche EA si è sbottonata su alcuni dei suoi progetti, finora tenuti segreti.

Dal lancio della console fino alla primavera 2002, arriveranno su Game Cube Madden NFL 2002, SSX, FIFA 2002 e NBA Street. E con questo possiamo anche gli appassionati di titoli sportivi possono dirsi accontentati.



# Speciale intervista

## RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

### BRUTTI TEMPI PER I TERRORISTI SE C'È NEI PARAGGI LA SQUADRA SPECIALE RAINBOW SIX!

Nintendo è sempre stata una software house che ha pensato prima al pubblico più giovane, poi a quello più maturo; una strategia questa, che andava bene fino a dieci anni fa, ma che applicata all'evoluzione di un nuovo mercato, ha lasciato Nintendo in braghe di tela, malgrado la validità di una macchina come l'N64. Se le prime avvisaglie di un'apertura in una direzione più "adulta" si sono viste con i vari Resident Evil e Perfect Dark (per non parlare di Conker's Bad Fur day), su GameBoy Advance pare che queste scelte siano destinate a cambiare: non è un caso infatti, che a Natale potremo mettere le mani sul nuovo nato da una licenza "adulta" come quella di

Rainbow Six, ideata dallo scrittore specializzato in spy-story, Tom Clancy.

Rispetto alle precedenti incarnazioni, Rogue Spear per GameBoy Advance subirà una sorta di "taglio" a livello di pianificazione: non ci saranno lunghe spiegazioni e l'analisi tattica della mappa (ergo, una sola entrata e una sola uscita), ma ci si

catapulterà direttamente nell'azione!

Rogue Spear è attualmente in fase di lavorazione, ma come già detto, dovrebbe arrivare per Natale su tutti gli scaffali: effettivamente ho potuto visionare un solo livello, che però ha favorevolmente impressionato per le scelte cromatiche utilizzate e per la raffinatezza della realizzazione. Pensate che molte delle immagini che vedrete nel gioco finale sul vostro GameBoy Advance, provengono direttamente dalla versione PC, dopo un accurato lavoro di "riduzione". Insomma, torneremo a occuparcene quanto prima, ma continuate a leggere perché potreste scoprire delle cose sul mondo dei videogiochi delle quali eravate completamente all'oscuro.

Andrea "MAOranza" Della Calce



La qualità delle texture è davvero impressionante: notare il disegno del tappeto



I giochi d'ombra negli ambienti sono stati realizzati minuziosamente e torneranno anche molto utili durante le varie missioni.



### QUATTRO CHACCHIERE NEGLI UBI STUDIOS

Quello che sulla carta sembrava un progetto ambizioso solamente due anni fa, si è rivelato un vero e colpo di intuito: la scelta di "allevare" giovani game designer e programmatori sotto il marchio Ubi Studios si è rivelata decisamente azzeccata e dopo i primi passi mossi su GameBoy (con eccellenti risultati a livello internazionale. NdRaffo), i giovani talentuosi sviluppatori sono pronti a conquistare la platea GameBoy Advance con un gioco che conquisterà i cuori dei papà oltre a quelli dei giovani virgulti. Abbiamo avuto modo di scambiare quattro chiacchiere abbastanza informali con Nicola Aitoro, Project Manager di Rogue Spear (supportato dall'immarcescibile Davide Latina), ecco che cosa è saltato fuori...



A seconda dell'ambientazione, la squadra si vestirà con mimetiche idonee.

**Domanda:** Avete avuto delle direttive da Red Storm per quanto riguarda lo sviluppo narrativo e la storia?

**Risposta:** Sì, direi di sì. Red Storm si è premurata di comunicarci quale sarebbe dovuto essere il background del gioco, più che altro perché si è voluta mantenere una sorta di

## QUESTIONI DI PROSPETTIVE



Forse non tutti lo sanno, ma il gioco originale si presentava in terza persona, come testimonia la foto; Nicola, però ha tenuto a precisare che Rogue Spear per GBA non è passato in terza persona dopo dei tentativi di portarlo in prima, ma semplicemente ha detto che



fatti "ma solamente quando ci è arrivato il software di sviluppo per GBA. Abbiamo voluto verificare se fosse possibile la creazione di un engine tridimensionale di questo tipo, ma si è trattato solamente di un esercizio di stile. Il GBA non è fatto per questo genere di cose e Rogue Spear è stato concepito così come lo vedete, sin dall'inizio...". Evviva.



continuity (non bastava nei fumetti, pure nei videogiochi ora? NdMAO) temporale: Rogue Spear per GameBoy Advance si colloca tra gli eventi narrati in Rogue Spear per PC e quelli dell'espansione Urban Operations. Una volta ricevuti questi input, i nostri game designer (coloro i quali pensano e scrivono



Anche gli esterni sono realizzati con molta cura, basta vedere il camion!

letteralmente la storia dietro e durante un videogioco. NdMAO) hanno sviluppato una trama avvincente che si sviluppa dalla prima all'ultima missione...

**D: Come mai scegliere di programmare**

**qualche cosa per GameBoy Advance e non per console più potenti come PS2 o l'imminente GameCube?**

R: A prescindere dal fatto che stiamo comunque lavorando a un progetto per PS2, scegliere di pubblicare un gioco su GameBoy Advance per noi è stata una sfida doppia e, finalmente, abbiamo gli strumenti per potere fare qualche cosa di estremamente divertente e piacevole, grazie alle specifiche tecniche della console.



Anche gli effetti delle esplosioni non sono niente male...

**D: Differenze rispetto alla programmazione per il GameBoy tradizionale?**

R: Beh, tanto per cominciare i colori. Non avere più una palette limitata a cinquanta tonalità, sostituita da una di 256, è decisamente un grande passo in avanti. Inoltre, si è finalmente abbandonata la codifica in Assembler e si è passati a utilizzare un ben più snello linguaggio C.



**D: Anche l'audio sembra di buona qualità...**

R: Il GameBoy Advance, permette una trasformazione dell'onda notevole. Questo, tradotto in parole povere, ci

consente di usare dei campionamenti a 8 Hz presi dalla versione PC e comprimerli tantissimo: ci pensa poi il chip sonoro del GBA a spiarli fuori. Peccato per l'altoparlante montato all'interno della console è veramente una delusione e il vero potenziale di questo lavoro si sente solamente in cuffia.



Il team di programmatori in tutto il suo splendore.

E il tutto è finito a tarallucci e vino... Evviva Ubisoft!

# Speciale Nintendo Story

## OVVERO STORIA A TAPPE DELLA PIÙ FAMOSA AZIENDA DI VIDEOGIOCHI DEL MONDO.

Studiare il passato per capire il presente, chissà quante volte vi hanno ripetuto questa frase per spingervi a studiare la storia e, ahimè, sono piuttosto sicuro che l'effetto non sia stato quello sperato (su di me sicuramente non lo è stato). Nonostante questo, però, la frase che vi ho citato è quanto mai vera e vi assicuro che con l'età ne comprenderete tutti i risvolti. In questo speciale vi propongo una storia un po' diversa dal solito, ovvero la storia della Nintendo, probabilmente una delle poche aziende ad avere avuto un effetto devastante sulla storia dei videogiochi (insieme ad Atari e Sony). Partiremo dagli inizi del secolo in cui la parola "videogioco" non aveva alcun senso per arrivare ai giorni nostri in cui, grazie a Dio, questa parola, di senso, ne ha davvero parecchio...

**1889** - Fasa jiro Yamauchi inizia la produzione delle Hana Fuda a Kyoto (Giappone); si tratta di semplici carte da gioco.



**1951** - L'azienda cambia il proprio nome da Marufuko Co. Ltd a Nintendo Playing Card Company Ltd.

**1959** - Vengono introdotte le prime carte raffiguranti personaggi di proprietà della Walt Disney.



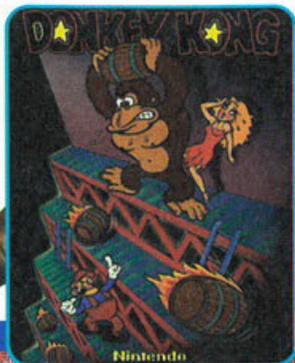
**1963** - Dopo aver cambiato il nome, la Nintendo inizia la produzione di altri giochi oltre alle semplici carte da gioco.



**1978** - I primi coin-op (videogiochi da sale-giochi o da locali pubblici) vengono introdotti sul mercato; Nintendo entra su questo mercato con un primo gioco di grosso successo, Computer Othello, ogni partita costa 100 yen (2000 lire al cambio attuale).

**1980** - Nintendo sbarca negli Stati Uniti con la sua filiale denominata Nintendo of America. La prima sede è a New York, ma si trasferisce immediatamente a Seattle.

**1981** - Vengono introdotti sul mercato due personaggi fino ad allora sconosciuti: un gorilla chiamato Donkey Kong e un idraulico



rispondente al nome di Mario. (originariamente chiamato Jumpman).

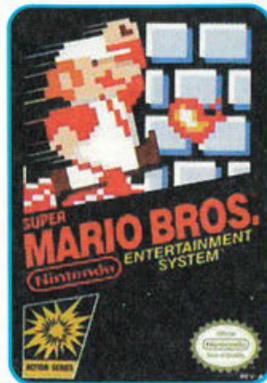
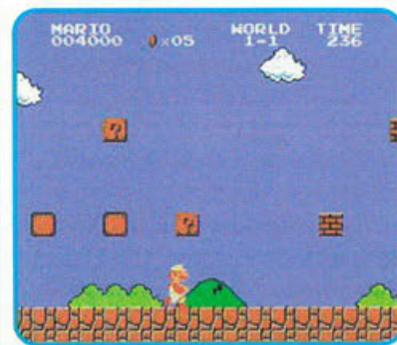
**1983** - Viene lanciato sul mercato il Family Computer, la prima console targata Nintendo; contemporaneamente arrivano sul mercato Donkey Kong, Donkey Kong Junior e Popeye.

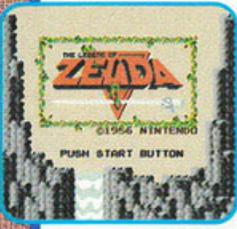


**1985** - Appare sul mercato il Nintendo Entertainment System, la madre di tutte le console. Nella confezione è compresa la doppia cartuccia Super Mario Brothers/Duck Hunt.

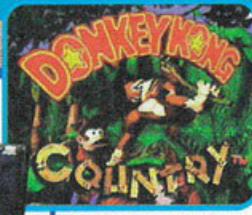


L'arrivo del NES sul mercato segna anche l'inizio di un'egemonia pressoché totale della Nintendo sul mercato delle console. Le altre aziende che, quasi contemporaneamente, abbandonano il mercato lasciando ampio spazio alla Nintendo, sono la Mattel con il suo Intellivision e la Coleco con il Colecovision.





**1986** - Il NES diventa il giocattolo più venduto in assoluto negli Stati Uniti. The Legend of Zelda è il primo videogioco a vendere più di un milione di copie.



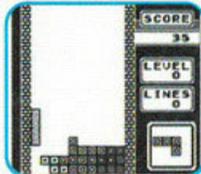
**1994** - Donkey Kong Country sbarca su Super Nes. Si tratta del primo gioco

coprodotto da Nintendo e Rare e del primo prodotto a utilizzare la potenza di elaborazione dei computer Silicon Graphics.



**1988** - Il parco cartucce del NES supera le 65 unità.

**1989** - Viene lanciato sul mercato il Game Boy; Tetris, il gioco compreso nella confezione, diventa un fenomeno di portata planetaria.



**1995** - Viene lanciato sul mercato il Virtual Boy, probabilmente l'unico fiasco nella storia della Nintendo che nello stesso anno vende il suo miliardesimo videogioco. Dal 1982 al 1994 Nintendo ha venduto videogiochi al ritmo di tre unità al secondo, per ogni minuto di ogni giorno; tutto questo tre anni prima del lancio dei Pokémon...



**1996** - Il Nintendo 64 arriva sul mercato quasi in contemporanea con il Game Boy Pocket. A questa data sono stati venduti più di 50 milioni di Game Boy.



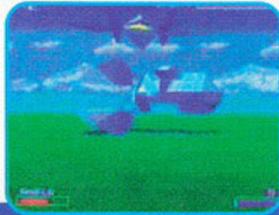
**1991** - Il NES lascia il posto al Super NES, la console di generazione successiva, si tratta della prima console a 16 bit.



**1993** - Arriva sul mercato StarFox, uno dei giochi più venduti nella storia della Nintendo.

**1998** - Arrivano i Pokémon, il loro apocalittico successo conferma le infinite capacità della Nintendo anche in presenza di competizione agguerrita.

**2001** - Il Game Boy Color, la console portatile più diffusa al mondo, lascia il passo al Game Boy Advance; i giochi al lancio italiano sono tre: F-Zero, Mario Advance e Kuru Kuru Kururin.



## NES

Il NES fa la sua apparizione in Giappone nel 1983 con il nome di Famicom a un prezzo intorno ai 100\$. A causa della terribile crisi dei videogame del 1984 (nella quale praticamente tutte le aziende del settore falliscono) la Nintendo riesce a portare la sua console negli Stati Uniti soltanto nel 1985 e lo fa istituendo un programma di certificazione qualità sui giochi che farà la storia e il successo dell'azienda giapponese. Il successo del NES è innegabile: 62 milioni di console vendute e più di 500.000 giochi prodotti.

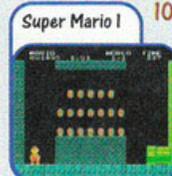
### Specifiche tecniche:

CPU: 6502 - 8 bit  
 Velocità del processore: 1.79 Mhz  
 Memoria RAM: 16 Kbit (2 Kbyte)  
 Video RAM: 16 Kbit (2 Kbyte)  
 Risoluzione: 256x240 pixels  
 Colori: 52  
 Colori contemporaneamente su schermo : 24  
 Numero massimo di sprite: 64  
 Capacità massima delle cartucce: 4Mbit  
 Sonoro: PSG Sound

### I top 10 giochi per NES

- 1 Legend of Zelda (1987)
- 2 Super Mario Bros 3 (1988)
- 3 Super Mario Bros I (1986)

- 4 Mega Man (1-6) (dal 1987 al 1994)
- 5 Super Mario Bros 2 (1987)
- 6 Final Fantasy I (1990)
- 7 Zelda II - Adventure of Link (1988)
- 8 Metroid (1987)
- 9 Mike Tyson's Punch Out! (1987)
- 10 RC Pro AM (1988)



Mega-man



# Speciale Nintendo Story

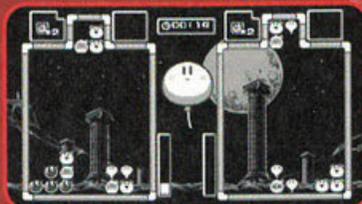
## VIRTUAL BOY

Il Virtual Boy è stato l'unico vero e proprio passo falso fatto a oggi dalla Nintendo (marcato stretto da un altro fiasco chiamato 64DD del quale parleremo a breve). Lanciato in Giappone nel luglio del 1995 (e un mese dopo negli Stati Uniti) ha subito deluso le aspettative dei vertici della Nintendo vendendo soltanto 50.000 unità a fronte delle 250.000 previste. Negli Stati Uniti le unità vendute sono state ancora meno e in Europa non si è nemmeno tentato lo sbarco.

Le ragioni principali del tracollo sono state due: la colorazione a sfondo rosso di tutti i giochi (avrebbe dovuto dare una migliore sensazione di 3D) e la voce, mai smentita, che la particolare configurazione dell'apparecchio potesse causare danni all'apparato visivo degli utilizzatori più giovani.

### Specifiche tecniche:

Peso: 760 grammi  
 Dimensioni: 21 x 25 x 11 cm  
 Alimentazione: 6 batterie 1.5V  
 Durata: 7 ore di gioco  
 CPU: 32 bit RISC  
 Velocità processore: 20 Mhz  
 Risoluzione massima: 384 x 224  
 Ram: 1 Mbit D-Ram  
 Video Ram: 512 Kbit  
 Memoria Cache: 1 Kbit  
 Sonoro: 16 bit stereo  
 Controller: 6 bottoni e 2 pad



## SNES

Il Super NES appare in Giappone nel 1990 e nei primi due giorni di vendita fa subito segnare record incredibili: 800.000 unità vendute in 48 ore! Per darvi un'idea si tratta all'incirca di cifre paragonabili alla recente performance commerciale della Playstation 2. A oggi, il Super Nintendo Entertainment System ha venduto 46 milioni di unità in tutto il mondo.

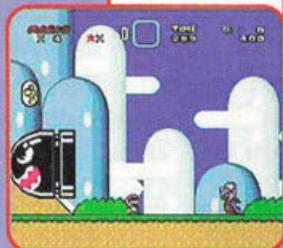
### Specifiche tecniche:

CPU: 65C816 - 16 bit  
 Velocità del processore: 3.58 Mhz  
 Memoria RAM: 1 Mbit (128 Kbyte)  
 Video RAM: 0.5 Mbit (64 Kbyte)  
 Risoluzione: 512x448 pixels  
 Colori: 32.768  
 Colori contemporaneamente su schermo: 256  
 Numero massimo di sprite: 128  
 Capacità massima delle cartucce: 48 Mbit  
 Processore sonoro: 8-bit Sony SPC 700  
 Canali sonori: 8

### I top 10 giochi per SNES

- 1 Zelda III - A Link to the past (1992)
- 2 F-Zero (1991)
- 3 Super Mario World (1991)
- 4 Super Mario Kart (1992)
- 5 Chrono Trigger (1995)
- 6 Final Fantasy 3 (1994)
- 7 Star Fox (1993)
- 8 Super Metroid (1994)
- 9 Secret of Mana (1993)
- 10 Street Fighter 2 (1992)

Super Mario World



F-Zero

Zelda III



## GAME BOY

Il Game Boy nasce dalla mente di Gunpei Yokoi (un ingegnere Nintendo) e viene lanciato sul mercato giapponese nel 1989; si tratta della console portatile di maggior successo in assoluto con le sue 60 milioni di unità vendute.

Nel 1996 la Nintendo rilancia e offre al pubblico il Game Boy Pocket, una versione migliorata della creatura di Yokoi; il successo di questa seconda release Game Boy è tale (10 milioni di unità vendute) che supera le vendite del Nintendo 64 per il 1997.

Non contenta, la Nintendo effettua un terzo rilancio e propone al pubblico il Game Boy Color nel 1998. Si tratta di un Game Boy in grado di mostrare 32.000 colori di cui 56 contemporaneamente sullo schermo.

### Specifiche tecniche:

Dimensioni: 135 x 78 x 27 mm  
 Peso con batterie: 138 g  
 Alimentazione: 2 batterie AA  
 CPU: 8 bit  
 Velocità CPU: 8 Mhz  
 Memoria RAM: 256 Kbit  
 Risoluzione massima: 160 x 144  
 Colori: 32.000  
 Colori contemporaneamente su schermo: 56



Numero massimo di sprite: 40  
 Sonoro: 4 canali stereo

### I top 10 giochi per Game Boy

- 1 Zelda IV - Links Awakening (1998)
- 2 Pokémon (Pocket Monsters) (1998)
- 3 Tetris (1989)
- 4 Metal Gear Solid (1992)
- 5 Zelda Oracle Of Ages & Seasons (2001)
- 6 Wario Land (Super Mario Land 3) (1993)
- 7 Super Mario Bros Deluxe (1999)
- 8 Alone In The Dark 4 (2001)
- 9 Mega Man (1-5) (dal 1991 al 1994)
- 10 Mario Golf (1999)



Alone in the Dark 4

Metal Gear Solid



## NINTENDO 64

**E'** il 1996 quando il Nintendo 64 compare negli scaffali dei negozi, le sue qualità appaiono subito notevoli e nettamente migliori rispetto alla concorrenza di allora: Sega Saturn e PlayStation Sony. Differenza sostanziale rispetto alla concorrenza è che i giochi vengono ancora proposti su



Legend of Zelda Majora's Mask



cartuccia (mentre Sega e Sony offrono il supporto ottico), questo se da un lato ha impedito che i giochi venissero contraffatti, dall'altro ha permesso di immagazzinare una quantità di dati nettamente inferiore rispetto ai due concorrenti. Il Nintendo 64, come ben sapete, è ormai giunto quasi alla fine della sua gloriosa quanto difficoltosa vita (sono circa 40 i milioni di N64 venduti nel mondo), ma

probabilmente rimarrà nella storia come la piattaforma che ha offerto la più grande quantità di capolavori rispetto ai titoli usciti. Discorso a parte va fatto per il 64DD, una periferica da collegare al N64 che permette la lettura di CD-ROM... dopo anni di rinvii e smentite, quando è nata è stata un flop di quelli cattivi. Non è riuscita a uscire dal Giappone.

### Specifiche tecniche:

CPU: MIPS 64-bit RISC

Velocità del processore:

93.75 Mhz

Memoria RAM: 4 Megabytes

Risoluzione: 256x224 a

640x480 pixel

Colori: 16,7 milioni

Colori contemporaneamente su

schermo: 21 bit

Capacità massima delle cartucce:

128Mbit

Sonoro: Stereo 16 bit

### I top 10 giochi per Nintendo 64

1 Super Mario 64 (1996)

2 Legend Of Zelda: Ocarina Of

Time (1998)

3 Legend Of Zedla: Majora's

Mask (2000)

4 Diddy Kong Racing (1997)

5 Perfect Dark (2000)

6 Banjo-Tooie (1998)

7 Conker's Bad Fur Day (2001)

8 Excitebike 64 (2000)

9 International Superstar Soccer

2000 (2000)

10 Mario Tennis (2000)



Perfect Dark

Super Mario 64



## GAME BOY ADVANCE

**E'** così siamo giunti ai giorni nostri, l'ultima console prodotta da Nintendo è portatile ed è il naturale successore del Game Boy Color. Le caratteristiche di questa neonata console portatile sono strabilianti (per darvi un'idea è paragonabile a un SuperNes superpompato) e i giochi in uscita (dopo un mese dal lancio europeo) sono già più di duecento. L'unico difetto riscontrabile è la mancanza di uno schermo retroilluminato, ma vista l'evoluzione che ha subito il Game Boy Color, una versione futura potrebbe essere dotata di questa importante caratteristica.

### Specifiche tecniche:

Dimensioni: 82 x 144.5

x 24.5 mm

Peso con batterie: 140 g

Alimentazione: 2 batterie AA

(durata 15 ore)

CPU: 32-bit RISC-CPU + 8-bit CISC-CPU

Velocità CPU: 16 Mhz

Memoria RAM: 256 Kbit

Risoluzione massima: 240 x 160

Colori contemporaneamente su schermo: 32768

Capacità cartucce: 32 MegaByte



Chi di voi fosse interessato a una trattazione maggiormente approfondita è invitato a contattare via e-mail Davide Pessach ([patgarret@xenia.it](mailto:patgarret@xenia.it)).

Dovete sapere, infatti, che la storia della Nintendo è un vero e

proprio romanzo e quello che vi abbiamo proposto in queste poche pagine non è altro che un piccolo estratto di vicende che hanno ispirato diversi testi; se volete conoscere la bibliografia, quindi, mandate una mail.

Davide Pessach &  
Raffaele Sogni



# Speciale Spider-Man

## SPIDER-MAN 2: THE SINISTER SIX



**L'IDEA PEGGIORE CHE POSSA VENIRE A UN CATTIVO È DI PRENDERSELA CON I PARENTI DI UN SUPER EROE, I NEMICI DI SPIDER-MAN LO STANNO PER IMPARARE A LORO SPESE.**

La trama alla base di Spider-Man 2: The Sinister Six è sostanzialmente questa. Un gruppo di sei super-cattivi

ha rapito la zia di Peter Parker - Uomo Ragno per farlo uscire allo scoperto e annientarlo una volta per tutte. A parte che non ho capito perché invece di una vecchia zietta, i suddetti gaglioffi non abbiano rapito una bella biondona (oltre che cattivi anche stupidi... questi Sei mi fanno quasi pena), comunque la mossa si è rivelata assolutamente sbagliata. Spider-Man è subito sulle loro tracce e, uno dopo l'altro, affronterà i Sei per liberare la povera Zia May. Un plot abbastanza scontato quello di Spider-Man 2: The Sinister Six, seguito di uno dei migliori platform adventure usciti nel 2000. Un soggetto così scontato,

però, non vi tragga in inganno: se il primo Spider-Man è piaciuto parecchio, questo seguito ha tutte le carte in regola per eguagliare, se non superare, il suo predecessore, e il vostro Leccardi adesso vi spiega perché.

### ECCO PERCHÉ

Sono tante le qualità di Spider-Man 2 e il loro numero cresce ulteriormente se si cerca un paragone con il primo titolo dedicato allo spara ragnatele. E' curioso però notare come

queste qualità non siano manifeste, proprio davanti agli occhi, ma richiedano un minimo d'attenzione, e soprattutto qualche partita, per essere apprezzate. Prendiamo la grafica per esempio: i primi livelli non sono niente d'eccezionale; il design non è molto diverso da quanto visto nel primo Spider-Man e, a parte l'ottimo gameplay, non c'è niente che faccia gridare al miracolo. Dopo aver eliminato il primo boss ed essersi addentrati maggiormente nella tana del lupo cattivo, l'ottimo lavoro di Torus Games viene alla luce. La grafica diventa molto più pulita, dettagliata e definita, anche grazie a un ottimo lavoro di gestione dei colori: tinte pastello creano un contrasto ben azzeccato con i toni più scuri, dando maggior risalto ai particolari. Quasi stupefacente la fluidità e la velocità dell'azione e anche con diversi nemici sullo schermo il gioco non subisce alcun rallentamento, a tutto vantaggio di un'azione frenetica e coinvolgente. Il sistema di controllo è quanto di meglio si possa sperare in un titolo del genere: preciso, efficace

e con un'ottima gestione dei due bottoni. Al contrario del primo gioco, infatti, in Spider-Man 2 si ha a disposizione una notevole varietà d'attacchi e movimenti. Peter Parker può mettere a tappeto i suoi nemici con pungi, calci, calci volanti, combo e, immancabili, gli attacchi con la ragnatela. La tela di Spider-Man non sarà utilizzata solo per spostarsi più agilmente, ma anche per



Vulture, uno dei boss di fine livello. Per sconfiggerlo dovrete capire il suo stile di combattimento.



Una delle abilità più gustose dell'Uomo Ragno. Con questi "proiettili" di tela è possibile immobilizzare gli scagnozzi dei Sei e dargliele di santa ragione in tutta calma.



Quando colpite uno dei nemici appare una scritta ad enfatizzare i colpi, proprio come nei fumetti.



apprezza al meglio delle sue possibilità. Concludendo, se siete alla ricerca di un po' d'azione o anche solo di un platform veloce e dotato di un certo spessore, allora Spider-Man 2: The Sinister Six è il videogame che fa per voi. Anche con qualche imprecisione è comunque un ottimo titolo.

Matteo Leccardi

imprigionare gli aggressori e

stenderli così in tutta calma. Tra gli elementi secondari che ci hanno più convinto vanno segnalati l'ottima distribuzione e varietà di bonus e power up, la presenza d'obiettivi secondari per ampliare la sfida proposta e la vastità dei livelli. Con un gioco d'incastri tra fognature, palazzi, ascensori e corridoi, i programmatori hanno creato ambienti molto ampi, esplorabili in ogni loro parte.



I vostri acutissimi sensi di ragno vi avviseranno del pericolo imminente e della strada verso Zia May.

Abbastanza facile individuare i punti deboli di Spider-Man 2: le musiche sono anonime, senza personalità e si finisce quasi per non accorgersi della loro presenza; i salvataggi sono affidati alle solite password di fine livello, trovata poco elegante e altrettanto scomoda. A 2001 inoltrato e vista la qualità

generale del gioco, ci aspettavamo un più moderno sistema di salvataggi su EPROM. I 18 livelli lungo i quali si articola Spider-Man 2 sono più che sufficienti per tenerci impegnati un bel po', a patto, però, di non selezionare il livello più basso di difficoltà, perché in questo caso il gioco diventa davvero troppo semplice, permettendo di completarlo con eccessiva rapidità. A livello intermedio, il prodotto è godibilissimo e lo si



Trappole e imboscate sono all'ordine del giorno. Queste barriere laser saranno il vostro pane quotidiano, fate valere i vostri buoni riflessi!



**SVILUPPATORI:** TORUS GAMES

**TIPO DI GIOCO:** QUANDO SPIDER-MAN S'ARRABBA

**N° GIOCATORI:** 1

**GRAFICA:** 9,1

**SONORO:** 6,5

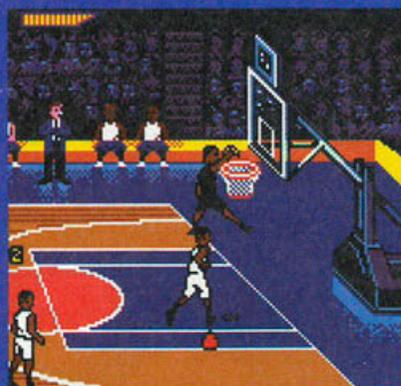
**GIOCABILITÀ:** 9,6

**LONGEVITÀ:** 8,5

**Voto** 9,2

## CONOSCIAMO MEGLIO I TORUS GAMES

Abbiamo recensito il loro gioco, li abbiamo intervistati, ora cerchiamo di capire meglio chi sono. I Torus Games sono un team di sviluppo australiano fondato nel 1994. Ragazzi giovani, dotati di grande passione, i Torus Games hanno dimostrato, titolo dopo titolo, di possedere anche una preparazione tecnica notevole e una buona dose d'idee. Il loro percorso formativo è costellato di giochi molto importanti che hanno loro permesso di maturare a un livello ottimale, fino a quel piccolo gioiellino di Spider-Man 2: The Sinister Six. Tra le loro produzioni più importanti ricordiamo StarGate, Jurassic Park: The Lost World, NBA Showtime, DragonHeart e Tarzan. I progetti futuri del team sono avvolti nel più stretto segreto, vista la loro esperienza, ci



saranno altri titoli per GBC e, altrettanto sicuramente, per GBA. Ai Torus Games piacciono le sfide e non è da escludere, in futuro, la possibilità di vedere la loro firma su titoli per altre console (leggasi GameCube e GBA) e PC.





# Speciale Spider-Man

## SPIDER-MAN, UN PO' DI STORIA



Quarant'anni e non sentirli. E' dal 1962 che Peter Parker semina terrore tra criminali e squilibrati d'ogni genere. La sua prima avventura, pensate, risale addirittura al 1962, sul n. 15 della rivista Amazing Fantasy. I "papà" di Spider Man sono nomi arcinoti agli appassionati di fumetti: Stan Lee e Steve Ditko, hanno tenuto a battesimo interi plotoni di super eroi, più o meno buoni, ma Spider Man rimane comunque una delle loro creazioni più fortunate. Le sue avventure più recenti hanno preso strade molto diverse tra loro, partendo tutte però da quegli intensissimi, primi episodi. Qui Peter Parker viene rappresentato come in tipico anti-eroe per eccellenza, ben lontano dal belloccio tutto d'un pezzo e dal morale irreprensibile. Peter è uno studente timidi, deriso dai compagni, mal inserito nella società e che riceve i suoi poteri

in maniera tutt'altro che volontaria. L'esperimento sulla radioattività fallito, il morso del ragno, i cambiamenti che si producono nel suo organismo, sono tutte tappe dolorose verso una rinascita che non sempre Peter dimostra di aver accettato. Il buon vecchio Spidey arrivò in Italia negli anni '70 e da allora generazioni di ragazzi si sono appassionati alle sue funamboliche avventure. Da quel lontano 1962, la

tecnologia ha fatto passi da gigante e in diverse occasioni l'Uomo Ragno ha abbandonato la carta stampata. Protagonista di serie TV di cartoni animati, telefilm, Spider-Man può vantare anche diversi incursioni nel mondo dei videogame. Sulle console più vetuste, abbiamo visto diversi tentativi, più o meno riusciti, di farci rivivere le imprese di Peter.

Sono però questi ultimi anni, quelli dei migliori giochi sullo Spara Ragnatele. Abbiamo già citato il precedente titolo per GBC, arrivato anche su altre macchine (Dremcast, PSX), mentre oltre a The Sinister Six è al futuro che dobbiamo guardare. Una versione per GBA è ormai assodata (ho avuto il piacere di giocarci in anteprima e vi garantisco che si tratta di un ottimo gioco... la recensione sul prossimo numero. NdRaffo), mentre si stanno valutando con attenzione le possibilità di un gioco su GameCube. La potenza della console è tale che un buon team di sviluppo potrebbe davvero farci vivere un'esperienza realistica e coinvolgente, saltando da un palazzo all'altro, sospesi nel vuoto.



Ecco Spider-Man come appariva nel suo primo fumetto.



Spider-Man The Sinister Six per la console NES.

## INTERVISTA A KEVIN MCINTOSH



Visto che noi di Nintendo Magazine siamo dei tipi che ci stanno dentro di braccio, abbiamo provato a incontrare per voi il Producer (o sindaco della software house) di Spider Man 2: The Sinister

Six... e ci siamo riusciti, ecco a voi la succosa intervista!!!

CHI È IL TIPOZZO CHE FA LE DOMANDE? MATTEO LECCARDI.  
CHI È IL TIPOZZO CHE RISPONDE? KEVIN MCINTOSH  
(PRODUCER DEI TORUS GAMES)

**MATTEO:** il primo Spider-Man è stato uno degli action-platform più spettacolari usciti lo scorso anno su GBC. Quali sono le novità più interessanti di questo seguito?

**KEVIN MCINTOSH:** in Spider-Man2 abbiamo preso alcuni degli elementi del primo episodio, che crediamo funzionino, e abbiamo aggiunto un po' della nostra verve creativa. Il risultato permette più livelli, più boss e animazioni più fluide per Spider-Man. Noi



volevamo aggiungere un po' di energia al gioco, ecco perché ci sono così tanti nemici e accadono così tante cose su schermo allo stesso tempo. Abbiamo aggiunto il senso di ragno in modo che il giocatore non possa perdersi, un po' di elementi alle missioni e un po' di feeling comico al tutto. Ci siamo concentrati sul controllo da parte del giocatore e

sull'animazione di Spidey, e credo che quella che abbiamo realizzato sia la migliore in assoluto. La storia "regge", la difficoltà dei boss è ben calibrata e i livelli sono molto belli. In sostanza, questo gioco ci sta dentro!

**MATTEO:** *la trama del gioco è ispirata a un albo a fumetti, al cartone animato o si tratta di una sceneggiatura originale?*

KEVIN MCINTOSH: all'Activision ci sono stati veramente d'aiuto in questo caso e abbiamo lavorato assieme per creare una storia utilizzando tutti e sei i boss. La vicenda comincia con Doctor Octopus che si rende conto che esiste un legame tra Peter Parker e Spider-Man, perché Parker continua a realizzare foto esclusive di Spider-Man. Con quest'idea in mente, mette insieme i Sinister Six e pianifica di rapire Parker, sperando di attirare Spider-Man in una trappola, nel tentativo di liberare il proprio amico. I piani vanno in fumo quando Parker non è a casa al momento del rapimento, ma c'è la povera zia May, che viene rapita al suo posto. Il tutto è messo insieme con splendide scene animate, e un'escalation finale nella battaglia tra Octopus e Spidey.

**MATTEO:** *sin dalle prime immagini è stato chiaro che la grafica di Spider-Man 2 sarebbe stata di altissimo livello. Un sfida impegnativa! Vuoi parlarcene?*

KEVIN MCINTOSH: abbiamo cercato di realizzare Spider-Man tanto reale quanto umanamente possibile. Come abbiamo fatto quelli del settore grafico a inventarsi tanti nemici però non lo capirò mai. I livelli sono stati creati da un paio dei nostri talentuosi artisti, che si sono veramente superati. Non solo avevano limiti di tempo, ma anche limiti fisici, rappresentati dalla cartuccia del GBC. Per essere sicuri di avere così tanti livelli, i programmatori sono stati così intelligenti da far condividere i dati tra di essi, in modo che il tutto ci potesse stare. Elementi come i lampi e la pioggia sono arrivati come suggerimenti dall'interno del nostro staff: i programmatori si



sono resi conto di poterli realizzare e il risultato ci rende particolarmente fieri.

**MATTEO:** *tra i tanti nemici dell'Uomo Ragno, quali lo affronteranno in "The Sinister Six"?*

KEVIN MCINTOSH: misterio è il primo boss, seguito da Sandman, Vulture (l'Avvoltoio), Scorpion, Kraven e infine il Dottor Octopus. Ci sono inoltre moltissimi nemici diversi, specifici per ogni livello, che separano dal combattimento col boss di fine livello.

**MATTEO:** *realizzare il seguito di un videogame significa anche avere una seconda occasione per realizzare un gioco più vicino alle proprie idee. Quali sono gli elementi di Spider-Man 2 che, finalmente, siete riusciti a implementare e a quali avete dovuto rinunciare?*

KEVIN MCINTOSH: fortunatamente siamo riusciti a far girare il gioco il prima possibile e così abbiamo incluso tutte le cose che volevamo fin dall'inizio: non abbiamo davvero dovuto rinunciare a nulla - abbiamo addirittura aggiunto alcuni interessanti segreti e cheat code, nel gioco.

**MATTEO:** *se dovessi descrivere in tre aggettivi Spider-Man 2: The Sinister Six quali useresti?*

KEVIN MCINTOSH: colorato, eccitante ed energetico.

**MATTEO:** *la qualità di un gioco, al giorno d'oggi, si costruisce sul lavoro di numerosi professionisti (game designer, coder, ecc.). Quante persone hanno collaborato allo sviluppo di Spider-Man 2 e quanto tempo ha richiesto la realizzazione del gioco?*

KEVIN MCINTOSH: spider-Man 2 non è mai stato mandato fuori dai nostri studios per essere lavorato. Il cuore del team Torus include un produttore, un designer, un capo della squadra di test e i suoi ragazzi, tre programmatori, e quattro disegnatori. Un disegnatore è stato designato ai filmati, un altro ai nemici e alle animazioni di Spidey, infine due per progettare le mappe dei livelli.

**MATTEO:** *si è tanto parlato di una versione per Game Boy*

*Advance del gioco... se hai qualche segreto in serbo per noi giocatori, questo è il momento migliore per rivelarlo!*

KEVIN MCINTOSH: tutto ciò che posso rivelare è che ci stiamo lavorando assieme alla Activision... continuate a seguirci per sapere di più.

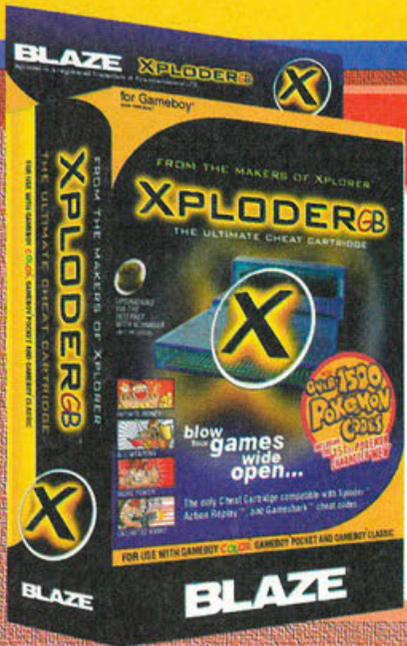




# Accessori

Visto il grande consenso ottenuto dai passati speciali sugli accessori per GBC, abbiamo deciso da questo numero di far diventare queste due pagine un appuntamento fisso, nel quale, di volta in volta, vi proporremo le più importanti novità offerteci dal mercato. A tal proposito vi segnaliamo in anteprima i primi accessori per GBA... non è che stiamo qui a giocare noi, tsè.

Marco Sormani



## XPLODER GB (L. 80.000)

Accessorio indispensabile per tutti i perdenti cronici, l'Xploder GB è la classica cartuccia che consente di inserire particolari codici e ottenere vite infinite, sbloccare personaggi segreti, saltare interi livelli e altro ancora. L'Xploder GB è molto semplice da utilizzare, soprattutto se siete così fortunati da trovare il vostro gioco preferito (o quello che non riuscite a terminare) all'interno della lista di titoli già memorizzati: in questo caso non vi resta che selezionare il cheat da attivare e iniziare una

partita. Se invece non è presente (cosa possibile, visto che la lista contiene giochi un po' vecchiotti), non disperate: esistono una marea di siti che contengono valanghe di codici per quasi tutti i giochi esistenti e, di conseguenza, scovare quello che vi interessa non dovrebbe essere un problema. Nel caso la grande rete sia a voi sconosciuta, potreste affidarvi alla vostra rivista preferita (che è questa, non fate gli gnorri), oppure decidere di sfruttare tutte le potenzialità dell'20Xploder e trovarvi da soli i codici (procedura molto semplice e descritta ampiamente nel manuale in italiano). Il giudizio non può che essere positivo, con un'unica riserva "morale": barare nei videogiochi riduce molto il divertimento, anche se talvolta può salvarvi dalla pazzia...

## LIGHT MAGNIFIER (L. 15.000)

Per rimediare alla mancanza di retroilluminazione del GB, anche la Blaze ci offre il Light Magnifier, la classica lente illuminata. Alimentato dal connettore esterno della console (come le worm light), il Light Magnifier ha il pregio di restare più

vicino al Game Boy rispetto alla concorrenza, in modo da non pregiudicare più di tanto la qualità visiva. Un difetto è invece l'illuminazione, non sufficientemente potente per permettere il gioco in totale mancanza di una luce naturale adeguata.



## PROTECTOR (L. 13.000)



Essendo una console portatile, il GBC (e soprattutto il suo schermo) è soggetto a urti più o meno violenti che rischiano di comprometterne il funzionamento. Per proteggerlo basta acquistare il Protector della Blaze, un "guscio" di gomma trasparente che impedirà alla vostra piccola console di subire danni disastrosi.

## FLEXILIGHT+LINK CABLE (L. 25.000)

Cavo di collegamento e worm light sono due accessori praticamente indispensabili per il Game Boy: la Blaze, oltre che separatamente, li mette in vendita anche nella stessa confezione. La Flexilight, inoltre, è dotata di un'uscita supplementare, che permette di collegare allo stesso tempo il cavo link (cosa che altri accessori simili non permettono). Il giudizio globale, quindi, è più che positivo.



## POWER STATION (L. 49.900)

La Nintendo avrà anche progettato un più che degno successore per il Game Boy, ma la scelta di non fornire al GBA un'entrata per alimentatori non la capisco proprio. Comunque, per ovviare a questo fastidioso inconveniente, la Mad Catz ha creato questo elegante caricabatterie da tavolo con annesso battery pack. Il battery pack si inserisce direttamente nello scomparto per le pile, permettendo 8-10 ore di gioco continuato (contro le 20 di quelle normali, ma non dimenticate che è ricaricabile). Molto comoda la possibilità di caricare le batterie inserendo il GBA nell'apposito spazio, di controllare lo stato



di carica grazie al simpatico led posto nella parte frontale e di scaricare totalmente le batterie (in modo da prolungarne la vita).

## CAR ADAPTER (L. 29.900)

Siete in macchina (ma non state guidando) e volete divertirvi con Tony Hawk's Pro Skater 2 ma avete finito le batterie? Non disperate: la Mad Catz vi viene incontro con il suo Car Adapter, aggeggio che si connette all'accendisigari presente su tutte le automobili (a meno che non abbiate un'auto d'epoca) e permette di alimentare o caricare il battery pack inserito nella confezione. Consigliato a chi fa spesso viaggi lunghi o vive in macchina...

Chicca di questo accessorio è la confezione, provate un po' a leggere le caratteristiche in italiano (ma anche in altre lingue) sul retro... semplicemente agghiaccianti.



## LIGHT MAGNIFIER (L. 19.900)

Per apprezzare al meglio la qualità grafica del GBA, alcune volte bisogna avere nei paraggi una luce davvero potente (soprattutto se i giochi fanno uso di tonalità molto scure), altrimenti si rischia di perdere vite preziose o di sbattere contro un albero.

Per migliorare l'illuminazione dello schermo, la Mad Catz propone questo Light & Magnifier che, come dice il nome, oltre a illuminare ingrandisce le dimensioni del display. La qualità della lente è ineccepibile, mentre quella delle due lampadine è un po' più discutibile: tendono, infatti, a creare un po' troppo riflesso e a rendere poco chiara la visione di particolari ai lati dello schermo.



## ROLL CAGE (L. 29.900)

Lo schermo del Game Boy Advance, come quello del suo fratellino minore, è decisamente delicato (e la console che mi è stata gentilmente prestata da sua Santità il Raffa è una testimonianza vivente di quanto appena detto): la Mad

Catz viene in aiuto di tutti i possessori della nuova console Nintendo con

questo Rollcage, un accessorio che fa decisamente assomigliare il GBA a una dune buggy (mancano solo le ruote). Il Rollcage si è comportato molto bene, soprattutto perché protegge senza essere troppo invadente, anche se qualche oggetto di piccole dimensioni potrebbe passare tra le sbarre di ferro e graffiare lo schermo.



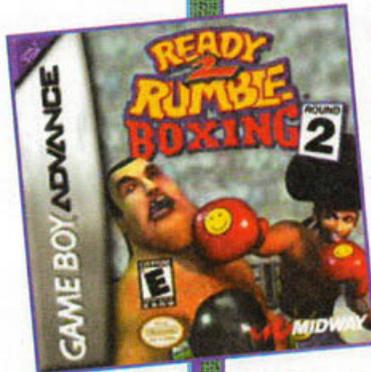


# Game Boy Advance

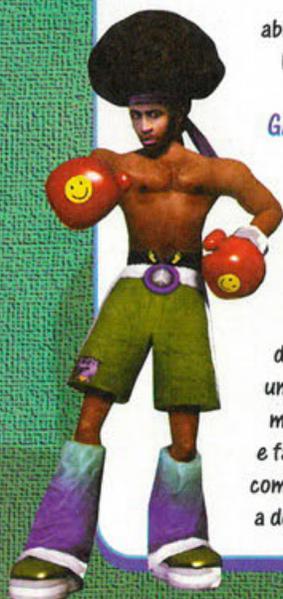
## READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2

**CARI I MIEI PICCOLI ALLENATORI DI POKÉMON, È GIUNTA L'ORA DI PRENDERSI LE PROPRIE RESPONSABILITÀ, LASCIARE LE BESTIOLINE IN DISPARTE E PREPARARVI A PRENDERE UNA RAFFICA DI CAZZOTTI IN PRIMA PERSONA...**

**E**ffettivamente è da un bel po' di tempo che non si vede un simulatore di boxe, o perlomeno qualcosa legato alla "nobile arte", tanto meno sui portatili (o IL portatile, se preferite). Dopo avere sbancato praticamente su qualsiasi altro sistema sul quale ha visto la luce (Dreamcast, PS2), Ready To Rumble Boxing: Round 2 approda anche sul piccolo mostrino della Nintendo (chi tra voi non l'ha ancora comprato, magari come regalo per la promozione?) e conferma ancora una volta la qualità dei titoli in uscita a raffica (io vivo solamente per l'attimo in cui riuscirò a mettere le mani su Sonic, anche se ancora non mi sono abituato all'idea che vedremo un titolo Sega su Nintendo...).



Uno scontro frontale tra Jet Chin e Afro Thunder che genera un'onda d'urto tremenda distribuendo lettere più o meno a caso...



### GANCIO DESTRO

Ready To Rumble è sempre stato per natura un gioco decisamente arcade e anche su GameBoy Advance mantiene le stesse connotazioni e le stesse modalità di gioco dei cuginetti più grandi. La modalità più divertente è senza ombra di dubbio quella della carriera, nella quale è possibile portare una mezza calzetta dall'anonimato al trionfo mondiale. La strada per il successo però è lunga e faticosa e il destino del pugile sarà completamente nelle vostre morbide manine: oltre a dovere combattere in prima persona sul ring

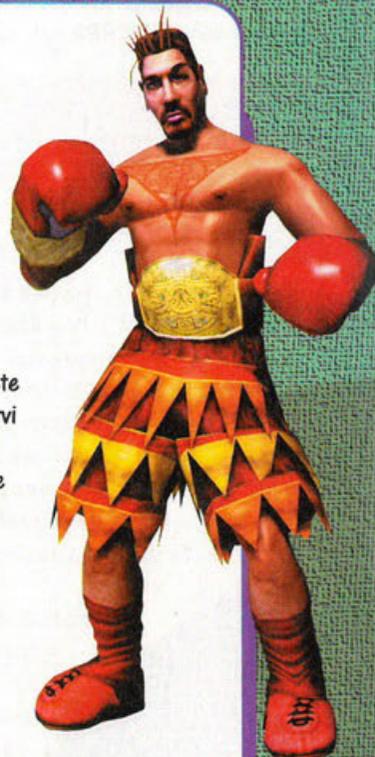
per decidere le sorti reali dell'incontro, dovrete anche organizzare sessioni di allenamento mirate! Per questo, il pugile va allenato con pazienza durante tutta la sua crescita e per riuscirci, non dovrete fare altro che cimentarvi

in alcuni sottogiochi di abilità, divertenti all'inizio, ripetitivi dopo due ore di gioco...

Maggiore sarà il vostro tempo di sopravvivenza, tanti saranno i punti che andranno a migliorare le caratteristiche fisiche del pugile, che ne determinano direttamente il comportamento in combattimento. Orco, che frase, avete capito, dai... Il resto è un susseguirsi di scontri che portano al titolo di Campione e permettono di sbloccare alcuni personaggi segreti (come testimoniano alcune foto pubblicate in queste pagine).

### MORSO DELL'ORECCHIO

Il combattimento è molto semplice: i tasti A e B sono adibiti ai due tipi di pugno, mentre L ed R servono per le due parate (alta e bassa). Ogni pugile ha una barra dell'energia fisica e della stamina: quando la prima si esaurisce si va al tappeto, mentre la seconda viene consumata in proporzione a ogni pugno tirato. Portando colpi "puliti", si conquista una lettera della parola Rumble (si può anche utilizzare lo sberleffo speciale usando il Select, ma facendo attenzione a essere



Shaq sta veramente caricando un'ira di Dio per avere definitivamente ragione dello sfuggente Michael. Te tiro 'na pigna che te manno su Marte a camminà, arto che la Luna...



Uno scontro tra titani: Shaquille O'Neal contro Michael Jackson! E Shaq è andato pure in Rumble Mode... Beat it, Beat it...



distanti dall'avversario) e quando la si completa, è possibile scagliare raffiche di pugni senza i limiti imposti dalla stamina, ma solo per un periodo limitato di tempo.



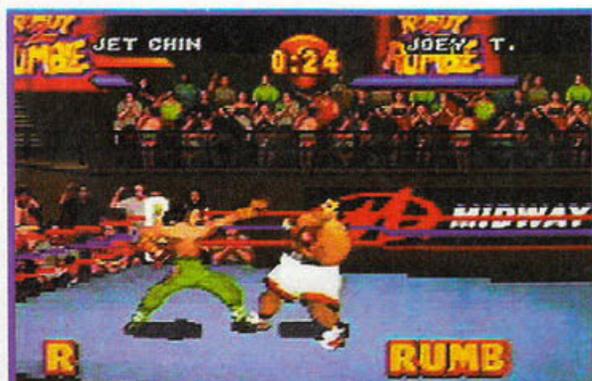
## UPPERCUT AL MENTO

Devo ammettere che il lavoro di conversione fatto dai Crawfish per la Midway è senza ombra di dubbio da elogiare, anche se qualche appunto bisogna comunque farlo. Lo spazio è tiranno e cercherò di essere il più breve possibile.

La collisione tra sprite non è sicuramente delle migliori e l'articolazione del gioco mal si adatta alla configurazione dei pulsanti (ma è in generale il GameBoy Advance a non essere troppo ergonomico, ma questo è un altro discorso...). Le animazioni e le dimensioni dei pugili



La grafica è veramente molto colorata, anche se si sarebbe potuto risparmiare qualche cosa sulle animazioni di background per darne di più ai pugili protagonisti.



E quel panzone sarebbe il rappresentante italiano, per di più proveniente da Milano? Ma che si vergognino, clonare così il Toso...

## VOGLIO PUNCH OUT ADVANCE!

La storia della boxe nell'evoluzione dei videogiochi non ha grandi sussulti, ma paradossalmente rimane uno dei ricordi che più legano la mia infanzia al marchio Nintendo. I più anziani tra voi infatti, non dovrebbero avere difficoltà a individuare il leggendario Punch Out prima in sala giochi e poi su NES. Uno dei primi videogiochi che abbia realmente adorato: bello, innovativo (il reticolo che simulava un'ardita terza persona è storia...) e divertente. Chissà che non lo si veda, prima o poi, anche su GameBoy Advance!



Alla faccia di tutti quelli che sostengono che la boxe sia una disciplina umana, ecco un robot impegnato a menare i magli infuriato come un drago...



Il buon Michael Jackson, alla stessa stregua del robot e di Shaq, non potrà essere selezionato almeno fino a quando non si sarà ottenuto un particolare risultato.



potevano essere leggermente migliori e una modalità multiplayer non avrebbe di certo fatto male. Per il resto però, Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 è abbastanza divertente anche se alla lunga potrebbe diventare ripetitivo

Andrea "MAOranza"  
Della Calce

SVILUPPATORI:	CRAWFISH INTERACTIVE/MIDWAY
TIPO DI GIOCO:	SIMULATORE DI MAZZATE DEMENTIALE
N° GIOCATORI:	1
GRAFICA:	6,5
SONORO:	7,5
GIOCABILITÀ:	6,5
LONGEVITÀ:	7
<b>Voto</b>	<b>6,5</b>

# Game Boy Advance

## TONY HAWK'S PRO SKATER 2



**IL BUON TONY COL SUO SKATE STA VIAGGIANDO PER TUTTE LE PIATTAFORME DI GIOCO... POTEVA NON PASSARE PER IL GBA?**

La nostra simpatica storia ha inizio negli enormi uffici di Halifax, distributore italiano di alcuni giochi Activision; ero stato invitato lì per assistere alla presentazione di alcuni prodotti di prossima uscita. Mentre stavo cercando di battere il record di pizette e focaccine mangiate in un minuto...

ecco che mi zompa alle spalle la PR di Activision, che mi dice qualcosa del tipo: "If tecnescion imput bag car rein eeeee Tony Hawk Game Boy Advance". A momenti mi escono le pizette dal naso e penso: "Cavolo, questa mi ha scambiato per il famoso campione di skate, forse riesco a invitarla a cena!"... stavo per mettere in azione il mio proverbiale atteggiamento da viveur, quando lei mi porge il Game Boy Advance,

ripetendo la frase di prima. Mi stava proponendo di dare un occhio a Tony Hawk's Pro Skater 2 per la piccola console Nintendo... va beh, tanto non avrebbe mai accettato l'invito a cena.

### UN CAPOLAVORO ANNUNCIATO

Già dopo qualche istante di gioco ho capito che avevo a che fare con un capolavoro, nonostante ci fosse poca luce e non riuscissi a tenere il GBA in mano perché avevo le mani troppo unte di olio a causa delle pizette, capii che la recensione di questo gioco l'avrei fatta io (anche perché decido io chi fa

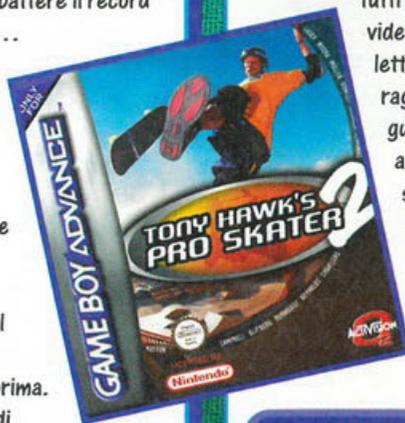
le rece. Hihih). O.K., ho scritto fin troppo senza dire niente, quindi mi sembra giunto il momento di entrare nel vivo della recensione: Tony Hawk's appartiene a un filone sportivo

piuttosto atipico; il vostro scopo, infatti, non è solo quello di compiere tante simpatiche evoluzioni o arrivare al traguardo, ma concludere un certo numero di "missioni" all'interno dello stesso livello. Mi spiego meglio: prima di iniziare vi verrà mostrata una schermata di obiettivi, come per esempio andare addosso a tutti i bidoni sparsi per il livello, trovare una videocassetta nascosta o recuperare tutte le lettere che compongono la parola "skate"... il raggiungimento di ogni obiettivo vi farà guadagnare dei soldi, che vi permetteranno di accedere allo stage successivo. In ogni modo, i soldi non vi permetteranno solo di guadagnare il prossimo livello, ma anche di comprare skate più performanti.

Passiamo velocemente ai personaggi disponibili e ai livelli. Allora: i personaggi sono in tutto 13 (più quello segreto, al



Cavolo che saltone... spero che non sia aperta la stagione della caccia.



### SEI TROPPO UN RAGNO, UOMO!



Hei, hei, vi svelo un supersegreto, se sarete bravi (quindi niente pipì a letto e robe del genere), potrete far saltare fuori l'Uomo Ragno, da usare nel gioco come tutti gli altri. Le sue caratteristiche sono di tutto rispetto e le tavole hanno dei disegni mozzafiato. Applicatevi e non ve ne pentirete!



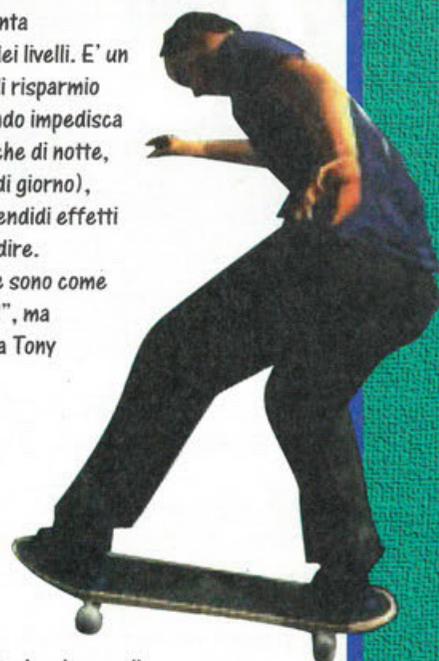
quale dedicherò un box se riuscirò a farlo saltare fuori), ognuno con caratteristiche proprie (composte da ben dieci parametri). Oltre a queste, si vanno ad aggiungere quelle delle tavole (quattro parametri); queste ultime, come abbiamo detto, migliorabili in base ai soldi che ci si spendono.

Per quanto riguarda i livelli, in tutto ce ne sono sette; in

cinque ci saranno degli obiettivi da portare a termine, mentre negli altri due sarete chiamati a una competizione più classica per il mondo dello skate, e cioè una gara di evoluzioni.



Dopo aver raggiunto un punteggio del genere (la media è 4 mila) vi metterete a gridare come degli invasati "I love this game!"



Hawk solo con gli effetti sonori... impagabile il rumore

che fa la faccia del nostro alter-ego quando si spiacicca al suolo. La giocabilità è garantita da un sistema di controllo praticamente perfetto; OK, all'inizio avrete la sensazione che lo skater se ne vada dove gli pare, ma non vi ci vorrà molto per capire che è davvero così... no, scherzo. Le evoluzioni si riescono a compiere piuttosto agilmente (chiaro che quelle più complicate non saranno mai propriamente facili da "chiudere") e vi garantisco che l'appagamento quando si fa qualcosa di spettacolare in volo è altissimo. Per contro bisogna segnalare una difficoltà complessiva piuttosto alta (portare a termine alcuni obiettivi rimane per me ancora un tabù), cosa che potrebbe scoraggiare i meno determinati.

Concludendo, il gioco vi porterà via un sacco di tempo solo per sbloccare (senza usare trucchetti vari) i livelli... se poi avrete anche voglia di completare tutti gli obiettivi proposti, beh, farete fuori un bel po' di pile.

Imbellimento: ai massimi livelli.

Un giocone, il migliore per GBA fin'ora e credo anche per un bel po' di tempo in futuro.

Raffaele Sogni

## IL GIUDIZIO DEL RAFFO

E' finalmente giunto il momento di parlare del gioco in maniera critica, seguendo i quattro punti fondamentali della votazione:



Tutte le evoluzioni che compirete verranno premiate con dei punti.

grafica, sonoro, giocabilità, longevità e il punto segreto, imbellimento.

Grafica: mi avevano detto che il GBA era un SuperNes portatile, dopo aver giocato a Tony Hawk's Pro Skater, direi che graficamente si colloca tra appunto il SuperNintendo e il PlayStation... tutto è sbalorditivo, dalle animazioni, alle evoluzioni con lo skate, ai tocchi di classe (quando andate dietro a



Guarda mamma, senza mani!

SVILUPPATORI: ACTIVISION

TIPO DI GIOCO: SPORTIVO

N° GIOCATORI: 1

GRAFICA: 9,7

SONORO: 9,2

GIOCABILITÀ: 9,2

LONGEVITÀ: 9,5

Voto 9,6



# Game Boy Color

## GODZILLA THE SERIES - MONSTER WARS

### ATTENTO, HAI UN LUCERTOLONE DI 50 METRI ALLE SPALLE...

Una razza di esseri extraterrestri è giunta sulla terra con l'intento di sterminarci tutti e trasformare il nostro pianeta in una località turistica. Purtroppo per loro, hanno sbagliato periodo e si sono ritrovati a dover combattere con il più grande e famoso rettile della storia: Godzilla. Gli umani però non hanno ben capito che il lucertolone verde è dalla nostra parte (e come non si può essere d'accordo con loro, Godzilla se ne va in giro allegramente per le città distruggendo grattacieli e schiacciando automobili...). Godzy si trova così tra due fuochi: da una parte gli alieni che vogliono conquistare la Terra con un esercito di giganteschi esseri mutanti, dall'altra gli uomini che vogliono prendere la sua pelle e fabbricare la borsa di coccodrillo più grande della storia. Un gruppo di intelligentoni, conosciuti come la squadra H.E.A.T. si accorge del pericolo e tentano di aiutare il lucertolone nella sua difficile lotta contro tutti (come se non bastasse dovrà anche vedersela con il suo acerrimo nemico Cyber-Godzilla): iniziano a monitorare gli spostamenti dei mostri alieni cercando al contempo di indirizzare Godzilla verso i propri nemici. Riuscirà a spuntarla?

### LE DIMENSIONI CONTANO

Godzilla Monster Wars è il seguito di Godzilla The Series e come il suo predecessore è

uno shoot'em up a scorrimento orizzontale. A causa delle dimensioni del protagonista, non avrete la possibilità di comandarne totalmente i movimenti: potete soltanto avanzare (ma non indietreggiare) o spostare la testa in modo da cambiare la direzione delle palle di fuoco. Questa caratteristica limita pesantemente il gioco: non potete evitare i colpi nemici, potete solo distruggerli (ma dovrete avere i riflessi pronti, visto che Godzilla è un po' lento nel muovere il



La parata è utile per bloccare i colpi nemici e non subire alcun danno: purtroppo, la barra che ne limita l'uso si esaurisce un po' troppo in fretta.



Anche gli alieni non capiscono che il povero Godzilla sta dalla parte dei buoni e lo riempiono di missili...



Con un devastante colpo di coda possiamo sbarazzarci di tutti i nemici che si avvicinano imprudentemente al nostro lucertolone.

testone) o bloccarli con la parata. Una volta completati due livelli, vi ritroverete a combattere contro un mostro mutante. Purtroppo, gli scontri si esauriscono troppo velocemente e senza un minimo di strategia: è sufficiente sparare continuamente contro il vostro avversario ed eliminarlo prima che lui faccia altrettanto con

## GODZILLA SPACCA TUTTO

Per eliminare i propri avversari Godzilla ha a disposizione ben sette mosse differenti.

### Palla di fuoco

È l'attacco usato più di frequente e anche il più utile. È molto efficace contro ogni tipo di nemico.



### Onda d'urto

Discretamente utile, permette a Godzilla di eliminare i nemici presenti sul terreno (non ha alcun effetto su elicotteri, aerei e tutto ciò che vola).



### Colpo di coda

È il più potente a vostra disposizione, anche se è molto lento e ha un raggio piuttosto limitato.



### Artiglio

Utile soltanto negli scontri ravvicinati: potete anche scordarvi della sua esistenza.



### Morso

Simile all'artiglio, ma ancora più lento e inutile.



### Fiammata

Con questo attacco potete carbonizzare qualsiasi cosa. L'unica nota negativa è che per attivarla dovrete premere il tasto Select, cosa che spesso non si rivela molto comoda.



### Parata

Permette di non subire danni dai colpi nemici: il suo uso è limitato, anche se non è indispensabile per terminare la maggior parte dei livelli.



Una volta completati due livelli di gioco vi ritroverete faccia a faccia con gli schifosissimi esseri mutanti che minacciano la sopravvivenza del genere umano.



Distruggendo alcuni nemici compariranno numerosi bonus: per prenderli non dovrete far altro che colpirli con una palla di fuoco...



Tra un livello e l'altro, i componenti della squadra H.E.A.T. vi allietano con i loro divertentissimi discorsi...

voi. L'aspetto grafico, invece, si dimostra il punto di forza di questa nuova creazione della Crawford. Lo sprite principale, oltre a essere di dimensioni ragguardevoli, è realizzato decisamente bene e animato perfettamente (a voler essere pignoli si può notare come i programmatori abbiano deciso di inquadrare Godzilla solo parzialmente, lasciando fuori dallo schermo la coda). I nemici, come le ambientazioni, non sono moltissimi, ma garantiscono un'adeguata varietà d'azione. Per quanto riguarda il sonoro, ho avvertito la mancanza di musiche durante il gioco, assenza che gli effetti sonori, seppur di buon livello, non riescono a colmare. La longevità non raggiunge livelli elevatissimi: terminare il gioco non è impossibile, soprattutto grazie al sistema di password che permette di riprendere il gioco dall'ultimo livello

completato. In conclusione Godzilla Monster Wars è un titolo poco invitante, soprattutto per il pubblico italiano: la serie televisiva che ha ispirato il gioco qui da noi non si è mai vista e i fan italiani del rettilone giapponese non sono poi così tanti.

Marco Sormani



<b>SVILUPPATORI:</b>	CRAWFISH/ UBISOFT
<b>TIPO DI GIOCO:</b>	SPARATUTTO A SCORRIMENTO
<b>N° GIOCATORI:</b>	1
<b>GRAFICA:</b>	7
<b>SONORO:</b>	6
<b>GIOCABILITÀ:</b>	5,5
<b>LONGEVITÀ:</b>	5,5
<b>Voto</b>	<b>5,5</b>



# Game Boy Color

## LEGO ISLAND 2 LA RIVINCITA DEL BRICCONE

**NEL CARCERE DI LEGO ISLAND, IL BRICCONE STA PREPARANDO LA SUA VENDETTA...**



Il Briccone è stato finalmente catturato e fino alla sua prossima evasione gli abitanti della città di Lego potranno dormire sonni tranquilli.

Quanti ricordi mi sono tornati in mente non appena ho visto il logo "LEGO" comparire nel piccolo schermo del Game Boy Color: durante la mia infanzia, e credo che la stessa cosa valga anche per molti di voi (soprattutto se avete più o meno una ventina d'anni e siete dei

maschiotti), il Lego è stato uno tra i miei passatempi preferiti insieme ai mitici Trasformer e all'Allegro Chirurgo. Purtroppo i fanciulli di oggi preferiscono i videogiochi ai giocattoli più tradizionali e così, anche i mitici mattoncini di plastica hanno compiuto il grande salto, diventando protagonisti di titoli per PC e console. L'ultimo ad arrivare su GBC (nel frattempo un nuovo gioco della serie è in via di sviluppo per l'attesissimo GBA) è proprio questo Isola Lego 2, che però chiamerò Lego Island 2 perché il nome tradotto in italiano suona proprio male. La trama del gioco non brilla certo di originalità:

il protagonista, un ragazzo consegna-pizze chiamato Pepe, deve fermare il

malvagio Briccone (già il nome incute timore...), un individuo senza scrupoli che vuole mettere a soqquadro l'intera isola. Seguendo le orme dello scaltro Briccone, vi ritroverete a esplorare ogni angolo di Lego Island, sarete mandati indietro nel tempo e addirittura lanciati nello spazio...

**CON TE CHE SEI LA MIA PASSIONE IO BALLO IL BALLO DEL MATTONE...**

Lego Island 2 è un adventure, dall'impostazione grafica simile a quella dei vari Zelda. Impersonando Pepe dovrete raggiungere il Briccone, superando alcuni semplicissimi enigmi e interagendo di quando in quando con i vari personaggi



Lo spara pizze servirà a Pepe per sconfiggere i pericolosi amici del Briccone, come questo gigantesco mostro...



Il vostro lungo (si fa per dire) viaggio vi porterà anche all'interno di una misteriosa piramide...



## CARTE PER TUTTI I GUSTI



Girovagando per Lego Island potrete raccogliere un buon numero di carte (in totale sono 34) raffiguranti i personaggi del gioco: alcune saranno in posti facilmente raggiungibili, altre invece saranno nascoste in modo da rendere meno semplice il completamento della vostra collezione. Trovarle tutte, comunque, non è cosa improbabile vista la possibilità di poter riprendere il gioco mantenendo le carte trovate nelle partite precedenti. In realtà possedere queste carte non serve ai fini del gioco, ma solo per il gusto di collezionarle tutte; carina è la possibilità di scambiare i doppioni con i vostri amici (tramite la porta di comunicazione a raggi infrarossi del GBC) in modo da ottenere tutte le 34 carte. Una bella trovata, non c'è che dire...



che popolano l'isola. Siccome il nostro baldo giovane non è il primo venuto, prima di partire per la pericolosa missione, Pepe si fa dare un utilissimo sparapizze e un veloce skateboard: il primo vi servirà per mettere fuori combattimento i robot costruiti dal Briccone, mentre il secondo vi tornerà comodo per spostarvi più rapidamente (e in questo caso non potrete usare la vostra arma). Il gioco è senza dubbio destinato a un



HAIL SIR PEPPER!  
WHAT NEWS OF THE  
ERICKSTER DOES

pubblico giovanissimo, e lo si deduce dal fatto che quasi tutte le azioni sono compiute automaticamente: le poche volte che dovrete utilizzare un oggetto, infatti, non dovrete fare altro che posizionarvi al posto giusto o parlare con la persona esatta. È però la scelta di rendere Pepe immortale la caratteristica che rende Lego Island 2 un gioco da "un pomeriggio e via": i colpi dei pochi nemici non fanno altro che stordire per un paio di secondi il nostro pizzettaro, che una volta ripresosi può ricominciare la propria opera di distruzione ai danni degli amici del

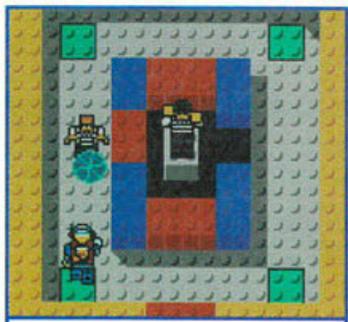
Briccone. Per quanto riguarda gli aspetti puramente tecnici, Lego Island non è un granché: la grafica non mi ha impressionato più di tanto, anche se riesce a ricreare abbastanza fedelmente l'atmosfera di un mondo di mattoncini. Il sonoro risulta alquanto monotono, con effetti sonori praticamente inesistenti e musiche anonime. Al di là dei limiti tecnici, se il gioco si fosse dimostrato più

longevo, il giudizio sarebbe stato di certo positivo, tenendo comunque in considerazione che si tratta di un gioco per bambini alle prime esperienze con un videogioco.

Marco Sormani



Spice Boy? Ma io non sono mica Beckham!



Nel tentativo di fermarvi, il Briccone vi scaglierà addosso il suo esercito di Briccobot...



SVILUPPATORI:	CRAWFISH / LEGO MEDIA
TIPO DI GIOCO:	ADVENTURE
N° GIOCATORI:	1
GRAFICA:	6,5
SONORO:	5
GIOCABILITÀ:	7
LONGEVITÀ:	4,5

Voto 5



# Game Boy Color

## TECH DECK



**COSA CI FA UN DITO SU UNO SKATEBOARD? MA CHE DOMANDE: SI DIVERTE!**

Io sinceramente non lo sapevo, ma Tech Deck è una vera e propria mania in America... nato come un giocattolo da "collezione", è nel giro di poco tempo diventato un fenomeno paragonabile alle macchinine della Hot Wheels o agli Yo-Yo. Dopo questa breve introduzione al fenomeno Tech Deck, mi sembra giunto il momento di parlarvi del gioco: voi impersonerete Finger Guy che altri non è che un dito (anche se io ero convinto che si trattasse di una patata), ma non un dito qualunque, un dito che sa andare sullo skate e che non se la cava nemmeno male



nelle acrobazie. Chiaramente la sua bravura dipenderà dalla vostra capacità di fargli compiere incredibili acrobazie, ma questo non ditelo a Finger Guy, potrebbe offendersi! Lo scopo del gioco è quello di raccogliere tutti gli skate sparsi per l'area di gioco; una volta raccolti tutti (attenzione al tempo limite!), potrete accedere allo stage successivo... semplice, no? Beh, in linea di massima sì, ma il problema è che alcuni skate sono situati ad altezze irraggiungibili se non con spettacolari salti... quindi vi dovrete allenare per ottenere dei buoni risultati.



Il salto sembra buono, riuscirete a recuperare lo skate? Ve lo dico io: no (sapete, sono un po' scarso...).

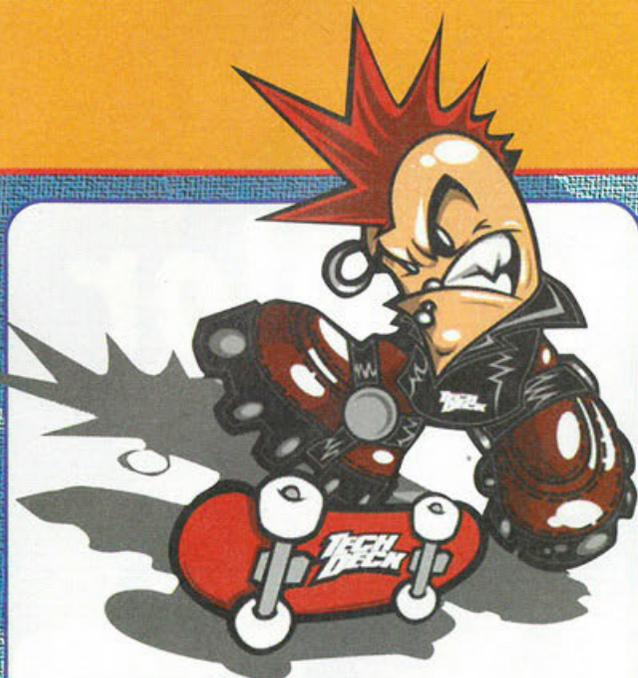


La freccia rossa indica la direzione da seguire per recuperare il prossimo skate.



Durante ogni salto vi verrà detto il nome dell'acrobazia che avete compiuto.





## TECH DECK: UN MONDO DI DITA

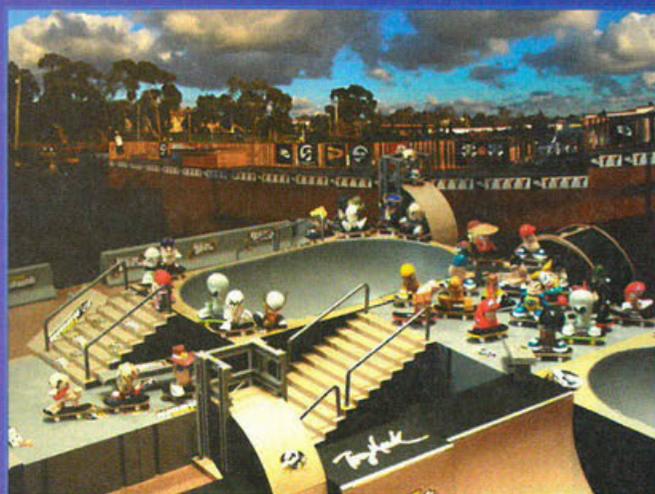


Tech Deck non è solo il nome di un videogioco ma anche, e soprattutto, un fenomeno di un certo rilievo negli Stati Uniti (dove il collezionismo "di dita" è diventato una vera e propria mania, simile a quella degli Swatch di qualche anno addietro). Il nostro bravo

Fingher Guy, tra l'altro, non si

diletta solo a bordo di skateboard, ma anche snowboard, Go-Kart, moto da cross e tutto ciò che riguarda sport all'aria aperta.

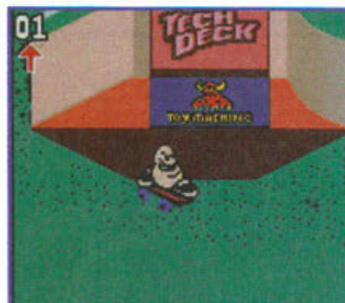
E' una moda destinata a protrarsi nel tempo o a morire entro breve? Chi lo sa, papparapà.



Ecco due dei tantissimi skate che vi verranno donati alla conclusione del livello.



Come potete vedere, i livelli sono proporzionati alla grandezza del dito... quindi non spaventatevi se vedete bulloni grossi come auto!



di essermi divertito nelle prime partite: i livelli di difficoltà sono tre e raccogliere nel tempo limite gli skate è un buon passatempo. Il tutto però si esaurisce piuttosto presto, e una volta ottenuti tutti gli skate (che vi vengono donati ogni volta che

### NON NASCONDETEVI DIETRO A UN DITO!

Sotto l'aspetto estetico Tech Deck non è propriamente un capolavoro, anzi: i livelli sono all'incirca tutti uguali e non offrono nemmeno particolari spunti creativi (ci sono delle rampe, sì, ma niente di molto elaborato).

Le animazioni del personaggio, invece sono OK, simpatiche e molto varie (peccato solo che il buon Fingher Guy non abbia ombra, e quindi quando salta per prendere uno skate non si capisce se è nella posizione giusta).

Anche per quanto riguarda il sonoro non siamo a livelli di eccellenza, in ogni caso gli effetti sono carini e le musiche sono escludibili dalla partita (fortunatamente).

Arrivando alla giocabilità, beh, devo ammettere

terminate uno stage), mi sa proprio che non avrete tanta voglia di giocare ancora.

Raffaele Sogni



SVILUPPATORI: ACTIVISION

TIPO DI GIOCO: PLAFTRM SU SKATE

N° GIOCATORI: 1

GRAFICA: 6

SONORO: 6,5

GIOCABILITÀ: 7

LONGEVITÀ: 7

Voto 6,5

# Game Boy Color

## PLAYER MANAGER 2001

### MANAGER DI TUTTA ITALIA, SIETE PRONTI?

Come ogni anno, rieccoci all'immane appuntamento col gioco manageriale per definizione, la cartuccia che simula la gestione di tutto ciò che ruota attorno allo sport più amato e giocato in Italia: il calcio. PM2001 tutto è tranne che "gioco di calcio" così come lo conosciamo noi. Voglio dire che non vedrete mai un pallone, un passaggio, un cross e un'azione ben architettata; piuttosto dovrete preoccuparvi di gestire al meglio una squadra a scelta (appartenente campionato europeo), sia dal punto di vista economico che da quello tattico e strategico. I campionati in cui è possibile militare con la propria squadra sono cinque, ovvero Italia, Inghilterra, Francia, Germania e Spagna, e a inizio gioco vi verrà chiesto di sceglierne uno, dal quale poi potrete rilevare la società che finirà in mano vostra. Vediamo come.

### CPU, MI AIUTI UN PO'?

Se qualcuno dovesse sentirsi un po' "spaventato" dalla mole



Tramite questo sottomenu è possibile pianificare in maniera dettagliata gli allenamenti giornalieri. Mi raccomando, andateci piano!



Fate attenzione a questa schermata, basta spostarsi con le frecce sul fischietto e la simulazione del match avrà inizio.

di dati da tenere sotto controllo, PM2001 consente di alleggerire alcuni compiti e lasciarli in mano all'intelligenza artificiale; i tre ruoli dello staff che potrete lasciare svolgere in automatico sono quello del talent-scout (scopritore di talenti), del manager finanziario e dell'allenatore.

Personalmente sconsiglio di lasciarli in toto nelle mani del "cervelletto del GameBoy", in quanto si perderebbe gran parte del divertimento. Suvvia, non vi piacerebbe se almeno le decisioni da coach venissero prese da voi? Forza allora, scegliete un campionato, una squadra e lanciatevi nella mischia! Bene, a questo punto sarà possibile amministrare la società tramite sei sezioni ben distinte, a loro volta divise in sottomenu (guardate il più che esauriente box qua attorno). Una volta effettuate le scelte del caso, alla pressione del tasto "Start" si andrà alla



Vi serve un attaccante nuovo? Osservatori e talent scout state pronti, c'è da lavorare!





simulazione della partita vera e propria; al centro dello schermo un cronometro segnerà il tempo (logicamente accelerato), e poco sotto apparirà una sequenza, una breve cronaca che spiega quello che sta accadendo in campo (passaggi giusti e

INJURY LIST	
STAMINA	FRANK INJURED
MORALE	THOMAS THORN
ON INJURY LEVEL	GRAHAM SPINK
TIME LEFT	STAN HARFORD
7 DAYS	PHILIP FREECE
INJURIES PLAYER HAS SUSTAINED	RORY HARD
A SPRAINED THUMB	BERNARD EARLE
	GENE ATHERTON
	MATT SPINK
	ROBERT ARCHER
	ALLEN STEWART



Quanti infortunati! Credo proprio che dovrò improvvisare una formazione di fortuna... speriamo in bene.

sbagliati, infortuni, cross, parate...). In ogni momento sarà possibile accedere alla panchina (per le sostituzioni) e alla formazione. Inutile dire che l'esito della partita (leggasi "risultato finale") dipenderà da un numero esagerato di variabili e di condizioni, le quali dipendono tutte dalle vostre scelte. Consiglio quindi di tenere in ogni caso sotto controllo l'umore, la stanchezza e l'andamento generale della squadra.

## QUANDO LA GRAFICA NON CONTA

Ebbene siamo giunti alla fine della recensione, quindi devo consigliarvi se vale la pena o meno acquistare 'sto PM2001. Direi proprio di sì, perché questo prodotto fa contenti sia gli amanti del calcio "parlato" che i patiti della simulazione. I risultati delle partite si attengono alla realtà e portare al successo una mediocre squadra iniziale non è una cosa così semplice, tenuto conto delle giuste difficoltà alle quali far fronte. Sonoro e grafica sono lì perché ci devono essere, il "cuore" del gioco è la simulazione stessa, lavoro ben riuscito da parte dei G3 Interactive. Che altro aggiungere? Voi leggetevi

## LE ICONE DEL POTERE

Qua sotto sono elencate le sei sezioni principali in cui è suddiviso il sistema di controllo di PM2001. Semplici, essenziali e accessibili in ogni momento.

**MANAGER:** serve per gestire lo staff, la compravendita dei giocatori e la formazione. Utile anche per reperire informazioni sul calendario, sulla squadra e sugli infortuni dei giocatori.

**COACH:** qui vanno prese tutte le decisioni "tecniche", che vanno dal tipo di allenamento alla strategia di gioco, dalla programmazione/personalizzazione degli allenamenti alla lista dettagliata delle caratteristiche dei giocatori.

**FINANCE:** tutte le operazioni "di sportello" per gestire il vostro patrimonio economico. Estratto conto, introiti, spese, contratti...

**SCOUT:** importante sezione per decidere dove sguinzagliare i "cacciatori di talenti", per poi proporre ai campioni trovati eventuali trasferimenti, contratti e così via.

**THE BOARD:** un'opinione "dall'alto" su come stanno andando le cose e un'area dedicata all'approvazione dei trasferimenti di giocatori proposti.

**STATS:** tutte le informazioni sul campionato, sulla classifica, sui risultati, sulla performance della squadra, sulle coppe, ecc... Potremmo definirla come "il Grande Occhio".



il box, io vado a giocare l'ultima partita di campionato: ho portato il Bologna alle alte vette! Invece la povera Udinese... uh? Raffo, hai detto qualcosa? (ho detto che anche per quest'anno restiamo in serie A. NdRaffo)

Maurizio "Fake" Frascino



La schermata di selezione del campionato in cui militate. Consiglio di iniziare con quello italiano, almeno si conoscono un po' le squadre.

**SVILUPPATORI:** G3 INTERACTIVE / THQ

**TIPO DI GIOCO:** MANAGERIALE DI CALCIO

**N° GIOCATORI:** 1

**GRAFICA:** 6

**SONORO:** 6

**GIOCABILITÀ:** 9

**LONGEVITÀ:** 9

**Voto** 8,5

# Game Boy Color

## A SCUOLA DI BOXE

**VOLETE DIVENTARE UN CAMPIONE DI BOXE, MA NON SAPETE COME FARE? CI PENSA LUI! GORGEOUS**

**MISTER GORGEOUS**

OH OH OH!

**SALVE A TUTTI! PER DIMOSTRARVI L'EFFICACIA DEL MIO CORSO, LO TESTERO' SUL QUI PRESENTE FAKE!**

MA IO STAHO GIOHANDOH!!!

**DIMENTICATE TUTTA QUELLA NOIOSA ETICA DEL SACRIFICIO CHE VEDETE NEI CARTONI ANIMATI SPORTIVI!**

**IL MIO CORSO E' RAPIDO E INDOLORE! SI COMINCIA!**

AIUTO!!!

**LESSON 1: ALLENATEVI AL SALTO DELLA CORDA!**

ALCUNI SOSTENGONO CHE QUESTO ESERCIZIO SERVA A RINFORZARE I MUSCOLI DELLE GAMBE.

CAVOLATE! IL SUO SCOPPO E' RICREARE UN'ATMOSFERA CINEMATOGRAFICA!

HOPE HOPE

**LESSON 2: CORRETE SU E GIU' PER LE SCALINATE (NON IMPORTA SE SONO QUELLE DEL MUSEO DELL'ATE DI FILADELFA O QUELLE DI UN CENTRO COMMERCIALE!)**

GIA' STANCO?

PANF... PANF... PANF...

**LESSON 3: INDOSSATE GLI "ULTRA-GUANTONI", CREATI DA ME DOPO MOLTI ANNI DI RICERCHE!**

E TU HAI AVUTO IL CORAGGIO DI INVENTARE QUESTA ROBA?!

NON SOLO, L'HO ANCHE BREVETTATA!

**LESSON 4: MOTIVATEVI GUARDANDO IL CIELO STELLATO!**

VEDI QUELLE STELLE LACOSU? SE NON AVESSERO CREDUTO IN SE, STESSO LA LORO LUCE NON SAREBBE MAI ARRIVATA A NOI COSI' DEVI FARE ANCHE TU PER DIVENTARE UN CAMPIONE!

SI... IO CREDO IN ME STESSO!

**LESSON 5: DIPINGETEVI IL VOLTO DI NERO (E INFATTI FACCIAMO NOTARE COME IN GENERE I CAMPIONI DI COLORE SIANO I PIU' FORTI!)**

MA CHE STAI FACENDO?!

**LESSON 6: PROCURATEVI UN VESTITO TALMENTE APPARISCENTE DA SPAVENTARE L'AVVERSARIO E SARETE PRONTI ALLO SCONTRO!**

FINITO!

**LA SERA DELL'INCONTRO...**

CASPITA! QUANTO PUBBLICITA'!

MA NON HO ANCORA CAPITO CHI SARA' IL MIO SFIDANTE...

ORA LO VEDRAI... OH OH OH!

**ECCO IL TUO AVVERSARIO! NUTRITO PER BEN 5 GIORNI SOLO CON LITRI DI CAFFE' E TENUTO IN STRETTO ISOLAMENTO SI E' ANCORA PIU' INCATTIVITO: IL TOSO!**

AVANTI, SALUTATEVI!

IO... TI DISTRUGGO!!!

**DONG!**

TORNA QUI!

HEY, BESTIENE!

COME OSI, SCARAFAGGIO?!

PRENDI QUESTO!

CHE DIAVOLO... NON CI VEDO PIU' NULLA!

DOVE SEI?!

FAKE!!!

UN... MARTELLO? MA E' LEGALE?

PRENDI, CON QUESTO VINCE-RAI!

CERTO, SONO LE NUOVE REGOLE DELLA BOXE!

**VAI E COLPISCI, FAKE!!!**

D'ACCORDO, MAESTRO!!!

INCREDIBILE!

K.O. AL PRIMO ROUND!

UGH?

HAI VINTO, FAKE, SEI IL CAMPIONE!!!

SI, E' VERO! SONO IL CAMPIONE... IL CAMPIONE! MA... DI COSA PERO'...?!

PROFESSORI DI OSTACOLI COMPIUTI

Good Job!!!

## PRINCE NASEEM BOXING

### PRINCE NASEEM BOXING: FINALMENTE UN BEL GIOCO DI BOXE SU GBC!

**P**Prince Naseem Boxing è una simpatica simulazione arcade dello sport forse più criticato di tutti, ovvero la boxe (o pugilato). Questo significa che a esclusione della parte "manageriale-gestionale" (di cui parlerò più avanti) non dovrete fare altro che muovervi sul ring e tirare cazzotti a volontà, grazie ai due tasti A e B dei quali ogni GameBoy Color è dotato. Inizialmente potrete (per

non dire "dovrete") impraticarvi un po', nell'apposita modalità "Practice", scegliendo addirittura il tipo di comportamento che il vostro avversario "da allenamento" dovrà mantenere; io consiglio di provare sia l'aggressivo che il

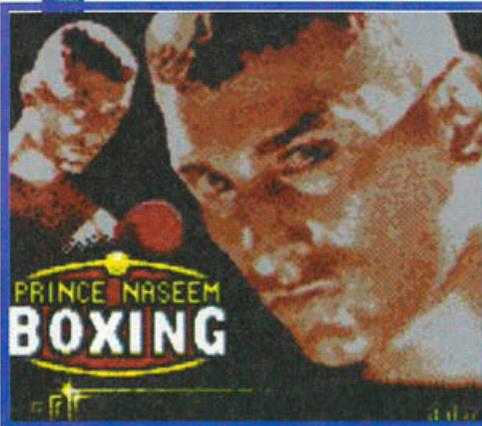
neutrale, in modo da trovarvi preparati quando poi ci sarà da fare a pugni sul serio, nei frenetici "Versus" contro rivali sempre più forti e astuti. Come in ogni gioco che si rispetti, anche l'occhio vuole la sua parte, quindi andrò a parlare della grafica di questo PNB.

#### GANCIO O DIRETTO?

La visuale di gioco è a "volo d'uccello", quindi la telecamera di gioco è posizionata in ogni istante sopra i due pugili, in modo da poter tenere sott'occhio la distanza dell'avversario e quella delle corde. Lo scenario è ben disegnato, e il tappeto del ring cambia a seconda dell'arena, caratterizzando ogni luogo

con carismatici disegni sul quadrato di gioco. Nemmeno i pugili sono disegnati male, anche se devo ammettere che qualche animazione in più non avrebbe guastato; a completare la ricetta abbiamo un buon utilizzo della tavolozza dei colori, in grado di offrire un giusto contrasto senza nulla togliere al realismo e alla fedeltà che una console tascabile può

garantire. Il sonoro invece non è nulla di eccezionale, anzi... dopo qualche minuto di gioco devo ammettere che il suono gracchiante emesso quando si "carica" un pugno non convenzionale dà quasi fastidio. Cosa sono i pugni "non convenzionali"?



Questo è il faccione di Naseem, il pugile dai guantoni rosso fuoco.

Quelli che tira il pugile da noi controllato quando si mantiene premuto il tasto A o B per qualche secondo prima di sferrare l'attacco. Chiaramente risulta meno probabile andare a segno, ma vi assicuro che sono i colpi con più effetto e maggior resa, sia a livello "scenografico" che di gioco vero e proprio (inteso come "energia sottratta all'avversario").



La sezione "manageriale" del gioco. Riusciremo a far diventare la nostra burba un vero campione?



# PRINCE NASEEM BOXING

## MA CHI SARÀ MAI QUESTO PRINCE NASEEM HAMED? FUORI I NUMERI DELLA SUA CARRIERA!

Sesso: Maschile  
(c'erano dubbi?)  
Soprannome: Prince  
Nazionalità: Regno Unito  
Residenza: Sheffield, Inghilterra  
Luogo di nascita: Sheffield, Inghilterra  
Divisione: Pesi Piuma  
Data di nascita: 12/02/1974  
Reach: 63 1/4  
Braccio: Mancino  
Altezza: 160 cm



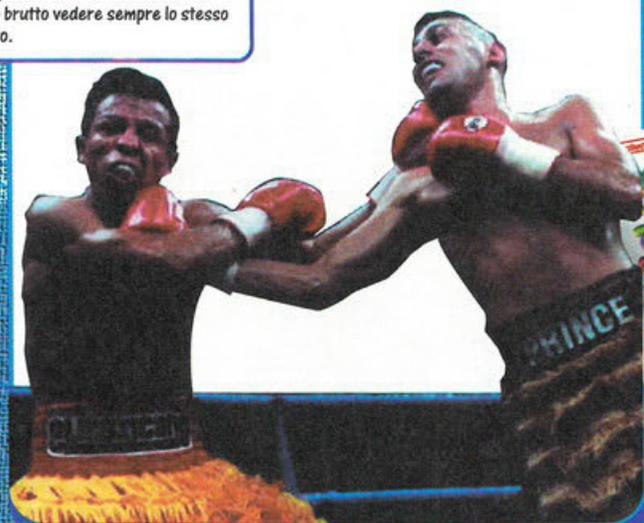
Il ragazzo non è affatto un incompetente, considerato il fatto che nella sua carriera professionale, su 36 incontri disputati, ha portato a casa 35 vittorie (con ben 31 KO!) e una sola sconfitta (0 pareggi). Una macchina da guerra!

### PRENDERE IL MONDO A PUGNI

La modalità di gioco che fa da fulcro all'intero prodotto è la "World", ottimamente curata nei particolari ed estremamente accattivante. In parole povere la



La varietà dei ring non stanca mai l'occhio, e meno male! Sarebbe stato davvero brutto vedere sempre lo stesso quadrato.



sfida che viene lanciata è quella di riuscire a far diventare campione del mondo, dopo una numerosa serie di incontri, uno degli sfigati pugili a inizio carriera. Questo significa che vi verrà data la possibilità di scegliere il ritmo degli allenamenti, degli incontri, e il tipo di preparazione a cui il vostro pupillo dovrà sottostare; non pensate che sia un lavoro semplice, visto che



Wow! Questo è il lato della boxe che amo di più... Come dite? Non c'entra nulla col pugilato? Ah, vabbè...



il numero di avversari da sconfiggere è davvero notevole e ognuno sarà

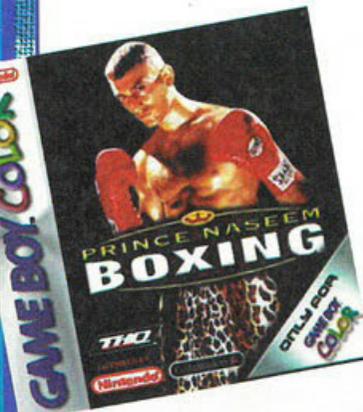
peculiare nelle sue "combo" e nel suo modo di combattere. Dire se vale la pena acquistare questo prodotto Codemasters non è facile, dipende molto dalla predisposizione

personale verso giochi di questo tipo. Certamente nel suo genere PNB è una "perla nera", capace di divertire e intrattenere quanto basta. Fine della recensione... in guardia!

Maurizio "Fake" Frascino



Un paio di destri ben piazzati di "Jorge Gallardo" e il russo "Chekov" è crollato al tappeto. Si rialzerà entro dieci secondi? Restiamo a vedere...



SVILUPPATORI:	CODEMASTERS / THQ
TIPO DI GIOCO:	SIMULAZIONE DI BOX
N° GIOCATORI:	1
GRAFICA:	8,5
SONORO:	4,5
GIOCABILITÀ:	8
LONGEVITÀ:	8
<b>Voto</b>	<b>7,5</b>





OFFICIAL

**Nintendo**<sup>®</sup>

Magazine



OFFICIAL

Nintendo®

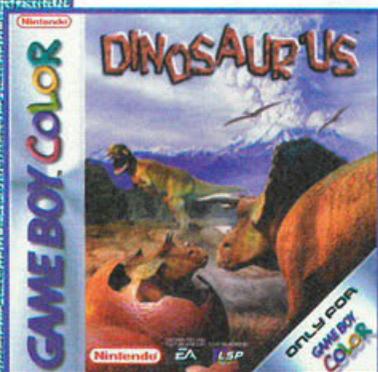
Magazine



# Game Boy Color

## DINOSAUR'US

**NON SEMPRE DA UNA BUONA IDEA SALTA FUORI UN BUON GIOCO.**



L'idea su cui si basa questo Dinosaur'us l'ho trovata molto carina: in sostanza sarete chiamati a condurre dei dinosauri attraverso un mondo ricco di insidie e nemici. Partirete manovrando un Iguanodonte, con il quale dovrete compiere la strada che vi separa dal primo mostro di fine livello; una volta sconfitto, avrete la possibilità di adoperare un

altro enorme rettile: il triceratopo... i dinosauri che potrete utilizzare sono molti, come per esempio il Plesiosauro, lo Pteranodonte e addirittura il feroce Velociraptor. Come mai vi verranno proposti tanti diversi dinosauri? Ma è semplice, perché ogni rettilone si troverà a suo agio solo nella sua zona, e quindi sarà meglio utilizzarlo solo lì, chiaramente non sarete obbligati a farlo, ma più si usa un dinosauro e più questi (grazie ai piccoli combattimenti che di tanto in tanto dovrà sostenere) acquista qualità combattive e di resistenza, quindi è bene rafforzarli tutti, perché contro i mostri di fine livello si può vincere solo con un determinato rettile. Spero di essere stato chiaro (anche se ne dubito), in ogni caso, vedrete che giocando

le cose sono molto più semplici da capire.

**ALLORA PERCHÉ NON È UN BEL GIOCO?**

Intendiamoci, questo Dinosaur'us non è un'immane porcheria, ma si



Questo è uno di quegli incontri di intermezzo che vi permettono di guadagnare punti di attacco e difesa.

sarebbe potuto fare molto di meglio, soprattutto sotto l'aspetto grafico. Gli scenari sono carini, ma da qui a essere presi come punto di riferimento per i giochi a venire ne passa. Gli scontri, dal canto loro, non sono belli da vedere per

autonomasia, visto che la tradizione degli RPG (vedi Pokémon), non è costellata da trionfi di bella grafica. Il problema, comunque non è tanto nella grafica o nel sonoro, ma nella giocabilità; infatti, anche se l'idea di base è



Ecco il mondo di Dinosaur'us.

buona, ben presto vi ritroverete ad andare avanti e indietro per i livelli (sono a scorrimento orizzontale) cercando di potenziare il vostro dinosauro, perché altrimenti sarete troppo deboli per sconfiggere il boss di fine livello. Questo,

protratto per ore, non è un gran divertimento, ve lo garantisco!

In sostanza si tratta di un gioco simpatico, senza dubbio dedicato a un pubblico piuttosto giovane, ma non in grado di catturare l'interesse dopo qualche ora di gioco.

Raffaele Sogni



Il triceratopo è alle prese con un bel salto... ce la farà?



La pioggia di meteorite è particolarmente fastidiosa.



SVILUPPATORI:	EA
TIPO DI GIOCO:	PLATFORM/RPG
N° GIOCATORI:	1
GRAFICA:	7
SONORO:	6
GIOCABILITÀ:	6,5
LONGEVITÀ:	6,5
<b>Voto</b>	<b>6,5</b>



# Game Boy Color

## PERICOLO IN REDAZIONE

CERTI GIOCHI, SIA PER I PERSONAGGI CHE PER LA GRAFICA STRABILIANTE CHE PRESENTANO, SONO ATTESI FEBBRILMENTE NON SONO DAI GIOCATORI, MA ANCHE DAI REDATTORI DESTINATI A FARNE LA RECENSIONE. TMB OGGI SCOPRIRÀ FINO A CHE PUNTO SI PUÒ ARRIVARE PER RECENSIRE UN GIOCO... IN QUESTI CASI L'IMPERATIVO È SOLO UNO. NON FIDARSI DI NESSUNO!

CHISSA' COM'È QUESTO "DOPPIO" ZELDA PER GBC, SEMBRA INTERESSANTE!

HEY, TMB! DA QUANTO TEMPO!

CIAO, PESSACHI!

COM'È ANDATO IL VIAGGIO IN AMERICA?

AH, LA CALIFORNIA È SEMPRE STUPENDA!

QUELLO CHE HAI IN MANO È PER CASO L'ULTIMO ZELDA PER GBC?

CLICK

SI!

OKAY, STAI CALMO E NON FARE SCHERZI! SE MI DAI IMMEDIATAMENTE QUEL GIOCO NON TI FARÒ NIENTE, ALTRIMENTI...

SCAMPATO PERICOLO!

BEH, IN REALTÀ UN MODO CI SAREBBE... POTRESTI DARMI LA CARTUCCIA CHE HAI IN MANO. IO DEVO SAPERE QUALE DEI TRE LINK NE È PROTAGONISTA!!!

ZELDA? I HO SENTITO ZELDA?!

DUSPAI

OH NO!!! ANCHE TU!!!

LO RECENSIRO' IO QUINDI... ARGH!

MATTEO! MI HAI SALVATO LA VITA, NON SO COME RINGRAZIARTI!

DACCI SUBITO QUELLA CARTUCCIA!!!

A-AVANTI RAGAZZI... È SOLO UN VIDEOGIOCO, NON C'È BISOGNO DI... UH?!

È IL PULCINELLA! CHE HA INTENZIONI DI FARE?!

VAI, PULCINELLA, VAI CON LE TUE ALI DIFENDI LA GIUSTIZIA E PROTEGGI GLI INNOCENTI!!!

T-TERRIBILE!

NON RIESCO A CREDERCI! MI HAI SALVATO! FORSE HAI CAPITO CHE NONOSTANTE I DISSAPORI CHE ABBIAMO AVUTO IN PASTO VALEVA LA PENA DI AIUTARMI! SEI DAVVERO MATURATO, PULCINELLA DI OSAKA?

TSK!

RAZZA DI TRADITORE! COME PUOI FARE QUESTO A COLUI CHE HAI CREATO?!

PIKAAA!!! IL NUOVO ZELDA LO RECENSISCO IO!

E' LA LIVE PERFORMANCE!!!

FUGGITE, PLEBAGLIA INCAPACE DI COMPRENDERE L'ARTE!

... NON FIDARSI MAI DI NESSUNO!

Rede 2001

## THE LEGEND OF ZELDA - ORACLE OF SEASONS E AGES

**CERTO CHE È STRANA LA VITA: FINO A IERI LINK SI BEAVA DELLA SUA TRIDIMENSIONALITÀ SUL NINTENDO 64 E ORA INVECE CE LO RITROVIAMO TUTTO SCHIACCIATO SUL GAME BOY... CHE SARÀ SUCCESSO?**

Come vedete alla fine sono riuscito a riappropriarmi delle due cartucce per fare la recensione (il pulcinella deve essere ancora svenuto da qualche parte), in ogni caso, iniziamo la rece con una bella premessa: questa nuova serie di giochi dedicati al nostro eroe vestito di verde non è una trilogia, almeno, non più. In principio infatti erano previste tre uscite, fra l'altro distanziate di qualche mese una dall'altra e legate da una trama dotata di una certa continuità. Evidentemente alla Capcom (perché il gioco lo hanno fatto loro, mica la Nintendo) devono aver perso la bussola per strada o forse, più probabilmente, si sono resi conto dell'enorme lavoro che sarebbe occorso per dar vita a un "mostro" simile. Presi dal rimorso, hanno riscritto un po' la



Link sembra avere qualche problema a danzare con la bella Din.

trama e hanno realizzato due titoli differenti, eliminando di sana pianta il terzo. Prima di farvi prendere da una crisi isterica (tipo quella che avrà il Raffa leggendo questa recensione), sappiate che la scelta operata dagli amici di Resident Evil non è stata poi così stupida e insensata, anzi, ha permesso di mettere insieme due giochi a loro modo unici, interessanti e senza dubbio degni di farsi carico di un nome così importante come quello di Zelda.

### THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS

In prima parte della recensione o presunta tale parleremo di Oracle of Seasons, il titolo maggiormente orientato all'azione dei due, benché fermamente ancorato alla definizione di action-RPG. La storia inizia con Link che, giunto nelle terre di Holodrum (dove siano esattamente non si sa) (dalle parti di Pogliano Milanese. NdRaffo), incontra l'Oracolo delle Stagioni, che stranamente non è la solita vecchia ammuffita, ma una bella sventolona. Chiaramente non passano cinque minuti che il cattivo di turno, tale Generale Onox, si materializza dal nulla portandosi via Din (l'Oracolo) e spazzando via chiunque osi opporsi. Tutto ciò porterà al disfacimento delle stagioni, al buco nell'ozono, al "non si sa più come vestirsi" e via



L'unico modo per svegliare il Maku Tree è quello di fargli scoppiare l'enorme bolla che gli esce dal naso mentre dorme... l'espressione basita è significativa.



Come al solito in Zelda basta avere la chiave giusta per aprire anche i passaggi più ostici.

dicendo... Per evitare la fine del pianeta il buon Link non dovrà andare a Genova a sfasciare tutto, bensì si dovrà mettere alla ricerca delle Otto Essenze della Natura, sperando di non incontrare sulla propria strada i ragazzi della compagnia delle Indie.

La vera forza di questo gioco, comunque, sta proprio nella possibilità di mutare le stagioni, rappresentate con un certo

sforzo grafico da diverse colorazioni, che tutto sommato riescono a rendere bene anche sul Game Boy Color (OK, non è l'Advance, però fa il suo dovere). In realtà le differenze fra una stagione e l'altra non si limitano a qualche modifica di natura cromatica, ma comprendono mutazioni del paesaggio decisamente più incisive. Alcuni esempi pratici: in inverno è possibile attraversare dei laghi la cui superficie diviene ghiacciata, mentre in primavera esistono dei fiori in grado di far saltare Link su delle strutture normalmente irraggiungibili, e così via per l'autunno e l'estate. Non paghi di ciò, i game designer si sono pure messi a disegnare dei livelli sotterranei davvero notevoli, tanto che



# ORACLE OF SEASONS E AGES

## NON CI SONO PIU' LE STAGIONI DI UNA VOLTA!

So benissimo quanto voi lettori ci vogliate bene e quante volte ci sopportiate nonostante le nostre manie di dominio sul mondo, quindi mi sembra giusto ripagarvi regalando l'indirizzo di un paio di siti italiani completamente dedicati a Zelda:

[www.mclink.it/personal/MIO871/](http://www.mclink.it/personal/MIO871/) e

[www.emuitalia.com/zeldaitalia/home.asp](http://www.emuitalia.com/zeldaitalia/home.asp)

Vi consiglio vivamente di farci un giro, dato che ci troverete tutto, ma proprio tutto quello che avete sempre sognato di sapere sul vostro videogioco preferito, ma che non avete mai osato chiedere.



la sezione nota come Subrosia comprende una sua civiltà, dotata di moneta propria, diverse città e una trama quasi a sé stante. Mai eccessivamente frustrante, Oracle of Seasons soffre a mio parere sul versante dei combattimenti, dove spesso ci si ritrova a combattere con dei boss decisamente facili da abbattere, nonché ad affrontare dei dungeon che a dispetto delle premesse finiscono con risultare un po' troppo dispersivi. Per il resto un gran bel gioco, che non dovrebbe proprio mancare nella vostra collezione.

**SVILUPPATORI:** CAPCOM

**TIPO DI GIOCO:** MA STATE SCHERZANDO?

**N° GIOCATORI:** 1

**GRAFICA:** 8.5

**SONORO:** 6.5

**GIOCABILITÀ:** 9.8

**LONGEVITÀ:** 9

**Voto** 9.8

## THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES

QUANDO LE FORZE DEL MALE SI RAGGRUPPANO, IL CIELO SI OSCURA E LA VITA NON TI SORRIDE PIÙ C'È SOLO UNA COSA DA FARE: PICCHIARE IL PULCINELLA DI OSAKA. E' SICURAMENTE COLPA SUA.

Avete presente il Triforce? No? Si tratta del leggendario manufatto formato da tre pietre di forma triangolare, rappresentanti rispettivamente Forza, Coraggio e Saggezza. Tra caratteristiche che per qualche motivo non fanno parte del patrimonio genetico del buffone di Osaka, ormai diventato un'autentica piaga redazionale. Duro vivere con il rimorso di aver creato un mostro simile, ma del resto come con l'invenzione dell'energia atomica, ci sono i pro e i contro in ogni cosa... solo che io devo ancora scoprire i pro, sempre che esistano.

Dicevamo del Triforce? Ah, vi ricordate che all'inizio di tutta la pappardella vi avevo



Il Triforce prende vita, segno che presto qualcosa andrà per il verso sbagliato...

accennato al fatto che all'inizio dovevano uscire tre giochi della serie? Bene, questi dovevano proprio rappresentare nel bene e nel male le tre pietre di cui sopra. Comunque la storia è andata diversamente, quindi non stiamo a perdere tempo e andiamo avanti.

Oracle of Ages, come tradisce il nome, si concentra completamente sui viaggi



Din purtroppo sta per essere "congelata" in un blocco di cristallo. Sembra proprio che Link avrà il suo bel da fare per salvarla.

nel tempo, visto che questa volta ci toccherà andare a salvare Naryu, l'Oracolo delle Epoche, che la cattiva sacerdotessa Veran ha catturato in modo da poter controllare lo scorrere del tempo a proprio piacimento, e far cadere il mondo interno nell'oscurità. Comunque sia, avete notato che tutte le volte



# Recensione



Gli animaletti del bosco paiono incantati dalla voce di Naryu...



... e anche Link sembra piuttosto contento, chissà come mai.



ragionamento piuttosto che sull'azione, particolare che rende il gioco da un lato più complesso e talvolta frustrante, ma dall'altro più longevo e soddisfacente. In particolare modo i boss e i dungeon risultano più curati e meno

banali rispetto a Seasons e affrontarli richiede un discreto sforzo mentale, un particolare che sicuramente farà felici i fan di vecchia data, un po' meno i giocatori occasionali (ma comprendereste davvero Zelda per giocarlo solo nei ritagli di tempo?).

A livello puramente grafico Ages si difende bene, anche se lo stile non è nulla di nuovo: apprezzabile lo sforzo per differenziare il passato dal presente, che riprendendo le stesse ambientazioni, riesce a modificarle di volta in volta a seconda dei vostri interventi.

Come sempre il tutto è condito da un

buon numero di schermate di intermezzo molto carine, nei limiti del buon vecchio Game Boy Color, chiaramente.

Un gran bel gioco quindi, al pari del suo "gemello", su cui comunque può vantare una maggiore profondità e un livello di difficoltà superiore. A voi la scelta (io fossi in voi li comprerei entrambi...).

TMB



Certo che il Deku Tree femminile non me lo aspettavo proprio e pensate che prometterà pure di sposarvi (che rimorso!).

che Link arriva da qualche parte, contemporaneamente giunge il solito essere malvagio e imbruttito peggio del Raffo in chiusura di rivista? Ma non sarà mica che il simpatico elfo porta un po' rognna? Ma, non so voi, ma io attaccherei al Game Boy un bel cornetto, che non si sa mai.

## 'NDO STA DIFFERENZA?

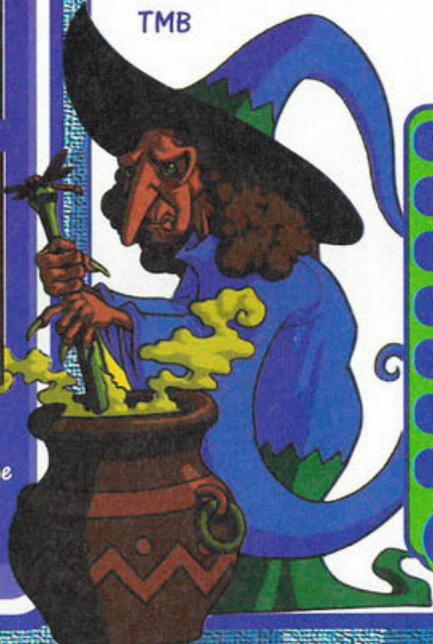
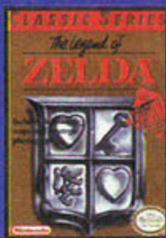
Tornando a cose serie, la principale differenza fra Seasons e Ages sta negli enigmi e nei puzzle, decisamente superiori sia come numero che come complessità nel secondo. Non è un mistero infatti che Ages sia maggiormente improntato sul



## UNA VOLTA QUA ERA TUTTA CAMPAGNA

L'universo di Zelda è complesso e variegato, e fonda le sue radici in un passato piuttosto remoto, almeno videoludicamente parlando. Il capostipite della serie è apparso niente meno che sul NES, la prima leggendaria console di mamma Nintendo, uno scatolotto che oggi fa sorridere ma che ai tempi poteva dire la sua. I primi due capitoli, The Legend of Zelda e Adventure of Link, hanno fatto

la loro parte, ma solo con l'arrivo di A Link to the Past su SuperNES il gioco diverrà un successo planetario. E deve essere stato davvero difficile trovargli un degno seguito, se prima di vedere un nuovo capitolo abbiamo dovuto aspettare l'avvento del N64: certo è che Ocarina of Time e Majora's Mask sono entrambi entrati di diritto nell'olimpo videoludico, quindi che volete di più? Il GameCube? Abbiate pazienza che il campione di Hyrule farà presto la sua comparsa anche sulla prossima console Nintendo...



SVILUPPATORI: CAPCOM

TIPO DI GIOCO: ACTION-RPG

N° GIOCATORI: 1

GRAFICA: 8.5

SONORO: 7

GIOCABILITÀ: 9.8

LONGEVITÀ: 9.6

Voto 9.5



**GAME BOY ADVANCE**™ Console quality gaming anywhere.



TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1993, 2001 Nintendo

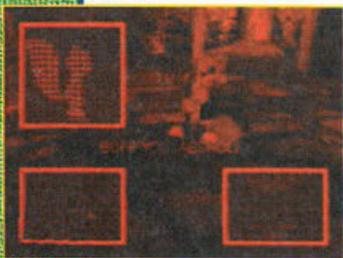
**Nintendo®**  
GAMING 24:7

Distribuito in Italia da Nuova Ceppi Ratti S.p.A. - Firenze



# Conker's Bad Fur Day

**L'ULTIMA FATICA DELLA RARE SU NINTENDO 64 È ARRIVATA, ED È UN TRIONFO SOTTO TUTTI GLI ASPETTI.**



Esatto ragazzi, Conker's Bad Fur Day sarà l'ultimo gioco prodotto dalla Rare per il Nintendo 64 e se la cosa vi commuove riprendetevi velocemente e lasciate lo spazio delle lacrime a un entusiasmo senza pari, perché ci troviamo di fronte al capolavoro definitivo. Mi spiace iniziare subito dalla fine, ovvero dal verdetto, ma, come è già successo per altri titoli Rare, la cosa è ampiamente giustificata dalla qualità del gioco in questione.

Conker's Bad Fur Day è fondamentalmente un platform 3D dotato di uno schema originale che lo differenzia in maniera decisa da tutti i suoi concorrenti diretti (i due Banjo

Kazooie, Mario 64 e Donkey Kong, per esempio). In pratica, dove i normali platform 3D propongono il recupero di monete, stelline, frutti e quant'altro solitamente ci viene propinato, CBFDF mette il giocatore di fronte a un contesto

in cui non dovrete recuperare nulla, ma soltanto



risolvere enigmi utilizzando mosse e abilità sempre diverse. Si tratta della cosiddetta (dalla Rare) meccanica "sensibile al contesto": ogni volta che incontrerete una pedana particolare potrete attivare una mossa o abilità diversa, che potrà aiutarvi nella soluzione dell'enigma in cui sarete impegnati. Il gioco prosegue così, di enigma in enigma, di mini-gioco in mini-gioco alternando scenari diversi, situazioni grottesche e personaggi tra i più vari che mi sia mai capitato di incontrare in un videogioco.

Passando proprio all'aspetto riguardante i contenuti, voglio subito

sottolineare come l'intera produzione si basi su una volgarità che a tratti mi ha lasciato esterrefatto: il simpatico scoiattolo Conker, dall'aria così innocente si ritroverà nel corso dell'avventura a fronteggiare situazioni al limite del pecoreccio, sfoderando, a sua volta, tutto un arsenale di abilità a dir poco assolutamente non edificanti.



Si parlava di personaggi vari e ben caratterizzati, vi presento la morte in persona!

Nonostante questo, devo dire di aver approvato profondamente la scelta compiuta dai programmatori Rare, perché la volgarità, a mio parere, è negativa soltanto quando è gratuita, ovvero quando non serve. In Conker's Bad Fur Day la libertà di linguaggio e le situazioni grottesche sono presentate in modo tale da creare una meccanica di gioco fantastica e un'atmosfera sempre ricca di umorismo e di citazioni cinematografiche. A proposito... proprio le citazioni dalle produzioni hollywoodiane più famose hanno reso la mia esperienza di gioco decisamente indimenticabile: se siete anche solo lontanamente appassionati di cinema come il sottoscritto, vi commuoverete nel vedere



Indovinate un po' da quale film è tratta questa scena...



L'antefatto: Conker esce da una taverna completamente ubriaco e vomita sulle scarpe del cattivo di turno...



I mini giochi, anche di guida, si sprecano in Conker's Bad Fur Day...



Conker nei panni dei protagonisti di film come Matrix o come Arancia Meccanica (quest'ultima citazione sta nella presentazione iniziale ed è una chicca imperdibile), e questi due non sono che pochi dei tanti riferimenti che incontrerete durante il gioco (Terminator, Alien, Salvate il soldato Ryan vi dicono niente?).

## MA TECNICAMENTE?

Tecnicamente la Rare si è di nuovo superata e con Conker's Bad Fur Day ci troviamo di fronte al massimo che il vecchio Nintendo 64 può spremere dal suo hardware: luce dinamica, ombre, texture mirabolanti e

personaggi realizzati in maniera impeccabile sono tutte caratteristiche che si fondono per creare un ambientazione di gioco che lascia a tratti a bocca aperta. Se a questo aggiungiamo che il parlato dei personaggi si avvale di una perfetta sincronizzazione con le labbra, potete immaginare da soli la cura che i programmatori hanno profuso in questo gioco.

Tutto questo lusso grafico lo si paga con qualche rallentamento nel frame rate, ma si tratta di un problema sporadico che non raggiunge mai, ripeto mai, i livelli di Banjo Tooie; in pratica è un leggero fastidio che incontrerete soltanto raramente. Per quanto riguarda l'aspetto sonoro, CBF, anche qui, brilla in maniera incredibile: gli effetti sonori sono campionati in maniera perfetta (da pelle d'oca i gemiti degli zombie), il parlato è di prima categoria (sia per qualità che per recitazione degli attori) e la musica varia da brillanti composizioni che si adattano perfettamente alla situazione di gioco a ottime imitazioni di colonne sonore dei film citati. Il tutto viene proposto in Dolby Surround, una caratteristica che pochi possono sfruttare, ma che è sempre ben accolta da chi dispone di un amplificatore



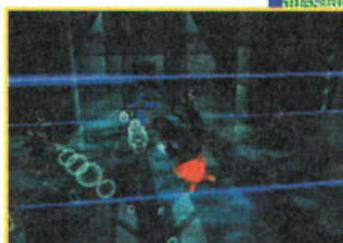
all'altezza.

L'unica pecca che, probabilmente, possiamo assegnare all'ultima fatica della Rare è la longevità non proprio eccelsa: 15 ore circa di gioco in singolo

guarnite con un'ottima modalità multiplayer, ottimo ma non eccelso. In fin dei conti il gioco singolo potrebbe essere portato a termine in



La modalità multiplayer brilla per varietà e divertimento; in questa foto potete osservare un deathmatch tra quattro giocatori.



Ed ecco una delle citazioni cinematografiche più riuscite... Matrix!



un paio di giorni di gioco furioso (diciamo una settimana di buon impegno)... non molto, anche se dobbiamo considerare la capacità delle cartucce e il fatto che il supporto è già stato infarcito di filmati e di parlato digitalizzato. In definitiva si tratta di un capolavoro, di tecnica, di giocabilità e di gameplay. Il gran finale del Nintendo 64.

Davide Pessach

### Conquer's Bad Fur Day

SVILUPPATORI:	RARE
TIPO DI GIOCO:	AVVENTURA PER ADULTI
N° GIOCATORI:	1-4
GRAFICA:	9,6
SONORO:	9,6
GIOCABILITÀ:	9,7
LONGEVITÀ:	9,1

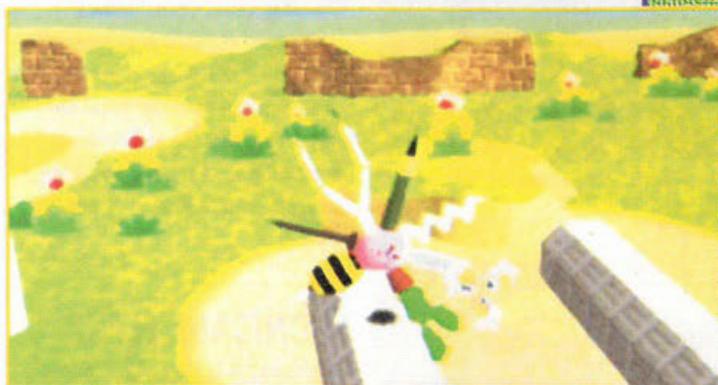
9,5



# Kirby 64: The Crystal Shards

**TANTO TEMPO FA, IN UNA GALASSIA LONTANA LONTANA...**

... Viveva un popolo di piccole fate, che conducevano una tranquilla e serena esistenza sul pianeta Ripple Star. Questi esserini alati possedevano un enorme potere magico, che permetteva loro di compiere molte opere a fin di bene: purtroppo, un brutto giorno, la



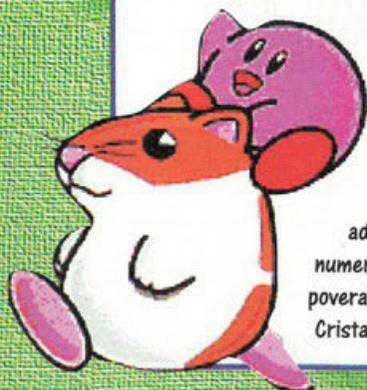
01

L'avevo scritto nella recensione, ed eccolo qui: Kirby coltellino svizzero!



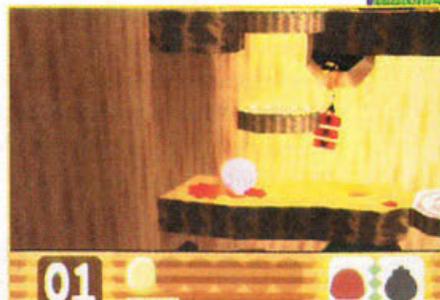
Il primo incontro tra Kirby e la fatina Ribbon...

cattivissima Materia Oscura dell'universo apparve su Ripple Star con l'intenzione di rubare il Cristallo del Potere, la fonte di tutti gli straordinari poteri. Per evitare il disastro, l'eroica fatina Ribbon cercò di salvare il Cristallo portandolo al sicuro, ma durante la fuga lo ruppe in mille pezzi, che si sparpagliano per l'intera galassia. Colpita da una creatura del Male, Ribbon cadde sul pianeta di Kirby e gli finì letteralmente addosso: il nostro eroe, nonostante i numerosissimi impegni, decise di aiutare la povera fata in modo da ritrovare tutti i pezzi del Cristallo e riportare la pace nell'universo.



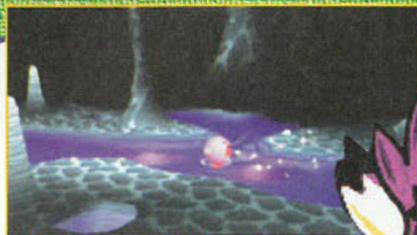
## KIRBY, MANCAVI SOLO TU (O QUASI)...

Finalmente, anche per Kirby è giunto il momento del grande salto sul 64 bit di casa Nintendo (a dire la verità il gioco è già uscito da un po', ma qui è recensita la versione PAL) e, posso anticiparvelo, il risultato è più che soddisfacente. Nonostante The Crystal Shards sia un platform dalla struttura tradizionale, meno consuete sono alcune abilità del simpatico protagonista. Kirby, infatti, oltre a poter correre, saltare e svolazzare (riempiendosi d'aria come un palloncino) è in grado di mangiare i propri nemici e di assimilarne alcune abilità. Dopo aver ingurgitato un nemico, Kirby lo terrà in bocca (diventando ancora più ciccione) dandovi l'opportunità di sputarlo poco educatamente per eliminare altri avversari, oppure di digerirlo e prenderne il potere. Esistono sette differenti tipi di potere (pietra, fuoco, ghiaccio, elettricità, bomba, lama e punta), che devono essere utilizzati saggiamente per superare i numerosi ostacoli e raggiungere pezzi di Cristallo normalmente inaccessibili. La caratteristica più interessante è la possibilità di combinare due abilità, in modo da aumentarne la potenza e l'efficacia (come fuoco+fuoco o la bellissima punta+punta, che trasforma Kirby in un coltellino svizzero!), o creare strane combinazioni (per esempio elettricità+ghiaccio o l'inutile fuoco+ghiaccio). Come già accennato, non sempre i Cristalli si trovano in bella vista: spesso



01

La dinamite è un'arma a doppio taglio: da una parte è molto potente, dall'altra il suo raggio d'azione troppo ampio rischia di danneggiare il nostro eroe.



04

Vieni un po' più vicino che ti mangio...



## NO PROBLEM, KIRBY, TI DIAMO UNA MANO NOI

Nei primi livelli di gioco, il nostro morbido eroe libererà alcuni abitanti del suo pianeta natale dalla malefica influenza della Materia Oscura. Una volta ritornati in sé, questi personaggi cercheranno di aiutarvi nella vostra missione, rendendosi utili in alcuni livelli.



**Ribbon** - la fata di Ripple Star dovrebbe darvi non una ma due mani (visto che ritrovare i pezzi del cristallo è affar suo), invece non fa assolutamente nulla. La vedrete comparire quando Kirby troverà un cristallo: lei lo custodirà insieme agli altri pezzi.



**Waddle Dee** - solitamente questi esseri erano nemici di Kirby, ma questo simpatico personaggio si dimostra sin dal principio molto amichevole. Guiderà per voi alcuni mezzi di locomozione (come zattere o carrelli della miniera).



**Adeline** - questa giovane pittrice aiuterà Kirby disegnando per lui alcuni oggetti, o con consigli utili per risolvere particolari puzzle.



**King Dedede** - un vecchio rivale di Kirby. Ogni tanto potrete comandarlo in modo da rompere porte e ostacoli altrimenti insuperabili per il ciccone rosa.

saranno nascosti e per trovarli tutti, l'unico modo per completare

Kirby 64 al 100%, dovrete avere una discreta dose di pazienza e di attenzione, e rigiocare più volte alcuni livelli (cosa che potrebbe spingervi al limite della sopportazione). Dal punto di vista grafico, *The Crystal Shards* si difende bene: una nota di particolare merito va alle animazioni, specialmente quelle del personaggio



01



02

L'albero che dovrete sconfiggere per completare il primo livello è una vecchia conoscenza del paffuto Kirby...



03

principale, che sono davvero ben fatte e divertenti. Anche l'aspetto sonoro si rivela appropriato, con motivetti che sottolineano l'atmosfera simpatica del titolo. Per quanto

riguarda la longevità, invece, non sono pienamente convinto: i livelli non sono moltissimi, e una volta terminato il gioco vi resteranno solo un paio di mini giochi per sfidare i vostri amici. Comunque, i fan di Kirby e dei platform in generale troveranno pane per i loro denti...

Marco Sormani

### Kirby 64: The Crystal Shards

**SVILUPPATORI:** HAL LABORATORY/NINTENDO

**TIPO DI GIOCO:** PLATFORM

**N° GIOCATORI:** 1 - 4

**GRAFICA:** 7,2

**SONORO:** 7

**GIOCABILITÀ:** 8

**LONGEVITÀ:** 6,3

7,2



## Excitebike 64

**RITORNA SU NINTENDO 64 UN GRANDE CLASSICO DEL PASSATO DELLA GRANDE N.**

Il cappello si riferisce al vecchio Excitebike per Nintendo Entertainment System (il NES per intenderci), un titolo che ai tempi costituiva il non plus ultra dei giochi di corse: grafica (bidimensionale e a scrolling orizzontale), gameplay e divertimento erano tutte caratteristiche di punta di Excitebike... si trattava, insomma, di uno dei titoli di punta della prima console Nintendo.



Ogni pilota che potrete selezionare ha dei punteggi ben precisi in quattro caratteristiche: atterraggio, curve, salti e turbo.

Oggi la Left Field Studios ci propone Excitebike 64, l'ideale seguito di Excitebike; vi dico subito che lo standard qualitativo è sempre altissimo, tanto da posizionarlo tra i migliori



giochi di corse per N64. Excitebike propone al giocatore un'ampia scelta di competizioni e di possibilità, condendo il tutto con un'ottima grafica, degli effetti sonori perfetti e, in

generale, con un gameplay preciso e divertente.

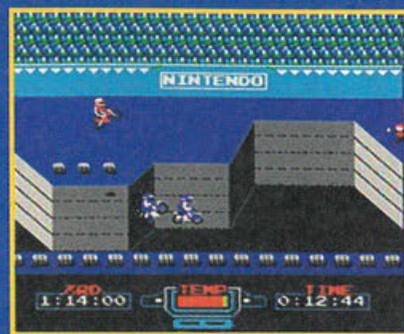
Le modalità proposte da Excitebike 64 sono le classiche Season (intera stagione di corse), Exhibition (corsa singola), Time Trials (corsa a tempo), Special Tracks (corsa su percorsi particolari) più una piacevolissima sorpresa che vi esporrò più avanti. Nella modalità "Season" dovrete proseguire a suon di vittorie nelle venti piste proposte da Excitebike 64; vi verranno rese disponibili cinque piste alla volta, una



## UN SALTO NEL PASSATO

La sorpresa di cui vi parlavo nel corpo della recensione riguarda l'inclusione in Excitebike 64 del vecchio gioco per NES, Excitebike.

Non si tratta di un rifacimento, ma della vera e propria vecchia versione per la prima console Nintendo; qui intorno dovrete vedere le foto sia della versione originale sia dell'altra opzione offerta da Excitebike 64, ovvero la possibilità di giocare il vecchio titolo (che era assolutamente bidimensionale)

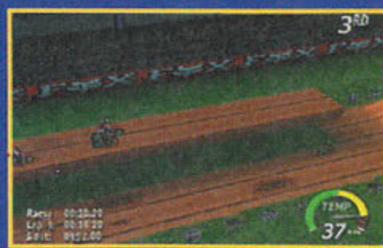


utilizzando il motore 3D di Excitebike 64. L'inclusione di quello che oggi può essere definito "giochino" è, a mio avviso, un grosso valore aggiunto per



questa cartuccia: si tratta, infatti, di uno di quei giochi che, per quanto esteticamente pressoché nulli, presentano un

gameplay caratterizzato dal fattore "ancora un'altra partita"... una volta iniziato a giocare non vi ci scollerete più fino a quando non avrete raggiunto alti livelli di abilità, un vero e proprio marchio di fabbrica dei capolavori di tutti i tempi.





volta completate le prime cinque si apriranno le seconde e via così.

I tracciati proposti sono un mix di ambienti interni ed esterni di difficoltà crescente. Le piste al chiuso presentano moltissimi salti, curve a gomito e pozze d'acqua a volontà; i tracciati esterni, invece, offrono al giocatore scorciatoie nascoste da scoprire, strade più ampie e, in generale, degli scenari mozzafiato (dovrete saltare dei treni in movimento, per esempio). Proprio a proposito degli scenari, negli ambienti esterni vi ritroverete a gareggiare in giungle, deserti, caverne, cantieri, foreste e molto altro: un aspetto questo che contribuisce in maniera decisiva a rendere l'esperienza di gioco varia e mai noiosa.



Il caotico momento della partenza è ricreato in maniera perfetta...

## MAMMA GUARDA, UNA MOTO CHE VOLA!

Per quanto riguarda il gameplay è d'obbligo sottolineare come il sistema di controllo brilli per una intelligentissima concezione, che poche volte ho visto in un videogioco: a seconda

della vostra esperienza e della vostra bravura, andrete a utilizzare una certa percentuale delle possibilità offerte dal sistema di controllo. Se le prime piste possono essere affrontate con discreti risultati soltanto utilizzando freno e acceleratore, proseguendo nella competizione dovete imparare a usare i turbo, le derapate e magari il riposizionamento della moto in volo nei salti. Tutte queste manovre sono semplici da richiamare tramite i comandi estremamente intuitivi e ben posizionati sul pad.

Tornando ai tracciati, vi voglio segnalare come, oltre alle splendide venti piste della modalità Season, ce ne siano altre disponibili nelle Special Tracks: si tratta di modalità un po' particolari ma molto divertenti, soprattutto nella modalità multiplayer.

A proposito del multiplayer... anche questa modalità è curata in maniera maniacale e ripropone tutta la complessità e il divertimento della modalità singola nella gara con gli amici. La velocità con la quale si muove il tutto è un po' più incerta, ma si tratta veramente di inezie visto che si nota soltanto



Mi sono incartato su una barriera laterale... tristezza.

le vostre piste indoor personalizzate, allungando ulteriormente la longevità di un titolo già ottimo sotto questo punto di vista.



Ricordate quando vi parlavo di scorciatoie più o meno nascoste?

quando la si vuole notare (come ho fatto io al fine di questa recensione). Oltre a tutte le modalità elencate finora, vi voglio segnalare come sia incluso in Excitebike un semplicistico ma ben fatto editor di piste; tramite questo tool potrete creare

Tornando per un momento all'aspetto tecnico, è interessante segnalare come, oltre agli scenari e alle piste, anche le animazioni dei motociclisti nella corsa, negli

scontri e nelle cadute siano decisamente ben fatte. Anche l'aspetto sonoro è ben curato con effetti adeguati, buona musica e ottima voce dello speaker. In definitiva si tratta di un ottimo gioco, senza difetti importanti, che potrebbe aspirare a diventare il miglior gioco di corse per Nintendo 64, magari in complicità con Wave Race; ma visto che la disciplina trattata è diversa, il giudizio finale spetta al giocatore e ai suoi gusti.

Davide Pessach



Presto vi accorgete che saltare nella maniera corretta, ma ancora di più atterrare, è una delle cose che dovete imparare più in fretta in Excitebike 64.



Per ogni pista potrete comodamente vedere i migliori tempi segnati dai migliori piloti.

## Excitebike 64

<b>SVILUPPATORI:</b>	LEFT FIELD STUDIOS
<b>TIPO DI GIOCO:</b>	CORSE SU BIKE
<b>N° GIOCATORI:</b>	1 - 4
<b>GRAFICA:</b>	9.7
<b>SONORO:</b>	9.3
<b>GIOCABILITÀ:</b>	9.8
<b>LONGEVITÀ:</b>	9.6

9,6



# POKÉMONIA

## POKÉMON CRISTAL PRESTISSIMO NEGLI USA



**S**plendide notizie, cari allenatori, Pokémon Crystal lascerà il Giappone per un lungo viaggio. La prima tappa saranno gli

USA dove il gioco uscirà proprio durante questa calda estate, il 30 luglio per l'esattezza. Dopo un soggiorno di circa sei mesi, Pokémon Crystal intraprenderà una nuova traversata dell'oceano che questa volta lo porterà



anche in Europa e quindi anche in Italia! Avete capito bene, Pokémon Crystal sarà tradotto in italiano e sarà nei negozi per i primi mesi del 2002. Che cosa ha fatto cambiare idea alla grande N? Ma voi naturalmente! Le vendite, sia negli States che nel vecchio continente, sono state tanto buone da convincere Nintendo al grande passo. Insomma Pokémon, Pokémon e ancora Pokémon!



## SQUADRA CHE VINCE NON SI CAMBIA



**A**nche questo mese un avviso per tutti i naviganti dell'immenso Internet. Il sito ufficiale di Pokémon Stadium ([www.pokemonstadium.com](http://www.pokemonstadium.com)) sta organizzando una sorta di classifica

globale delle squadre più utilizzate in Pokémon Stadium. In pratica, registrandosi sul sito, si potrà inserire la composizione della propria squadra che entrerà a far parte di una classifica. Nel momento in cui vi scrivo il servizio non è ancora attivo e non è quindi chiaro quali saranno i fattori che faranno salire o scendere la propria squadra nella classifica. Certo sarebbe bello visitando il sito scoprire che i team di Pokémon migliori appartengono a giocatori italiani, sicuramente tra i più forti e agguerriti di tutta Europa. Sbaglio forse?



## CHI CERCA TROVA

**U**na piccola curiosità che mi è capitata sotto gli occhi proprio in questi giorni. Lycos, un noto motore di ricerca su Internet, pubblica settimanalmente e mensilmente una classifica delle parole più ricercate (si parla di milioni d'interrogazioni al giorno). Date un po' un'occhiata all'ultima graduatoria stilata...

- 1 Dragonball
- 2 Britney Spears
- 3 Tattoos
- 4 Napster
- 5 Pearl Harbor
- 6 Final Fantasy

- 7 Pokémon
- 8 WWF
- 9 Buffy
- 10 Pamela Anderson



## PICCOLI POKÉMON, GRANDE DIVERTIMENTO

**N**on ho idea di quanto possa costare questa diavoleria, probabilmente una cifra assurda, ma vorrei comunque parlarvene. Come vedete dalle foto che accompagnano il box, Hasbro ha realizzato una serie di piccoli pupazzetti dei Pokémon battezzandoli THINKChip. Questi "chip pensanti" hanno delle caratteristiche strabilianti: posizionati in una specie di Stadium in miniatura, i pupazzetti si animano dando vita a scontri e dialoghi.



Grazie ai microchip inseriti nelle miniature, i Pokémon sono in grado di parlare, annunciando il proprio nome, e combattere con suoni e luci elettroniche. Questi scontri non sono

fini a se stessi, infatti, facendo combattere più volte uno di questi mini-Pokémon si potrà migliorarne le

statistiche, aumentando i PS e apprendendo nuovi attacchi. Sembra che in futuro sarà commercializzata una periferica in grado di registrare le caratteristiche di tutti i Pokémon della propria squadra e creare dei mini-team d'attacco, per scontri fra più giocatori.

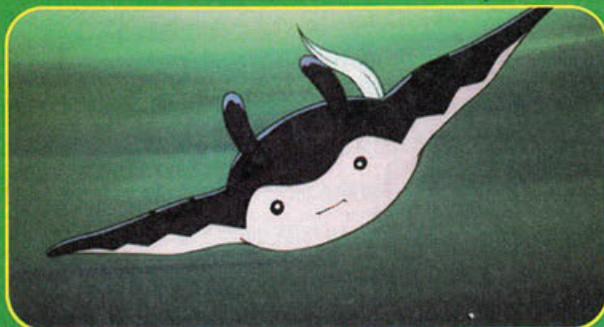


## TRIBUTO AL FILM POKÉMON 3

**S**pero che i grafici abbiano abbondato con le immagini, perché l'occasione è quella giusta. Ho raccolto diverse immagini da inserire tra le pagine del Pokémonia per festeggiare degnamente l'uscita in Italia del terzo lungometraggio animato sui Pokémon. Il film, uscito il 6 giugno, ha riscosso un successo, prevedibile, ma pur sempre sbalorditivo, confermando che la passione per i Pokémon è ben lungi dallo spegnersi. Vi lascio dunque alle immagini con un



duplice augurio. Che possano riportare alla mente di chi ha già visto il film le emozioni provate al cinema e che



ingolosiscano al punto giusto chi ancora non ha potuto andarci. Tra l'altro è stato da poco confermato che è stata decisa la data di programmazione del quarto film che debutterà nelle sale italiane a Pasqua 2002.



## EPISODIO 22: LA TORRE DELLA PAURA

**A**bbiamo lasciato i nostri eroi scampati miracolosamente ai terribili poteri psichici di Sabrina. La loro prossima tappa è la Torre, che si dice infestata da Pokémon Spettro, nei pressi di Lavandonia. Una volta giunti nei paraggi della costruzione, la paura ha il sopravvento su Ash. La zona è deserta e pervasa da un'atmosfera inquietante. Non senza qualche difficoltà Ash convince Misty e Brock a entrare nella Torre. Meno problemi a seguire i nostri eroi li ha il Team Rocket che, intenzionato a catturare Pikachu, neanche si accorge del pericolo che lo attende. O meglio, Jessie, James e Meowth se ne accorgono quando



ormai è troppo tardi e finiscono così per essere imprigionati da Gastly nei sotterranei della Torre. Ash, Misty e Brock, scampati miracolosamente a una

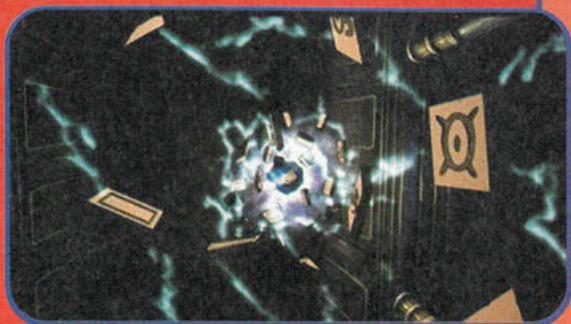
prima trappola dei Pokémon Spettro, giungono a una sala da pranzo,

suntuosamente imbandita.

Neanche il tempo di stupirsi, che i tre vengono raggiunti da

Gastly, Haunter e

Gangar. Misty e Brock riescono a fuggire mentre Ash e Pikachu vengono catturati dagli Spettro. Sotto forma di spiriti, Ash e Pikachu vengono condotti dai tre Pokémon nel loro regno ed è qui che Ash capisce il vero segreto che si cela dietro i tre fantasmi. Gastly, Haunter e Gangar, in realtà si sentono soli e spaventano i passanti solo per divertirsi, nella speranza, magari, di poter trovare qualcuno con cui giocare. Ash spiega l'importanza della sua missione ai tre Spettro che fanno ritornare il suo spirito nel corpo. Haunter, comprese le buone intenzioni di Ash e la sua buona fede, decide di separarsi da Gastly e Gangar, per tornare insieme a lui da Sabrina.



## EPISODIO 23: HAUNTER CONTRO KADABRA

**U**na puntata da ricordare! Azione, umorismo e momenti drammatici si alternano sullo schermo a ritmo serrato, in un episodio da cardiopalma. Ash è di ritorno a Saffron City per lo scontro finale con Sabrina, ma le cose non andranno certo come si potrebbe immaginare. Tornati alla palestra di Sabrina, Ash, Misty, Brock e Pikachu trovano il luogo deserto. A un tratto Sabrina è di fronte a loro, apparsa quasi dal nulla, pronta a un nuovo duello. Anche Ash è pronto per lo scontro decisivo, peccato che Haunter sia sparito! La situazione precipita. Il padre di Sabrina appare giusto in tempo per salvare Ash e Pikachu, mentre Brock e Misty vengono trasformati in bambole. In un divertente dialogo tra Ash e il padre di Sabrina, si arriva alla triste verità: solo sconfiggendo Sabrina, Brock e Misty potranno tornare alle loro sembianze. Ormai trovare Haunter è una questione di assoluta necessità, ma Ash non ha idea di dove si possa trovare il Pokémon Spettro. Haunter, invece che combattere con Sabrina, era andato a farsi un giro per la città e, già che c'era, aveva pure combinato qualche brutto



scherzo al Team Rocket. Ash trova finalmente il fantasma e per l'ennesima volta lo prega di aiutarlo a sconfiggere Sabrina. Tornati in palestra la scena si ripete, una volta iniziato l'incontro

Haunter sparisce di nuovo. Ash chiede a Pikachu un disperato tentativo di sconfiggere Kadabra, ma lo Psico Pokémon di Sabrina è troppo forte. Quando ormai sembra tutto perduto, Haunter appare di fronte a Sabrina; la giovane rimane allibita, al contrario di Haunter che, come al suo solito, comincia a esibirsi in mille smorfie riuscendo a far ridere Sabrina. In preda al riso anche Kadabra, che condivideva un legame telepatico con Sabrina, è ormai fuori combattimento e proprio mentre Brock e Misty tornano normali, ecco sparire la malefica bambola. Sabrina riscopre quindi il piacere di ridere e allo stesso tempo quei sentimenti, d'affetto e bontà, che i lunghi ed estenuanti allenamenti avevano sepolto nella sua coscienza. Lieto fine, come da copione. Sabrina si rappacifica con i genitori, la città di Saffron ritrova la serenità e Ash guadagna una nuova medaglia. Forza Ash, la Lega Pokémon è sempre più vicina!



# POKÉMON

## Acchiappali tutti!

**G**otta catch'em all! Ormai prossimi alla conclusione del Pokédex di Rosso, Blu e Giallo, ci attendono alcuni dei Pokémon più interessanti e curiosi. In questo numero del Pokémonia troviamo Pokémon del calibro di Snorlax, Zapdos ed Aerodactyl, esemplari rari e che, usati bel modo giusto, possono rivelarsi dei potentissimi combattenti. In questo tenteremo di aiutarvi noi, con i nostri suggerimenti e consigli, mentre la pazienza di aspettare il prossimo numero per leggere le schede di Moltres, Mewtwo e, udite udite, del famigerato Mew dovrete trovarla da soli. L'appuntamento, davvero imprevedibile questa volta, è per il prossimo numero di ONM dove io e il Pulcinella di Osaka vi narreremo le gesta e i segreti dei Pokémon più amati e agognati dagli allenatori di tutto il mondo.

Come consuetudine, in questo spazio trovate i riferimenti per mettervi in contatto con la redazione, il sottoscritto o con il Pulcinella. Le vostre missive cartacee vanno indirizzate a

Xenia Edizioni  
Pokémonia  
Casella Postale 853  
20101 Milano

mentre ai navigatori della grande rete sono riservate le due seguenti e-mail  
teonet@xenia.it  
pulcinelladiosaka@xenia.it. Buona lettura



N° 140 - Kabuto  
Tipo: Roccia - Acqua  
Altezza: 0.3 m  
Peso: 11.3 kg  
Evoluzione: Kabuto - Kabutops  
(Liv. 40)

Locazioni: portate al Laboratorio Pokémon dell'Isola Cannella il Domofossile che avete preso al Monte Luna e Kabuto sarà vostro.

Caratteristiche: è difficile gestire i Pokémon fossili in combattimento, soprattutto contro avversari umani. Si tratta di esemplari di doppio tipo con caratteristiche molto particolari e non tutte positive. In questo senso il discorso è molto simile a quanto detto per Omanyte/Omastar: niente attacchi Roccia, statistiche sbilanciate e assenza di tecniche definitive. Per quanto riguarda Kabuto/Kabutops ci sono anche altri elementi da considerare, tra i quali il fattore sorpresa. Per un allenatore non esperto è spazzante trovarsi di fronte un Pokémon poco conosciuto, figuriamoci poi quando ci si sbaglia

a identificarne la tipologia! Questo è quello che succede con una certa frequenza con Kabuto, che per il suo aspetto è spesso scambiato per un Pokémon Coleottero. Le statistiche di Kabuto hanno i valori più alti in Attacco e Velocità, due voci molto importanti nel valutare l'efficacia in battaglia di un Pokémon ma che, come si diceva, non posso essere sfruttate a dovere. Di attacchi Roccia Kabuto non ne apprende neanche ricorrendo alle MT e tra quelli a disposizione la scelta è abbastanza limitata. L'unico attacco a essere degno di attenzione, tra quelli che Kabuto può apprendere da solo, è Idropompa; per il resto conviene buttarsi su MT e NM. Bollaraggio (MT 11) e Pistolacqua (MT 12) non devono assolutamente mancare mentre per il quarto attacco la scelta potrebbe ricadere su Surf (NM 03) o Doppiateam (MT 32).

Livello	Attacco	Tipo
-	Graffio	Normale
-	Rafforzatore	Normale
34	Assorbimento	Erba
39	Lacerazione	Normale
44	Fulmisguardo	Normale
49	Idropompa	Acqua



# Acchiappali tutti!



N° 141 - Kabutops  
 Tipo: Roccia - Acqua  
 Altezza: 1.2 m  
 Peso: 40.4 kg  
 Evoluzione: Kabuto - Kabutops (Liv. 40)

**Locazioni:** non esistono Kabutops allo stato selvatico. Se volete uno di questi Pokémon Roccia-Acqua dovete portare un Kabuto fino a liv. 40 e farlo evolvere. Ricordiamo che Kabuto è uno dei due Pokémon il cui fossile è conservato nella parte più profonda del Monte Luna.

**Caratteristiche:** Kabutops avrà anche i suoi difetti ma è di sicuro un Pokémon che fa la sua bella scena. Sguardo truce e armato di due lame affilate è, al pari di Syster, uno dei Pokémon dall'aspetto più aggressivo e feroce. Come nel caso di Kabuto, spesso gli allenatori meno esperti scambiano questo Pokémon per un tipo Coleottero, sbagliando tecniche di attacco e difesa. Come dicevano, al contrario di Kabuto, Kabutops è uno dei quattro Pokémon Roccia - Acqua presenti nelle cartucce di Rosso, Giallo e Blu. L'evoluzione in Kabutops permette a questo Pokémon di guadagnare parecchio nelle statistiche. Anche se Speciali rimane

comunque molto sotto la media e Velocità non riesce a riprendersi del tutto, PS, Attacco e Difesa si attestano su valori interessanti. Questo miglioramento però in parte è vanificato dagli stessi punti deboli di Kabuto: mancanza di attacchi Roccia, assenza di una qualche tecnica definitiva, scarsa varietà nelle MT e MN a disposizione. Gli attacchi più interessanti con i quali equipaggiare Kabutops sono gli stessi della sua forma originale: Idropompa (Liv. 49), Bollaraggio (MT 11), Pistolacqua (MT 12) e Surf (NM 03) o in alternativa Doppiateam (MT 32). Kabutops si trova particolarmente avvantaggiato, sia in attacco che in difesa, nei confronti di Pokémon Fuoco. Benché non possieda attacchi di questo tipo, può vantare anche una buona resistenza contro i Roccia. Dovendo mettere al tappeto Kabuto o Kabutops la vostra migliore scelta è di Pokémon Erba o Coleottero.



Nicolò Camaretta

Livello	Attacco	Tipo
-	Graffio	Normale
-	Rafforzatore	Normale
-	Assorbimento	Erba
-	Lacerazione	Normale
46	Fulmisguardo	Normale
53	Idropompa	Acqua



Misty

N° 142 - Aerodactyl  
 Tipo: Roccia - Volante  
 Altezza: 1.5 m  
 Peso: 59.0 kg  
 Evoluzione: Aerodactyl

**Locazioni:** ricordate l'episodio TV nel quale Ash "incontra" Aerodactyl? Questo Curioso Pokémon si crede estinto da milioni di anni, ma nel corso di una puntata il nostro eroe si imbatte, proprio nei pressi del monte Luna, in quasi tutti i Pokémon preistorici (splendido lo scontro con Charizard!). Per quanto riguarda le cartucce GB, Aerodactyl è abbastanza difficile da ottenere ed è considerato uno dei Pokémon rari. Non esistendone allo stato selvatico bisogna, come in Jurassic Park, ricorrere alla clonazione. Dovete infatti portare al Museo Pokémon dell'Isola Cannella l'Ambra Antica che vi è stata data al museo di Plumbeopoli. Qui gli scienziati riporteranno in vita un esemplare di questo mitico Pokémon

**Caratteristiche:** Aerodactyl è un Pokémon difficile da gestire per tutta una serie di ragioni. Prima di tutto non è poi così semplice aggiungerlo alla propria squadra. Inoltre, non avendo una forma evoluta, le sue statistiche crescono secondo un andamento poco ordinato. Ai livelli più bassi, infatti, le sue statistiche rimangono più basse rispetto ad Articuno, Zapdos e Moltres, tanto per

citare altri Pokémon rari. L'allenatore paziente però avrà una bella ricompensa. Aerodactyl, ai livelli più alti, guadagna una quantità di PS da record, accompagnati da valori da fuoriclasse in Attacco e Velocità. Anche in questa situazione, con le statistiche a mille, Aerodactyl conferma una non facile gestione. I Valori di Speciale non riescono a decollare e neanche ricorrendo alle MT può apprendere un attacco Roccia. In questo senso la doppia natura di Aerodactyl è un peso più che un reale vantaggio. La tecnica più devastante a disposizione di questo Pokémon è la MN 02, Volo. Si può anche discutere sugli altri attacchi quanto volete, ma se avete intenzione di usare Aerodactyl, Volo non può proprio mancare. Senza cercare strane combinazioni o accostamenti improbabili, Aerodactyl può essere equipaggiato con Attacco d'Ala, Aeroattacco (MT 43) e uno a scelta tra Tossina (MT 06), Ira di Drago (MT 23) o Fuocobomba (MT 38). L'impiego migliore di Aerodactyl? Contro i Coleottero. Usatelo contro Scyther, Parasect e via dicendo e di loro non rimarranno che briciole.

Livello	Attacco	Tipo
-	Attacco d'Ala	Volante
-	Agilità	Psico
33	Supersuono	Normale
38	Morso	Normale
45	Riduttore	Normale
54	Iper-Raggio	Normale





N° 143 - Snorlax  
 Tipo: Normale  
 Altezza: 1.9 m  
 Peso: 460.4 kg  
 Evoluzione: Snorlax

**Locazioni:** il mastodontico Snorlax può essere catturato in due locazioni ben precise, appisolato lungo il Percorso 12 oppure lungo il 16. In entrambi i casi dovrete servirvi del Poké Flauto, altrimenti

niente Snorlax.

**Caratteristiche:** è con estremo piacere che affronto la scheda di Snorlax. Nonostante la mia sfegata passione per Jigglypuff (applausi prego), Snorlax è uno dei tanti Pokémon che per un verso o per l'altro ha conquistato la mia simpatia. Chi ha seguito la serie TV ne ha conosciuto il terrificante appetito, mentre chi lo ha

incontrato sul terreno di gioco ne ha già potuto saggiare le qualità di combattente. Nonostante la sua incredibile mole (è il Pokémon più pesante in assoluto con i suoi 460Kg), Snorlax è un vero e proprio concentrato di potenza. Le tre qualità principali di Snorlax sono l'immensa quantità di PS - tra le più alte in assoluto -, una versatilità quasi unica e una vasta gamma di potentissimi attacchi a sua disposizione. All'opposto non è difficile immaginare quale sia il suo punto debole. Snorlax è lentissimo e questo lo condanna, senza possibilità di appello, a incassare sempre il primo colpo e a dover perdere una certa quantità di PS prima di poter passare all'attacco. Potendo scegliere tra una marea di MT e MN, Snorlax può essere equipaggiato con infinite combinazioni di attacchi e tecniche. Mai come in questo caso, quindi, i nostri suggerimenti hanno valore relativo e vanno presi come spunto di partenza più che come certezza assoluta. Fatta questa precisazione, Riposo è un tecnica molto utile e che in parte compensa la scarsa velocità di Snorlax.

Livello	Attacco	Tipo
-	Bottintesta	Normale
-	Amnesia	Psico
-	Riposo	Psico
35	Body Slam	Normale
41	Rafforzatore	Normale
48	Sdoppiatore	Normale
56	Iper - Raggio	Normale



Livello	Attacco	Tipo
-	Beccata	Volante
-	Geloraggio	Ghiaccio
51	Bora	Ghiaccio
55	Agilità	Psico
60	Nebbia	Ghiaccio

N° 144 - Articuno  
 Tipo: Ghiaccio - Volante  
 Altezza: 1.5 m  
 Peso: 55.4 kg  
 Evoluzione: Articuno

**Locazioni:** non importa se giocate con Giallo, Rosso o Blu, di Articuno ce n'è solo uno per cartuccia. Lo potete trovare in una locazione ben precisa, cioè nell'angolo a nord-ovest del livello più basso dei sotterranei delle Isole Spumarine.

**Caratteristiche:** insieme a Zapdos e Moltres, Articuno è uno dei tre Pokémon Leggendari. Mitici uccelli, molto rari e altrettanto difficili da catturare. Vale davvero la pena di andare a caccia di

questo Pokémon e dei suoi cugini? Tutti e tre i Pokémon Leggendari sono di doppio tipo, hanno una serie di attacchi molto forti e possono vantare statistiche eccellenti. Dei tre Articuno è quello con i valori di PS e Difesa più alti, ma non quello con le migliori statistiche in assoluto. Come nel caso di Zapdos e Moltres, Articuno può apprendere autonomamente solo cinque attacchi, dei quali il più devastante è sicuramente Bora. In aggiunta a questa tecnica, potrete scegliere tra Volo (MN 02), Riposo (MT 44), Nebbia (per difendersi da tecniche di alterazione dello stato), Tossina (MT 06, ormai un classico della letteratura) o Sostituto (MT 50). Scagliate senza tema il vostro Articuno contro Pokémon di tipo Drago, Erba, Lotta, Terra e Coleottero, mentre sarebbe meglio tenerlo alla larga da esemplari Roccia ed Elettro.



N° 145 - Zapdos  
 Tipo: Elettro - Volante  
 Altezza: 1.5 m  
 Peso: 52.6 kg  
 Evoluzione: Zapdos

**Locazioni:** un Pokémon come Zapdos non può trovarsi che alla Centrale Elettrica.

**Caratteristiche:** nonostante i tre Pokémon Leggendari si

assomigliano molto tra loro quanto a statistiche e modalità di impiego, Zapdos è il migliore dei tre. Il vantaggio sugli altri è minimo ma è comunque quello con la migliore gamma di attacchi e con le statistiche alte nei valori

che più contano. Velocità, Attacco e Speciali raggiungono valori altissimi ai livelli più alti rendendo Zapdos il miglior Pokémon Elettro (non è vero, il miglior Elettro è Pikachu! Pika!!! NdPulcinella). Scegliete la quarta tecnica come meglio credete, ma non fatevi assolutamente scappare Tuononda (MT 45), Tuono e Volo (MN 02). Nella dura battaglia che vi attende contro Zapdos, tirate fuori i migliori esemplari Roccia, Terra ed Erba con attacchi di alterazione dello stato. Zapdos è, al contrario, la scelta migliore nel caso di scontri con Pokémon di tipo Drago, Volante e Coleottero.

Livello	Attacco	Tipo
-	Tuonoshock	Elettro
-	Perforbecco	Volante
51	Tuono	Elettro
55	Agilità	Psico
60	Schermo - Luce	Psico

# POKÉMON

## La Posta di Pokémonia

**S**empre più numerose e sempre più interessanti le vostre lettere. Mi mettete in imbarazzo: questo mese selezionare quelle da pubblicare è stata un'impresa non da poco, tanti sono gli argomenti e gli spunti interessanti che avete proposto. Per assurdo avremmo potuto dedicare alla posta l'intero Pokémonia di questo mese e ancora non basterebbe per contenere tutte le missive che sono giunte in redazione. Nessuno si risenta della mancata pubblicazione, nei prossimi appuntamenti cercherò di trovare posto per tutti. E ora sotto con la corrispondenza e ancora un Buone Vacanze da me e dal Pulcinella di Osaka (Pikaaa!! NdPulcinella di Osaka).

Salve a tutti, scrivo per chiedervi alcune informazioni sui famosissimi Pocket Monster. 1. Come posso ottenere Golduck in Pokémon blu?

2. Ho sentito dire che ci sono tre Pokémon segreti: Mew, Togepi e Missing No. Come si possono catturare?

Giulian

Carissimo Giulian, sei alla ricerca di informazioni sui Pokémon?

Quale posto migliore di questo per esporre le tue domande e interagire con gli altri appassionati! In merito al primo quesito, sappi che ci sono due modi per aggiungere Golduck alla tua squadra. La prima è allenando uno Psyduck fino a livello 33, quando si evolve, appunto in Golduck. Se invece ti trovi nei paraggi delle Isole Spumarine non dovrebbe essere difficile incontrarne qualche esemplare. Ah, se ti trovassi nel dubbio su quali attacchi assegnargli ti consigliamo Surf (MN 03), Idropompa (Liv. 59), Pistolacqua (MT 12) e Bollaraggio (MT 11). Se preferisci aggiungere qualche tecnica non Acqua, vai sul classico, Tossina (MT 06), Fossa (MT 28) o Bora (MT 14) possono andare benissimo.

Per quanto riguarda il secondo quesito, ti rimando alla lettera di Kjp che trovi più avanti. Un saluto!

### A VOLTE ATTENDERE NON PAGA

Ave, o grande Teo, Re del mondo del Pokémon su ONM (non è veroooo, il Signore dei Pokémon, il Maestro Jedi di tutti i Pikachu, il Divino

Successore della Sacra Scuola del Pokémon Definitivo sono iooooooo!! NdPulcinella), nonché mio oggetto di salvezza come allenatore, grazie alla tua rubrica Pokémonia (posso smetterla di osannarti adesso?) (Sì, per carità troppi complimenti mi imbarazzano... ndMatteo). Ne approfitto anche per insultare un po' il pulcinella (oh, bene. Vai! NdMatteo): vile massa di surrogato della specie umana,

spesso soggetto a delirium tremens per eccessi di stupefacenti, nonché putrescente ammasso d'inutile carne vecchia (è forse troppo per lui?) (No, che dici. In fondo se li merita tutti e poi non l'ha presa neanche troppo male. E' da mezz'ora nascosto sotto la mia scrivania, tutto imbronciato, in compagnia della sua collezione di pupazzi dei Pokémon. Gli passerà in fretta, troppo in fretta... NdMatteo).

Ti scrivo per porgerti alcune domande riguardo a Pokémon Stadium e Rosso, gioco quest'ultimo che oramai ho già finito, sebbene mi manchi il mitico Mew. Volevo appunto sapere come posso catturarlo, esponendoti tutto ciò che ritenevo giusto e che, al contrario, non si è rivelato utile: ho aspettato ben 168 ore (168 ore?!? Ma quanti chill di pile hai fatto fuori?!? NdMatteo), in attesa che la M/N Anna tornasse. Nell'isolotto vicino alla nave sarebbe dovuto apparire Mew, ma sono arrivato ormai a ben 220 ore e della malefica nave nemmeno l'ombra! Cosa devo fare adesso?! Non ho intenzione per ora di usare il Game Shark, ma in futuro forse mi sarà utile... Finita la mia protesta-riciesta passo alle

domande

1. Il pulcinella di Osaka è un essere umano?

2. Puoi dirmi come ottenere nuovi Pokémon premio in Stadium? Finora ho vinto solo un Kabuto di Liv. 20!

3. Sto occupando troppo spazio?

Ecco fatto, ho finito! Spero che pubblicherete la mia lettera, frutto di ben 20 minuti di lavoro! Mr.Blonde665 (il mito di Columbia Pictures)

P.S.: Nessuno ha spedito lettere d'insulti al pulcinella? Da non credere!

Carissimo Mr.Blonde665, nel rispondere alla tua missiva userei l'infallibile metodo del "rigoroso ordine sparso". Partiamo dalla fine. Hai ragione, di lettere d'insulto al Pulcinella ne arrivano davvero poche ed è una cosa che proprio non riesco a spiegarmi. Eppure basta conoscere il Pulcinella e dopo due secondi già lo si vorrebbe gettare in mare con un N64 legato al collo per fare da peso. Misteri della scienza... E ora le tue domande.

1 - Il dibattito è ancora aperto. Di recente un gruppo di scienziati ha studiato il Pulcinella e ha stabilito che il suo quoziente d'intelligenza è pari a quello di un facocero nano. Secondo un'altra teoria, il Pulcinella sarebbe l'anello di congiunzione tra il paguro e bradipo. Vedi tu...

2 - Colgo l'occasione offerta dalla tua domanda per rispolverare dal mio archivio un brano tratto da una maxi soluzione totale-definitiva di Pokémon Stadium, che per una serie di ragioni non è stata più pubblicata. Se siete interessati a leggere questa lunghissima soluzione nel Pokémonia, magari suddivisa in più "puntate", fatemelo sapere. Con un buon numero di lettere,



potrei anche tentare di convincere il Raffo (il volere dei lettori prima di tutto. NdRaffo).

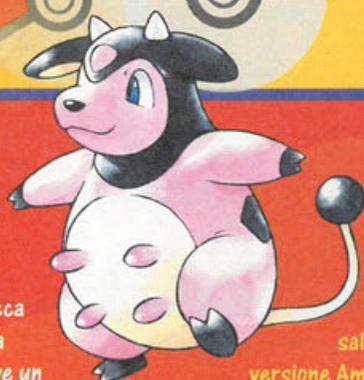
"Ogni volta che si termina la Rocca Capopalestra (compresa la sfida con il proprio alter ego), si riceve un Pokémon in regalo. In totale gli esemplari che si possono vincere sono otto, ma il modo in cui vengono assegnati è puramente casuale perciò, per riuscire ad averli tutti, è necessario giocare alla Rocca Capopalestra più volte. Qui di seguito trovate la lista dei Pokémon che potrete scaricare nelle vostre cartucce GB

- 001 Bulbasaur
- 004 Charmander
- 007 Squirtle
- 106 Hitmonlee
- 107 Hitmonchan
- 133 Eevee
- 138 Omanyte
- 140 Kabuto"

3 - L'unico che spreca spazio è il Pulcinella, voi tutti siete i ben accetti su queste pagine. A te come a Giulian chiedo d'aver pazienza, nella prossima lettera - finalmente - affrontiamo il discorso Mew come si deve. A presto.

## GAME SHARK O NON GAME SHARK?

OK, come consigliato da te, io ci do dentro con le e-mail su Mew e Missingno. E non solo: ci aggiungo anche Celebi, per par condicio (si scrive così?) (Sì, si scrive così NdMatteo). Dunque, Mew nelle cartucce Blu, Rossa e Gialla **NON SI PUO' TROVARE** e su questo non ci piove (Nooo, non può essere verooo! Argghh! Tun! NdPulcinella) (per la cronaca. Il Pulcinella in questo momento giace privo di sensi per lo shock NdMatteo). Ma nella versione Verde (e quindi anche nelle altre versioni giapponesi) c'è, ed è proprio lì che aspetta disperatamente il suo allenatorino che lo catturerà (perché non sono ioooooo?!), investito dal camioncino a destra della S.S. Anna, oppure al posto del diploma per aver preso 150 Pokémon. Ma naturalmente dei bravi uomini hanno inventato il caro vecchio GameShark, e la scheda Xploder, grazie alla quale ora ho anche io il mio piccolo Mew (a proposito il codice per la versione blu e rossa italiana è 0D367IB5, per Oro e Argento italiana e non è 0I97EDD0). Ma passiamo al caro vecchio Missingno. Lui esiste, qui ha ragione



il Pulcinella (Yeah! NdRedivivo Pulcinella), c'è eccome, ma se lo catturate, si rovina la grafica del vostro gioco o vi si cancella la partita salvata!!! Procuratevi una versione Americana di Blu o Rosso, poi fate così.

1 - Parlate con il vecchietto di Smeraldopoli (Viridian City), ditegli di no e fatevi mostrare come si cattura un Weedle. Ora volate a Isola Cannella (Cinnabar Island) e surfate su e giù sulla costa destra dell'isola, su quella strisciolina un po' più scura dell'acqua. Oltre a un Pokémon più in alto del livello 100 (!!) vi apparirà Missingno. Se non è lui, è sicuramente un Pokémon

che si chiama M, con tanti simboli senza senso nel nome.

2 - Se il trucco precedente non ha funzionato, fate così: andate a Isola Cannella e scambiate un Pokémon da un allenatore del gioco nel laboratorio dove ti rivitalizzano i fossili. Uscite e andate sulla costa destra dell'isola. O vi appare Missingno, o vi appare nuovamente quel maledetto M. Se non avete la versione Americana del gioco, non vi preoccupate, non vi perdetevi niente, perché Missingno nel gioco sembra un codice a barre. (Ho allegato l'immagine di quando lo incontri, se interessa). In Oro e Argento, la faccenda diventa più complicata; infatti, in queste versioni, Missingno non esiste più, ma al suo posto grazie al fido GameShark, potete trovare il suo pronipote, che si chiama ??????????. Lo volete? Digitate il codice 0IFEDD0. State attenti che vi può cancellare il gioco. E veniamo a Celebi. Questo Pokémon non si potrà ottenere fino a quando usciranno Pokémon Crystal e il Mobile Adapter GB, una periferica che ti collega il GB con un cellulare WAP, con cui puoi ricevere informazioni e aggiornamenti che ti fanno prendere Pokémon introvabili come Celebi e Mew. Intanto però, ci si può consolare con il GameShark... il codice per prenderlo è 0IFBEDD0. Va bene, qui concludo (e meno male!). Ciriacio a tutti quantii!

Kjp

Caro Kjp, la tua interessantissima missiva - ne sono certo - scatenerà un bel putiferio. Gli spunti di discussione non mancano e le

osservazioni che si possono fare sono innumerevoli. Prima di tutto, però, mi preme fare qualche precisazione a tutti i lettori. Come avete letto, andare in cerca di Mew e Missingno può comportare seri rischi all'integrità dei dati salvati nelle cartucce. A fronte di queste incognite non posso che sconsigliarvi simili imprese, facendovi ben presente che non è neanche detto che le tecniche descritte da Kjp funzionino veramente. Mi spiace dover essere così formale e solenne, ma voglio essere chiaro a tutti. Se provando quanto descritto nella

lettera di Kjp doveste perdere i vostri dati non venite a piangere dal sottoscritto. Sia io, che lo stesso Kjp, vi avevamo avvisato di quello che poteva succedere. Concluso il pistolotto di rito, torniamo noi. Sono lieto di avere trovato conferma alle mie teorie, Mew nelle cartucce italiane può essere catturato solo con periferiche il cui uso, l'ho ripetuto in più di un'occasione, non mi trova per niente

d'accordo. Scusate il termine un po' forte, ma ricorrendo a Game Shark e aggeggi vari mi sembrerebbe quasi di barare. Anche il Pulcinella è

d'accordo sull'argomento ma con motivazioni diverse, per lui è un sacrilegio andare contro il volere di mamma Nintendo; insomma, è stupido ma in generale ha ragione.

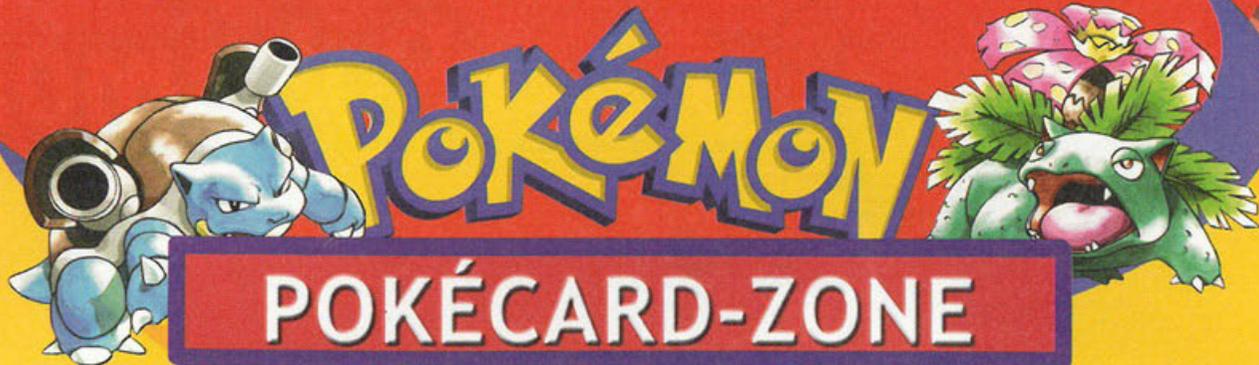
Comunque Kjp, i complimenti che ti faccio sono meritatissimi e spero che i grafici abbiano inserito qui nei paraggi la foto di Missingno che hai allegato alla tua e-mail. Insieme a questa, però, dovrebbe essercene un'altra recuperata dal sottoscritto. Non rivelerò mai, neppure sotto tortura come ho fatto ad averla, ma sappiate che ritrae Missingno presente in una cartuccia GB, analizzata con gli strumenti del Laboratorio di Oak in Pokémon Stadium. Volevo lasciare le ultime righe al Pulcinella per un suo commento personale, ma è due giorni che è attaccato al suo GBC in cerca di Missingno, a quanto pare, senza nessun risultato (ehi, Kjp ma sei sicuro che i tuoi trucchi funzionino? Qui non si trova niente! Ma li hai provati prima di spedirli? Ndun dubbioso Pulcinella). Vi lascio con due domande in tema, delle quali vorrei conoscere le vostre risposte. Secondo voi Nintendo ha fatto bene a togliere alcuni Pokémon dalle versioni non giapponesi di Pocket Monster? Ma soprattutto, perché secondo voi l'ha fatto? Ed è giusto ricorre al Game Shark o simili per sbloccare segreti o bonus? Fatevi sentire, questo spazio è tutto vostro!



Jessie



Jessie



di Vito Di Domenico

Buongiorno a tutti voi, o Grandi Allenatori, ed eccoci al numero di agosto/settembre della nostra amata rubrica! Sono certo che molti di voi (fortunati!) ci staranno leggendo spaparanzati in spiaggia sotto un ombrellone, oppure distesi su di un prato all'ombra di frondosi alberi... Sappiate che vi invidio moltissimo!!! E così anche il mio Snorlax, che gradirebbe tantissimo riposare in un posto fresco e salutare è invece costretto qui con me finché non riuscirò ad andare in ferie... Bah! E mi ha anche rubato il letto. Comunque, vista la sorpresa di questo mese? Allegata alla nostra rivista c'è addirittura una bustina da 11 carte del Set Base di Pokémon! Dentro potrete trovare carte decisamente interessanti e sempre molto utili da inserire nei vostri mazzi o da scambiare. Fatene buon uso!

Da questo numero, inoltre, abbiamo deciso di dedicare uno spazio fisso alle attività della Lega Pokémon, cosicché possiate scoprire quanto sia divertente incontrarsi e scontrarsi con altri Allenatori e allo stesso tempo poter vincere speciali carte Promo e medaglie! Cosa volete di più?



Come annunciato la volta scorsa, questo mese daremo uno sguardo ad alcune delle carte e delle nuove strategie di gioco introdotte dalla recente espansione "Neo Genesis". Molte possibilità si sono aperte grazie all'arrivo dei Baby Pokémon, delle Carte Abilità e dei due nuovi tipi di Energia Metallo e Oscurità. Le combinazioni interessanti si sono moltiplicate e ora tutto sta nel trovare le strategie più adatte ai vostri mazzi e al vostro modo di giocare.

Per esempio, provate a utilizzare un Baby Pokémon (diciamo

Pichu) come uno dei principali Pokémon Base del vostro mazzo.

Poiché tutti i cuccioli di Pocket Monster hanno un eccellente potere, si riveleranno un'ottima scelta per bloccare o rallentare gli attacchi dell'avversario. Avendo il 50% di probabilità di resistere a un attacco, infatti, essi resistono mediamente il doppio di un normale Pokémon da 30



Se avete dubbi o domande da sottoporre scrivete pure al seguente indirizzo di posta elettronica: [capopalestra@xenia.it](mailto:capopalestra@xenia.it) o semplicemente a Xenia Edizioni. Pokécard Zone. Casella Postale 853, Milano.



## LEGA POKÉMON

Cos'è la "Lega Pokémon"?

Cercate un posto dove incontrare altri Allenatori, scambiare carte, vincere Promo e medaglie?

Non dovete far altro che entrare in uno dei negozi che espongono il marchio "Lega Pokémon" e chiedere di iscriversi!

Al momento dell'iscrizione (gratuita) vi verrà consegnata una Tessera DCI (il DCI è il circuito internazionale che raccoglie tutti i giocatori di Pokémon e Magic) con il vostro nome e numero personale. Questa tessera vi permetterà di partecipare, in qualunque parte del mondo, a qualsiasi evento ufficiale di Pokémon e Magic come tornei, manifestazioni, Lega Pokémon e Accademia di Magic.

Insieme alla tessera riceverete anche il mitico "Libro delle medaglie", con il quale potrete raccogliere punti e vincere carte Promo esclusive della Lega ma, soprattutto, le ambite Medaglie! Durante ogni Stagione della Lega (ovvero sei settimane) troverete in palio una diversa Promo e una diversa medaglia. E, ovviamente, durante gli incontri della Lega, i vostri Capi Palestra organizzeranno tornei speciali e insegneranno a giocare agli allenatori meno esperti. Provate a iscriversi!

Prossimamente, una lista di tutte le carte Promo e delle Medaglie fino ad ora messe in palio dai negozi Lega Pokémon. A presto!

Punti vita! Questi "muri", vi dovrebbero dare il tempo di far evolvere i vostri Pokémon in panchina, per poi tirarli fuori al momento giusto. E utilizzando anche Super Pozione e Latte Mumu potreste tenere il gioco in stallo per un bel po! Ovviamente dovrete stare attenti a quelle carte, attacchi e poteri che permettono all'avversario di scambiare il vostro Pokémon Attivo con uno della vostra Panchina (per esempio l'attacco "Boato" di Snubbull). Questo annullerebbe la vostra strategia, come lo farebbero carte, attacchi e poteri capaci di rimuovere Carte Energia dal gioco o di attaccare i vostri Pokémon in Panchina (l'attacco "Gigascintilla" di Ampharos, l'attacco "Bolladoccia" di Azumarill o lo "Spruzzafango" di Seadra). Ricordate, per ogni strategia efficace che riuscirete a trovare ce ne sarà sempre un'altra in grado di annullarla. Altre carte veramente valide e interessanti sono le Carte Stadio come Torre Sprout ed Ecopalestra. Le carte Stadio escono in edizione italiana per la prima volta, visto che sono state introdotte nel Set "Gym Heroes" e nel successivo "Gym Challenge", entrambi inediti in lingua italiana. Esse sono

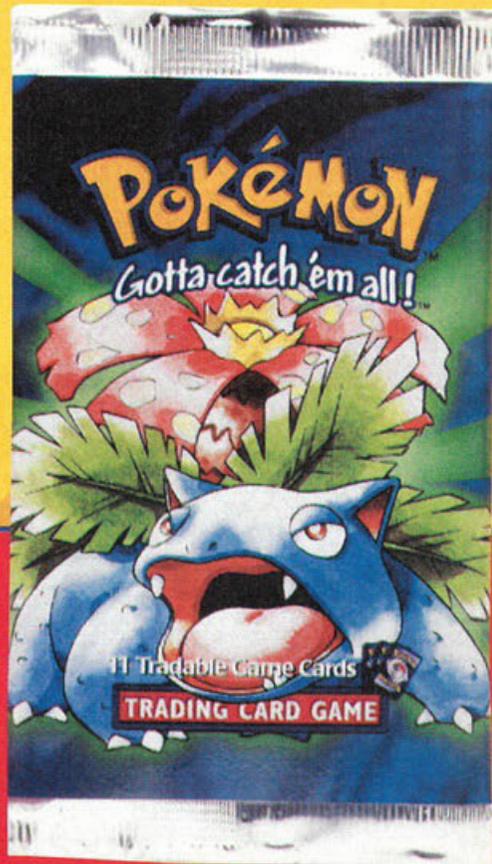
Carte Addestramento, ognuna con un'abilità specifica, che vengono messe in gioco al massimo una per volta e ci rimangono fino alla loro eventuale sostituzione, influenzando entrambi i giocatori. Torre Sprout, per esempio, riduce il danno inflitto da tutti i Pokémon Incolore... cosa non da poco se considerate che molti dei Pokémon più forti e più grossi appartengono proprio a questo Tipo. Ecopalestra, invece,

rende inutili i tentativi di applicare ogni tipo di strategia legata alla rimozione di Carte Energia. E questo, legato a ciò che abbiamo detto a proposito dei Baby Pokémon, dovrebbe darvi qualche idea interessante, vero? Come abbiamo visto, le "Neo Genesis" danno agli Allenatori scaltri e attenti ottimi spunti per nuove ed efficaci strategie di gioco. Ora tocca soprattutto a voi ricercare e sperimentare tutte le combinazioni e i trucchi migliori... Ma senza barare! Anche per questa volta è tutto, un saluto e tanti auguri di buone vacanze. Il Capo Palestra.



## IL PACCHETTO IN OMAGGIO

Il Set Base di Pokémon è, insieme al Set "Neo Genesis", quello più ricco di carte di ogni tipo. In questa espansione, infatti, vi sono ben 102 carte di cui 70 Pokémon, sette Carte Energia e 25 Carte Addestramento. E' a questo Set che appartiene il mitico Charizard o l'altrettanto famoso Alakazam... Prima di aprire la bustina allegata a questo numero della nostra rivista, quindi, incrociate le dita e sperate che la fortuna vi accompagni!





# Vita Redazionale

## LA MINACCIA DI LORD SNK

FINALMENTE HO TERMINATO TUTTI GLI ARTICOLI, MANCA SOLO LA "POSTA DI POKEMONIA"

UH, TEOP? STAI GIÀ SCRIVENDO LA POSTA? E PERCHÉ NON ME L'HAI DETTO?!

VEDIAMO CHI CI SCRIVE QUESTO MESE...

HO DECISO! QUESTA VOLTA LA POSTA LA SCRIVO INTERAMENTE IO!

E' ARRIVATO LO SCOCCIATORE...

UHM... KIRBY, SHEIK'66 E DARUNIA '85, HYPERCAT... INTERESSANTE!

SENTI, PARASSITA, PERCHÉ NON TI CERCHI UN LAVORO E MI LASCII IN PACE?!

TSKI CERCAVO SOLO DI DARTI UNO SPUNTO CRATIVIVO... ME NE VADO!

ORA POSSO LAVORARE...

OH OH! QUESTA RUBRICA DELLA POSTA MI RENDE MOLTO PERPLESSO...

... QUINDI LA CANCELLO! UH UH SONO IL RE DELLA POSTA!

OH NO... MA QUESTO E' UN VIRUS!!!

RAFFO! LA POSTA DI POKEMONIA E' STATA CANCELLATA.

... DA UN VIRUS. VEROP E' SUCCESSA LA STESSA COSA ALLA "POSTA DEL QUORE" MA CHI PUO' AVERLO INVIATO? UH UH UH!

CHI SE NON IO AFFIANCATO DAL MIO TACITURNO ASSISTENTE?!

CON LE VOSTRE DUE ULTRAGGIOSE RUBRICHE MIRAVATE A OFFUSCARE IL "POSTA E RISPOSTA" DI CONSOLEMANIA, MA ORA SUBIRETE LA VENDETTA DI LORD SNK E DEL SIMPATICO LEPROTTO!

LORD SNK... E IL SIMPATICO LEPROTTO...?

MA CHI DIAVOLO SONO?!

NON MI IMPORTA. QUEI DUE INVASATI PAGHERANNO PER QUELLO CHE HANNO FATTO!

WOW!

OTTIMO CONTRATTACCO!

LA SFIDA SI FA INTERESSANTE, CHE NE DICHI INTERVIRE. VLADO, SAURO?

ULTRASUONI!

I TUOI GIOCHETTI SONORI NON POSSONO NULLA CONTRO IL RAFFINATISSIMO UDITO DEL LEPROTTO!

AVANTI RAGAZZI! MOSTRIAMO LORDO CHI SIAMO!

ATTACCO COMBINATO!

UH UH UH! ILLUSI, RITARDATE L'INEVITABILE!

LEPROTTO, BARRIERA DI KEUD

SI LEGGE KOID!

C-CAVOLO! ALLORA QUELLO E' IL SIMPATICO LEPROTTO DI CUI MI HA TANTO PARLATO TMB!!!

SEMBRA INVINCIBILE, EPPURE MIRKO MI HA RIVELATO IL SUO PUNTO DEBOLE...!



paolo 2001

\* DOPO LA PARTENZA DI MONICA, MOMO-CHAN E' STATA AFFIDATA A SILVIA "MAUS" BOTTANI n.d.PODE



# LA POSTA DEL QUORE

Devo confidarvi che ho passato dei momenti di puro sconforto. Qualche giorno fa, come ogni settimana sono andato in posta a ritirare le lettere della casella postale di Official Nintendo Magazine e, con mio enorme stupore, l'impiegato mi disse che ce n'erano solo cinque. Torno in redazione avvilito, mi trascino nel mio ufficio assalito da terribili pensieri, quando mi viene in mente che anche il TMB ogni tanto va in posta per ritirare le lettere destinate alla sua rivista... "e se avesse preso anche le mie e si fosse dimenticato di dirmelo?". Era proprio così, il disgraziato andava da tempo a prendere la posta destinata a tutte le riviste e metteva le lettere in una cassetta nella sala computer della redazione (quella in cui si provano i giochi). Beh, dopo aver smistato le lettere destinate alla Posta del Quore, lo sconforto è sparito, anzi, le missive erano pure più del solito! Purtroppo alcune lettere in fondo alla cassetta risalivano a mesi fa, quindi in queste pagine per questa volta troverete anche lettere un po' vecchiotte, ma fa niente, in fondo sono sempre attuali.

Va beh, ci tenevo a rendervi partecipi di questo episodio, anche per rassicurarvi del fatto che comunque le lettere non vengono mai buttate e che c'è sempre tempo per pubblicarle.

Scrivete!

Raffo

## LOVE LOVE LOVE

*O lungimirante Raffo, il giovincello che ci ritenta è ancora lui, Andrea "Asso" Assandri. Nella mia prima lettera ero colto del delirio della mia prima insufficienza, ma ora ho bisogno di te più che mai: sono passati circa 20 minuti dalla notizia che mi infrange il cuore, io non interessò più alla ragazza che Amo con tutto il Quore; ma ora ti illustro i fatti: sono lì che sto a suonare la chitarra nel mio salotto, questo perché mi devo preparare alla recita di fine anno, (chitarra che fa un po' schifo), nel salotto c'è una finestra dalla quale posso vedere la casa di questa ragazza, anche lei si sta preparando per la recita, suonando l'assonnante melodia di Super Quark... zzz... scusami.*

*Dopo qualche minuto mi rompo, vado a fare un giro e noto che la sua bici non c'è più, allora vado a controllare in paese, entro nell'oratorio, la vedo che sta giocando con un altro a ping-pong, io mi nascondo (dietro il cestino), e attendo che escano.*

*Stranamente prendono la seconda uscita, io li seguo, li vedo lì seduti a parlare, poi dopo una buona mezz'oretta di chiacchiere (e per me mezz'ora di agonia in ginocchio sull'asfalto accidentato), questo brutto deficiente le rifila un bacio e se ne va...*

*Lei rimane basita per due minuti, poi se ne torna a casa senza dire nulla. Io faccio finta di ritornare a casa, incrociandola, le chiedo come va, perché ha quello sguardo, ma lei non mi risponde, eccoci al culmine, volevo chiederti cosa le è successo, perché lei non si meriterebbe uno così, che va a fare il filo con tutte; inoltre quello che le ha dato un bacio (precisazione Sulla Bocca) era grassotto, con gli occhiali, basso, mentre io sono alto, magro al punto giusto, con sguardo profondo (me lo dicono in tante).*

*Ti prego Raffo, so che ti sembrerò un idiota, ma ho bisogno di un consiglio di un amico.*

Arrivederci.

**Andrea "Asso" Assandri**

*Beh, caro Asso, non mi sembra che ci sia molto da dire. Di tutta la lettera, la frase che mi ha lasciato più perplesso è stata: "io non interessò più alla ragazza che amo"... ma sei sicuro che tu le interessassi davvero? Non mi sembra che sia trasparso nulla del genere dalla lettera. In ogni caso, le cose da fare sono due: A) Quando si è giovani (perché, almeno credo, tu e la tua amica siete giovani), gli amori sbocciano a appassiscono in tempi brevissimi, quindi continua a farle capire che tu ci sei e che se avrà mai bisogno di qualcuno tu sarai lì. Questo però porta a un problema, e cioè che rischi di perdere un sacco di tempo e non combinare comunque niente... ma se il tuo è vero amore, direi che vale la pena di rischiare. B) La lasci perdere, di ragazze è pieno il mondo e se un ciiccottello come il tipo che hai descritto poc' anzi può conquistare la tua amata, perché non dovresti riuscirci tu con un milione di altre donzelle? Fatti sotto, il mondo femminile aspetta solo te.*

## DOMANDE DI INTERESSE NAZIONALE

*Ciao Raffo, abbiamo un motivo che ne vale 1000 per pubblicarci: adoriamo tutte le cose in bianco e nero (compresa l'Udinese) (cavolo ci siamo salvati per un pelo, e pensare che eravamo in testa al campionato... sconforto. NdRaffo).*

Volevamo porti i seguenti quesiti:

1) Il tuo Pokémon preferito è

Ecco come si presenterà il joypad senza cavo per GameCube.



# LA POSTA DEL QUORE

*Machoke, giusto? (Domanda posta da Psiche).*

*2) Hai sempre il pizzetto blu cobalto o hai cambiato colore?*

*3) Esisteranno delle porte laser per i joypad del CameCube?*

*4) Ci sarà mai un Mortal Kombat 5?*

*5) Tra The World is not Enough e Perfect dark, qual è il migliore?*

*6) Sei diplomato?*

*7) Geometra, giusto? (Domanda di Psiche)*

**Psiche "Slowbro" & Andrea (in fin di vita!)**

*C'è poco da fare, le domande in una rubrica epistolare ci devono essere, e quindi anche le risposte; il motivo per cui ho scelto queste in particolare non me lo so spiegare nemmeno io, fattostà che mi sono anche preso la briga di rispondere (come sono bravo, eh? Ehm...).*

*1) In effetti non mi dispiace, anche se ultimamente mi è parecchio simpatico Gengar.*

*2) Sempre e solo blu.*

*3) E' già previsto un pad che permetterà di giocare senza filo (date un'occhiata alla foto qui da qualche parte).*

*4) Un altro Mortal Kombaaaaat? Ma basta! Comunque non ci sono notizie a riguardo, quindi da qui a un anno abbondante no.*

*5) Senza dubbio Perfect Dark.*

*6) Sì.*

*7) Giusto, hai vinto una bambolina (non è vero, non ti do un tubo).*

## NON SI MIGLIORA SENZA CRITICHE

*Raffinatissimo Raffo (questa proprio mi mancava. NdRaffo), dopo aver arraffato una penna mi accingo a comporre la mia epistola, attraverso la quale spiegherò a te e ai lettori di ONM perché non sono pienamente soddisfatto della nostra rivista preferita. Uno dei motivi è che secondo me il poco spazio di cui disponete viene mal amministrato. Perché dico questo? Perché ogni mese una quindicina di pagine viene in parte sprecata per illustrare "Il mondo dei simpaticissimi Pokémon".*

*D'accordo, è vero che i creaturini sono diventati un cult per grandi e piccini, e che la Nintendo grazie a loro ha nuotato nell'oro (mi scuso per le rime oscene) (perdonato, io faccio di molto peggio. NdRaffo), ma a mio parere togliere alcune pagine, magari per aggiungerle a "La posta del Quore", non farebbe male a nessuno, anzi! Forse mi sbaglio, ma io la penso così. A proposito, della Posta del Quore, mi sento obbligato a farti delle critiche, Raffo: vorrei tanto sapere perché talvolta consumi righe preziose della tua rubrica pubblicando lettere inutili e senza senso. Suppongo che ora ti sarai chiesto cosa intendo dire, vero? Insomma, cosa può fregargliene ai lettori se quel poveretto di Sampei vorrebbe mangiarsi i pixel a colazione, o se si chiede perché il sette viene dopo l'otto dicembre, capisci cosa intendo dire?! Non voglio assolutamente togliere spazio agli scherzi e alle risate, anzi. Però mezza pagina mi sembra eccessiva.*

*E così, eccoci giunti ai saluti, ma prima di chiudere la lettera vorrei dire*

*a tutta la redazione di ONM che siete fantastici e che la vostra rivista è la migliore sul mercato!!!*

*Ciao e a presto!*

**UOMO TIGRE**

**Il Pokémonia occupa troppo spazio? Fatecelo sapere!**

*La tua lettera si divide in due parti:*

*l'eccessivo spazio che secondo*

*te dedichiamo al*

*Pokémonia e le lettere*

*secondo te poco*

*interessanti che a*

*volte finiscono nella Posta del*

*Quore, bene, partiamo dal*

*primo punto.*

*Primo punto. Lo spazio che il Pokémonia occupa sulla rivista è direttamente proporzionale all'interesse che avete (nel senso dei lettori, non ti sto dando del Voi) verso i Pokémon, ti sembrerà strano, ma i piccoli mostrini continuano a interessare la maggior parte dei lettori di ONM e anzi, alcuni di loro acquistano la rivista solo per essere aggiornati sul loro mondo. Nel momento in cui dei Pokémon non interessasse più a nessuno, stai pur sicuro che la rubrica verrà ridimensionata di conseguenza (a tal proposito vi esorto a seguire l'esempio del buon Uomo Tigre e di farmi sapere cosa ne pensate di qualunque cosa ci sia all'interno della rivista che vi piace o meno).*

*Secondo punto. Mi rendo conto di interpretare la Posta del Quore in maniera un po' diversa da tutti gli altri, personalmente scelgo le lettere seguendo due principi fondamentali: quelle che hanno un'utilità per tutti e quelle che invece fanno piacere principalmente solo a chi ha spedito la missiva. In questo secondo caso, devono semplicemente essere interessanti, fa niente se non dicono nulla di concreto, questa è una rubrica fatta anche (e forse soprattutto) di persone che scrivono quello che gli pare, solo per il gusto di scrivere, e io le appoggerò sempre, perché quasi mi commuove il fatto che qualcuno voglia farmi sapere (e far sapere agli altri lettori) quello che in quel momento gli passa per la testa... vuol dire che facciamo parte della sua vita.*

## LE STELLINE MANNAGGIA A LORO

*Carissimo Raffo, mi chiamo Saverio e ho 25 anni.*

*Sono un vostro affezionatissimo lettore sin dal primo numero, questa è la seconda volta che ti scrivo, la mia prima missiva è stata pubblicata (e chi si dimentica quel giorno) sul n° 18 (Maggio 2000) di ONM.*

*Fatta questa premessa puoi facilmente immaginare come sia stato felice nel rivedere in edicola la mia Rivista preferita, tuttavia il motivo che mi ha spinto a scriverti è dettato dal cambiamento di stile della suddetta.*

*Dal mio punto di vista ritengo che sia stato un errore cambiare il metodo*



# LA POSTA DEL QUORE

di valutazione passando dai numeri alle stelline, forse molto meno chiare, mentre sembra simpatica la nuova impostazione delle pagine anche se prima la rivista sembrava un po' più "seriosa" (cosa che francamente preferivo).

Ritornando alla questione dei voti, mi chiedevo: "perché non organizzate una bella votazione tra noi lettori per scegliere quale sia il sistema di valutazione che preferiamo?".

Ti ringrazio per il tempo che mi hai dedicato e Vi faccio i miei migliori auguri.

Continuate così "SIETE FORTISSIMI".

## SAVERIO

Ciao Saverio, probabilmente ti farà felice sapere che da questo numero, la valutazione è ritornata numerica. In tutta onestà l'idea delle stelline mi sembrava carina, ma all'atto pratico non funziona perché, come dici tu, non permette un'interpretazione chiara del giudizio... quindi si torna indietro.

Per quanto riguarda l'impostazione grafica, effettivamente si è deciso di abbassare il target, perché è stato deciso di rivolgersi (come avrai capito e come era inevitabile) prevalentemente ai possessori di Game Boy Color (in maggioranza più giovani dei sessantaquatttristi). Fino a quando il Game Cube (che ha senza dubbio un'utenza più adulta) non prenderà piede, l'impostazione rimarrà questa, che comunque mi sembra oggettivamente gradevole per tutti.

Bella te e continua a scrivere

## I SO PARLARE VERY WELL THE INGLESE

Dear Slim (Ups!)

Dear Ralph Dreams, my names is Pasquale, ed essendo un big estimatore della casa di Kyoto, seguo questa splendida rivista fin dagli albori of the first number, con la magica copertina di F-Zero X.

This letter è stata concepita fondamentalmente per un motivo: ringraziare l'intera redazione di ONM per il solo fatto di esistere, but soprattutto you, Ralph Dreams, che sei the "Heart" (il Quore) di questa rivista, che gli ha saputo dare quel qualcosa in plus. Ho deciso di write you only now, after 26 numeri, when su ConsoleMania, ormai sbandato e senza una degna guida al Nintendo world, ho visto la pubblicità del numero 26 di ONM, che ha riacceso my hope, rendendomi straordinariamente happy. Subito mi passò davanti agli occhi la storia di questa rivista, da quando recensiste con entusiasmo il mastodontico "Ocarina of Time", fino a giungere al n° 25, beautiful per la recensione a Majora's Mask e al contempo amara per la chiusura della testata. Pensavo di aver perso quei momenti egregi passati insieme a voi; grazie ai tuoi discorsi da fratello maggiore Ralph, e alle vostre review, da sedicenne sono passato a diciannovenne. Grazie boys per avermi fatto trascorrere molti momenti in allegria and thanks you di nuovo per essere back e far continuare this dream chiamato Official Nintendo magazine.

PASQUALE "TEDDIZ" COZZOLINO

Eh lo so ragazzi, ormai Official Nintendo Magazine è tornato da parecchi mesi, ma ricevere lettere come questa mi fa sempre troppo piacere e quindi ci tengo a condividere con voi questa sensazione. OK, per il motivo descritto nel prologo della posta forse questa missiva giaceva nel contenitore da secoli, ma fa niente, dopotutto messaggi di affetto e attaccamento alla rivista come questo non hanno tempo. Grazie Pasquà.

## COMPATIBILITA' COL GBA

Ciao Raffo e un grande ciao a tutta la redazione di ONM!

Ho comprato il miticissimo Game Boy Advance, ancora non riesco a crederci, è praticamente perfetto, mi tremano ancora le mani dall'emozione!!! Però ho qualche dubbio.

- 1) Si possono usare sulla nuova console i vari accessori del vecchio GBC, come per esempio lo "Screen Light"?
- 2) Arriverà in commercio una specie di "Worm Light" però per GBA?
- 3) Dovrò comprarmi un nuovo cavo Game Link o va bene quello vecchio?
- 4) Uscirà una versione rinnovata di Super Mario 3 per GBA come è accaduto per Super Mario 2?

Grazie

Ciao a tutti da Daniel!

Il GBA è praticamente perfetto, ma è compatibile con gli accessori del GBC?

Ciao Daniel, eccoti le risposte, ma per toglierti ogni dubbio vai a dare un occhio alla rubrica sugli accessori.

- 1) L'uscita nella parte superiore della nuova console Nintendo è la stessa presente nel GBC, quindi si possono collegare le stesse periferiche.
- 2) C'è già.
- 3) Dovrebbe andare bene anche quello vecchio... aspetta che provo (dopo cinque minuti...). Sì, va bene.
- 4) Per ora no, ma non lo escluderei.

L'unico problema non sta nelle periferiche come luci o cavi link, ma nell'alimentazione, che manca completamente al Game Boy Advance... in sostanza non potrete usare i vari alimentatori per il GBC, ma comprarli appositi (si è ovviato al problema inserendo la presa dell'alimentazione su speciali contenitori per batterie, da sostituire a quello in dotazione).

Un saluto a Marco alias Lord Rimoah, accanito lettore di ONM, incontrato mentre mi diletta in una partita a Quake 3 in rete... Inoltre grazie di Quore a Mauro MC, che nella sua lettera ha allegato una figurina con la bandiera dell'Udinese (ah, ha detto anche di salutare la sua fidanzata Jennifer della quale è follemente innamorato). Infine, auguri a Luana '82... meglio tardi che mai, no? :)



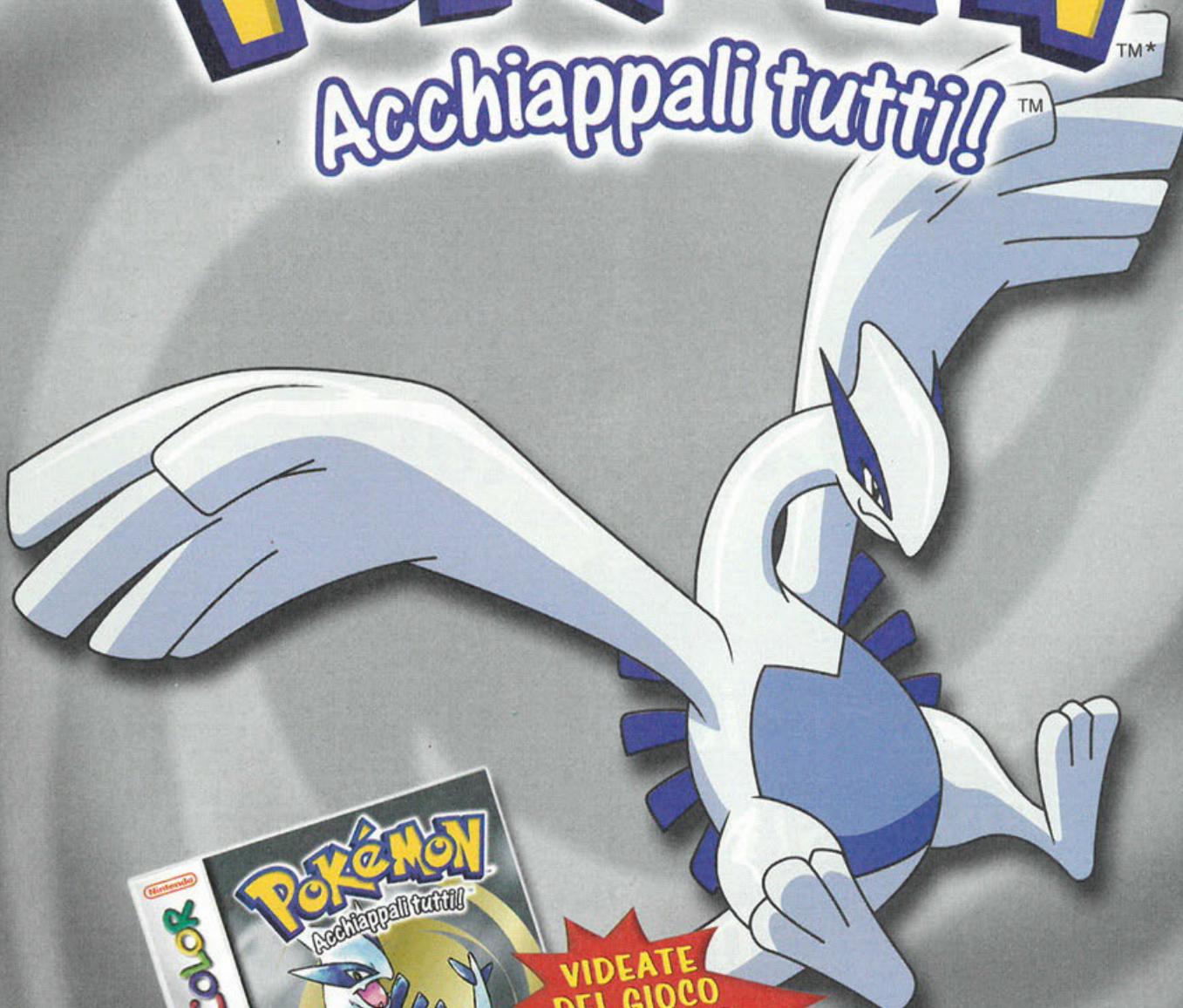
# POKÉMON

Acchiappali tutti!

TM\*

TM

© 1995-2001 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc.  
TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1995-2001 Nintendo.



VIDEATE  
DEL GIOCO  
• IN ITALIANO  
• A COLORI

Versione Argento



GAME BOY COLOR



Questo mese  
**PC Action ti Regala**  
**Total Soccer 2000**



**Gioco Completo!**

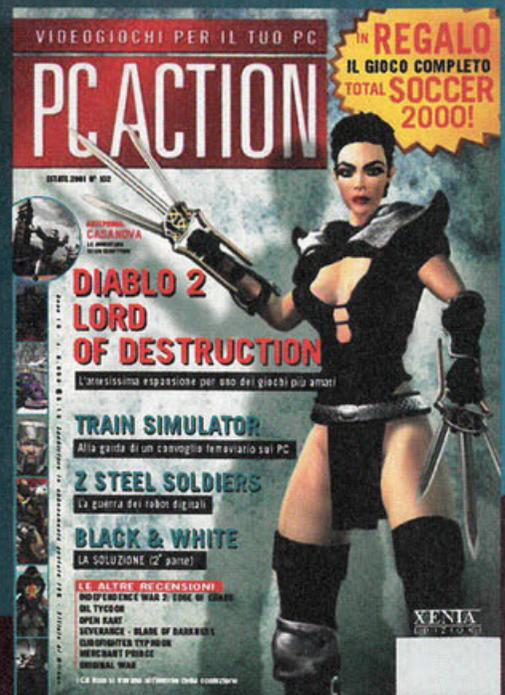
e in più

**La Recensione  
Esclusiva**

di **Lord Of Destruction**

Il Data Disk ufficiale

di **Diablo 2**



Rivista + **2 CD** in edicola a luglio e agosto

Videogiochi per il tuo Pc

# Nintendo.net

WWW.JOYPAD.IT/N64

Salve a tutti, questo mese lo spazio di Nintendo.net è occupato dal sito [www.joypad.it/n64](http://www.joypad.it/n64); a parer mio si tratta di un progetto molto ben realizzato, ma questo lo potrete constatare di persona. Come al solito taglio corto, anche perché lo spazio è poco... in ogni caso, ricordo che chi volesse comparire su questa pagina, non deve fare altro che mandare una mail all'indirizzo di posta elettronica [raffo@xenia.it](mailto:raffo@xenia.it). Evviva l'estate.  
Raffo

#### Webmaster: Alessandro

Ciao a tutti, mi chiamo Alessandro, ho 21 anni e vivo in provincia di Macerata. Ho studiato elettronica e ho frequentato diversi corsi di programmazione. Gioco dai tempi dello ZX Spectrum, ma mi sono appassionato alla Nintendo con l'uscita del fantastico Super Nes. Le mie passioni sono ovviamente l'elettronica, l'informatica, i videogiochi e il cinema (finalmente ho completato il mio impianto con DVD, Dolby Digital, e Tv 16/9). Naturalmente al tutto è collegato anche un bel N64. Nintendo World nasce per caso, quando un redattore del Network di Joypad (che stava appena nascendo) mi contattò per creare una sezione che si occupasse delle console Nintendo. Già da subito il sito ha riscontrato un buon numero di visitatori, e col tempo sono arrivati i primi collaboratori. Adesso comunque direi che il sito ha ingranato e viene aggiornato regolarmente con News e recensioni dei giochi più caldi in uscita. A volte a causa del lavoro e altri impegni gli aggiornamenti sono meno frequenti, ma mai meno di due la settimana.

#### Collaboratori Veget

Ciao a tutti, il mio nome è Massimo, ho 15 anni, abito a Seregno (Mi) e sono un fan Nintendo fin dal giorno in cui mia madre mi regalò il NES (avevo 3 anni). Amo la saga di Zelda, i giochi di ruolo e i platform. Mi raccomando: continuate a seguire il nostro sito! Ciao!

#### Oscar

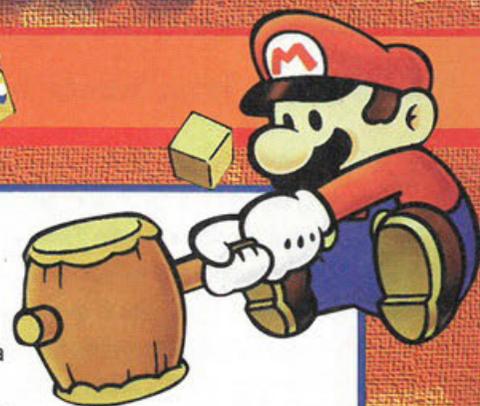
Hei gente ci sono anche io! Mi chiamo Oscar, ho 16 anni e sono un fan della Nintendo da quando avevo 6 anni (bei tempi con il Game Boy!). Mi occupo principalmente delle anteprime e delle news del sito.

#### Morrisey

Dopo una carriera da videogiocatore nata grazie alla Nintendo e una sfrenata passione per la scrittura e i giochi del passato, ho voluto ringraziare la casa di Super Mario cercando di far scoprire alle masse l'età d'oro dei videogiochi.

#### Walter

Walter Sgroi è solo il mio nome anagrafico: in verità sono l'incarnazione di Link!!! Dunque mi dispiace, ma non ho tempo da perdere... ho un mondo da salvare!!! (ma non ditelo a nessuno!) Mancano all'appello: Giancarlo alias Virtual Boy, Enrico alias Qui-Gon, e Luca. Purtroppo hanno perso tutti il treno!!! Che fine avranno fatto?

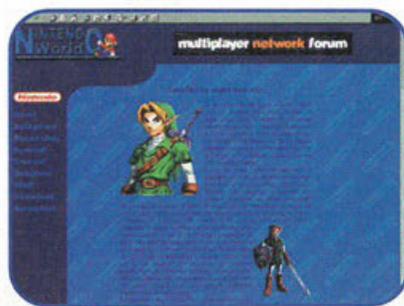


Sono moltissimi i giochi recensiti all'interno di [joypad.it/n64](http://joypad.it/n64).



Visite giornaliere: 600/700  
Nascita del sito: settembre 2000  
Argomenti trattati: ci occupiamo di tutte le console Nintendo sul mercato, e ovviamente ci stiamo dirigendo verso il

GameCube. Oltre alle review e alle preview dei giochi, troverete le news più calde. Ogni tanto in vista di particolari eventi pubblichiamo degli speciali o cover come per le presentazioni del GameCube e GBA. Abbiamo anche una sezione per i trucchi e un'altra per le soluzioni, anche se per adesso non vantano un ampio archivio di titoli. Non mancano neanche i Download, dove potete trovare Wallpaper, Screensaver e alcune colonne sonore nel formato Mp3.



#### Progetti Futuri

Nell'immediato futuro avremo (si spera) un forum personale per mettere e metterci in comunicazione con i lettori. Più in là non si sa, dipende dal successo del sito.

# ZERO ZONE

A cura di Davide "Kylling Sandwich" Comunello

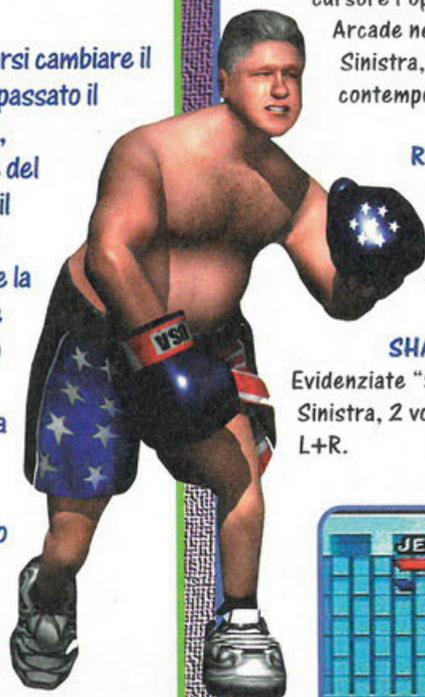
**B**eh, che dire miei cari lettori. Nella vita ognuno di noi può trovarsi di fronte a un bivio e, inutile dirlo, io ho proprio sbattuto con il faccione contro il mio, di bivio. Rubo queste poche righe al puppis che mi sostituirà per salutare calorosamente tutti voi, che in questi mesi di duro lavoro mi avete sostenuto, sia materialmente che moralmente. Grazie, davvero grazie di cuore... Non è facile trovare dei lettori che, nonostante la giovane età, possano trasmettervi così tanto sul piano umano. Prima di lasciarvi, chiarisco subito una cosa. Non scomparirò totalmente dalle pagine della vostra rivista preferita, ma, di tanto in tanto, Raffo permettendo, scriverò qualche recensioncina, compatibilmente con gli altri impegni presi per la nostra casa editrice.

Ancora grazie,  
Sinceramente vostro  
Davide "ToSo" Tosini (iltoso@xenia.it)

Ebbene sì, il ToSo non è andato all'anagrafe a farsi cambiare il cognome in uno più bello, ma mi ha gentilmente passato il testimone di Zero Zone per mancanza di tempo, occupato com'è a sgobbare per pagare le spese del suo Nebbia dallo psicologo (ha ormai capito che il ToSo non è suo padre ed è finito in analisi per il trauma)... e mentre lui paga, io mi devo sorbire la compagnia del bestio... e non è mica facile, che credete? Non potrò mica rispondergli che ToSo è andato a lavorare in miniera per aiutarlo... bah, mi inventerò qualcosa! Tornando a noi e alla rubrica, sono sicuro che riuscirò a fare peggio del mio illustre predecessore, ma portate pazienza almeno per i primi tempi, e soprattutto inviate insulti e richieste al nuovo indirizzo di posta elettronica di Zero Zone:

kylling@xenia.it  
Davide Comunello

Se, invece, non avete un computer collegato alla Rete, mandate pure la più classica delle lettere a:  
Xenia Edizioni - Nintendo Magazine - Zero Zone  
Casella Postale 853  
20101 Milano



## GAME BOY ADVANCE

### READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2

Nessuno(a) Freschi freschi di recensione arrivano i primi codici e trucchi per Game Boy Advance: vediamo quali personaggi improbabili si possono ottenere nel pugilato della Midway!



#### MICHAEL JACKSON

Evidenziate con il cursore l'opzione

Arcade nel menu principale, quindi premete 2 volte Sinistra, 2 volte Destra, Sinistra, Destra e infine L ed R contemporaneamente.

#### RUMBLEMAN

Evidenziate l'opzione Championship nel menu principale, quindi premete 2 volte Sinistra, Destra, Sinistra, 2 volte Destra, Sinistra, Destra, Sinistra e infine L+R

#### SHAQ

Evidenziate "Survival" nel menu principale e premete 4 volte Sinistra, 2 volte Destra, ancora 2 volte Sinistra, Destra e L+R.



## TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Uno dei titoli di punta di questo mese ha già i suoi trucchi belli e pronti! Quando si dice che vi aiutiamo a rovinarvi un gioco in men che non si dica...

### SBLOCCARE TUTTI I CHEAT

Mettete il gioco in pausa: tenendo premuto R, premete B, A, Basso, A, Start, ancora Start, B, A, Destra, B, Destra, A, Alto, Sinistra.



### SELEZIONE LIVELLI E OTTENERE TUTTI I BIGLIETTONI

Mettete il gioco in pausa, quindi tenendo premuto R, premete B, A, Sinistra, Basso, B, Sinistra, Alto, B, Alto, 2 volte Sinistra.

### SELEZIONE LIVELLO

"Pausate" il gioco, quindi tenendo premuto R, premete A, Start, A, Destra, 2 volte Alto, 2 volte Basso, 2 volte Alto, Basso.



### SPIDER-MAN

Mettete il gioco in pausa, quindi premendo R come al solito, premete 2 volte Alto, 2 Basso, Sinistra, Destra, sinistra, Destra, B, A, Start.

### CENSURA (ELIMINATE IL SANGUE)

Mettete il gioco in pausa, quindi tenendo premuto R, premete B, Sinistra, Alto, Basso, Sinistra e 2 volte Start.

### AZZERARE IL TIMER

Mettete ancora in pausa, quindi come al solito R e Sinistra, Alto, Start, Alto, Destra.

## F-ZERO

Trucchi e suggerimenti a razzo per un gioco che ci ha copiato il nome per metà! (comincio già a rimpiangere il Toso. NdRaffo)

### IN-GAME RESET

Premete Select + Start + A + B durante il gioco.

### CANCELLARE GIOCHI SALVATI

Tenete premuti L + R e accendete il GBA. Selezionate "Yes" quando richiesto per cancellare le posizioni che non desiderate mantenere.

### COME OTTENERE I MEZZI SEGRETI

#### DIRTY JOKER

Vincete sui tracciati Pawn, Knight and Bishop a livello di difficoltà "Standard".

#### FALCON MK.II

Vincete ogni set di tracciati con difficoltà "Master".



### FIGHTING COMET

Vincete sui tracciati Pawn, Knight, Bishop e Queen a livello di difficoltà "Master".

### SILVER THUNDER

Arrivate primi sulla pista Queen con livello difficoltà "Expert".

### STINGRAY

Vincete sui tracciati Pawn, Knight e Bishop a livello di difficoltà "Expert".

### JET VERMILION

Vi sono due modi per ottenere Jet Vermilion: uno è quello di sbloccare tutti gli altri mezzi completando la modalità campionato 255 volte (!), l'altro è quello di completare ogni serie della Master Class contro tutti gli altri piloti.





## NINTENDO 64

### SPECIALE RARE

Con la recensione di Conker's Bad Fur Day il ciclo Rare su N64 si può quasi sicuramente considerare chiuso: vediamo di ripercorrere alcuni trucchi e codici per alcuni dei suoi titoli significativi.

### BANJO-TOOIE



#### CHEAT MODE

Entrate nella testa di strega su Spiral Mountain per trovare Cheato. Un cheat verrà rivelato per ogni pagina di Cheato che troverete. Altri cheat sono rivelati trovando i vari "mystery eggs" nascosti nel gioco, oppure si ottengono come ricompensa per determinate azioni. I cheat si introducono nel Mayahem Temple vicino a Wumba's Wigwam. Per entrare dovrete utilizzare delle uova - granata. Nota: i codici con prefisso Cheato sono sbloccati immediatamente senza dover collezionare le sue pagine.

Effetto	Codice
Selezione livello	(CHEATO) JIGGYWIGGYSPECIAL
Capacità di portare il doppio delle uova	EGGS o (CHEATO) SGGE
Uova e penne infinite	(CHEATO) NESTKING
Tutti i mini-games, boss, e filmati in modalità replay	(CHEATO) PLAYITAGAINSON
Banjo si muove più velocemente	(CHEATO) SUPERBANJO
I nemici si muovono più velocemente	(CHEATO) SUPERBADDY
Music test sbloccato nel jukebox di Jolly Roger Bay	JUKEBOX or (CHEATO) XOBEKUJ
Energia infinita	(CHEATO) HONEYBACK
Glowbos infiniti	GLOKING
Mega Glowbos infiniti	SUPGLOKING
Nessun danno dovuto a cadute	FALLPROOF or (CHEATO) FOORPLAF
Tutte le opzioni di replay sbloccate	(CHEATO) PLAYITAGAINSON
Sequenza finale	(CHEATO) JIGGYSCASTLIST

#### CODICI GAMESHARK

Dal menu della vostra Gameshark selezionate inizialmente il codice relativo a Zelda (denominato come Zelda Key Code) e in seguito attivate i seguenti codici:

Uova infinite	811b0800063
Energia infinita	8011b0690063
Penne rosse infinite	811b0c80063

### CONKER'S BAD FUR DAY

Ancora una volta ONM si supera! Recensito in questo stesso numero, Conker's Bad Fur Day è un gran gioco che merita di essere sviscerato per bene: eccovi un po' di materiale per rendervi le cose più facili.



Cominciamo con una piccola parata di codici per Action Replay:

Vite Infinite:

800d21440009

Sbloccare tutti i personaggi in modalità Multiplayer:

800e9d0100ff

800e9d0200ff

Sbloccare tutti i livelli e capitoli:

800e9d0300ff

800e9d0400ff



#### CODICI (DA DIGITARE NELLA SCHERMATA "CHEATS" ALL'INTERNO DELLE OPZIONI)

50 vite

Inserite BOVRILBULLETHOLE

Controlli di gioco semplificati

Inserite EASY

Controlli di gioco e difficoltà semplificati

Inserite VERYEASY

Giocare come Sergeant e Tedi Leader in modalità multiplayer

Inserite RUSTYSHERIFFSBADGE

Giocare come Cavemen in modalità multiplayer

Inserite EATBOX

Giocare come Conker in modalità multiplayer

Inserite WELLYTOP

Giocare come Gregg (la Morte!) in modalità multiplayer

Inserite BILLYMILLROUNDABOUT

Giocare come "NEO" Conker in modalità multiplayer

Inserite EASTEREGGSRUS

Giocare come Weasel Henchmen in modalità multiplayer

Inserite CHINDITVICTORY

Giocare come villici e zombi in modalità multiplayer

Inserite BEEFCURTAINS.

Padella per friggere in modalità Race

Inserite DUTCHOVENS

Tutti i capitoli e scene

Inserite WELDERSBENCH

Nuova animazione in caso di morte in modalità multi e due armi aggiuntive

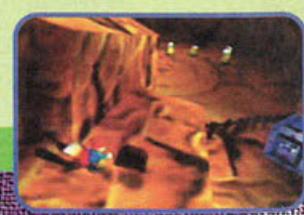
Inserite SPUNKJOCKEY. Utilizzando una motosega o una katana per uccidere i nemici otterrete una sequenza di morte in perfetto stile Matrix!

Saltare la sequenza di introduzione

Resettate il vostro N64 non appena lo avrete acceso. Premete Start quando Conker taglia il logo N64.

Conker gioca a Killer Instinct!

Lasciate immobile Conker finché non tirerà fuori un Game Boy dalle sue tasche. Premete R per andare in modalità prima persona per guardarlo mentre gioca a questo picchiaduro storico per SNES.



# Zero Zone Zero Zone Zero Zone

## PERFECT DARK



Altro titolo eccezionale: assieme a Goldeneye ha scritto la storia degli FPS (First Person Shooter) su N64. Vediamo un po' quali carabattole e suggerimenti possono tornarvi utili.

### PERSONAGGI PICCOLI

Completate con successo il livello "Infiltration" nell'Area 51 a difficoltà Agent, Special Agent, e Perfect Agent.

### MODALITÀ "TESTONI"

Completate con successo il livello Chicago Stealth a difficoltà Agent.

### GIOCARE COME ELVIS

Completate con successo il livello Rescue di Area 51 con un tempo inferiore a 7:59 con difficoltà Perfect Agent.

### SINGLE PLAYER IN SLOW MOTION

Completate con successo il livello DataDyne Research: Investigation a livello di difficoltà Agent, Special Agent e Perfect Agent.



### INVINCIBILITÀ

Completate con successo il livello Escape di Area 51 con un tempo inferiore a 3:50 a difficoltà Agent.

### INVISIBILITÀ

Completate con successo la missione G5 Building: Reconnaissance con un tempo inferiore a 1:40 a livello di difficoltà Agent oppure caricate un file dalla versione Game Boy Color di Perfect Dark. Attivate l'opzione "Unlimited ammunition" per avere anche l'invisibilità.

### SUPER SCUDO

Completate con successo il livello Carrington Institute: Defense con un tempo inferiore a 1:45 con livello di difficoltà Agent, Special Agent, e Perfect Agent..

### LANCIARAZZI (JO IN MODALITÀ SINGLE PLAYER)

Completate il livello DataDyne Central: Extraction level a livello di difficoltà Agent, Special Agent, e Perfect Agent.

### FUCILE DI PRECISIONE (JO IN MODALITÀ SINGLE PLAYER)

Completate il livello Carrington Villa: Hostage One con difficoltà Agent, Special Agent, e Perfect Agent.

### SUPERDRAGON (JO IN MODALITÀ SINGLE PLAYER)

Completate con successo il livello Area 51: Escape con difficoltà Agent, Special Agent, e Perfect Agent.

### PHOENIX (JO IN MODALITÀ SINGLE PLAYER)

Completate il livello Attack Ship: Covert Assault con difficoltà Agent, Special Agent, e Perfect Agent.



### PSYCHOSIS GUN (JO IN MODALITÀ SINGLE PLAYER)

Completate con successo il livello Chicago: Stealth in meno di 2:00 con difficoltà Perfect Agent. Magnum di Trent (Jo in modalità single player) completate con successo il livello

Crash Site: Confrontation in meno di 2:50 con difficoltà Agent.

### VISTA LONTANA (JO IN MODALITÀ SINGLE PLAYER)

Completate il livello Deep Sea: Nullify Threat in meno di 7:27 con difficoltà Perfect Agent.

### PUGNI HURRICANE

Completate con successo il livello DataDyne Central: Extraction in meno di 2:03 con difficoltà Agent o caricate un file dalla versione Game Boy Color di Perfect Dark.

### MUNIZIONI INFINITE

Completate il livello Pelagic LL Exploration in meno di 7:07 con difficoltà Special Agent.

### MUNIZIONI INFINITE SENZA DOVER RICARICARE

Completate con successo il livello Air Base Espionage in un tempo inferiore a 3:11 con difficoltà Special Agent.

### SCANNER A RAGGI X

Completate il livello Area 51 Rescue con difficoltà Agent, Special Agent, e Perfect Agent.



### TUTTE LE PISTOLE IN MODALITÀ SINGLE PLAYER

Completate con successo il livello Ruins: Battle Shrine con un tempo inferiore a 5:31 e difficoltà Perfect Agent oppure caricate un file dalla versione GBC di Perfect Dark.

### SEQUENZA DI INTRODUZIONE ALTERNATIVA

Completate il gioco a livello di difficoltà Agent per cambiare la sequenza di introduzione.





## NINTENDO 64

### STAR WARS: ROGUE SQUADRON

#### AT-ST

Per sbloccare l'AT-ST inserite la passcode CHICKEN. Due giocatori prendono il controllo dei sistemi di fuoco e dei movimenti.



#### NABOO FIGHTER

Per sbloccare la caccia di Naboo inserite HALIFAX? come passcode. Selezionate quindi Enter Code, e inserite !YNGWIE!. Selezionate ancora "Enter Code" e potrete pilotare il mezzo.

## STARCRAFT 64

#### COMPRARE TUTTO

Durante il gioco premete R+Z per visualizzare il menu con truppe di terra e cielo, edifici normali e avanzati, upgrade e ricerca.

#### GOD MODE

Giocate fino all'episodio 3 (Protoss) in Brood War. Completate con successo l'ultimo round dell'episodio per sbloccare God Mode.

#### DENARO/GAS

Giocate fino all'episodio 1 (Terran) X-07: Patriot's Blood in Brood War. Trovate il secondo Terran Beacon nella stanza coi quattro civili. Uscite dalla porta in basso. Muovete a destra finché non affronterete i piromani. Attraversate l'area e localizzate Ursadon. Usate un marine per aprire la porta della cella e avvicinatevi. Muovete tutte le unità e premete B. Otterrete 1000 minerali e gas.

#### TUTTA LA RICERCA

Arrivate all'episodio 6 (Zerg/The Last Episode) X-06: The Amerigo in Brood War. Raggiungete la parte dove i Marine fanno fuoco sugli Zerglings. Vedrete una gabbia piena di animali. Spostate Kerrigen in basso a sinistra per ottenere il cheat.

#### MISSIONE BONUS

Completate con successo il livello 9 nell'episodio Zerg Brood War con almeno 5 minuti in avanzo.

#### CONSTRUIRE PIÙ RAPIDAMENTE

Premete B ripetutamente per accelerare il processo di costruzione.



## GAME BOY COLOR

### DONKEY KONG COUNTRY

"TOSOTTO LO SCIMMIOTTO" CI SVELA TUTTI I SUOI SEGRETI!

#### MODALITÀ EXPERT

Ottenete 81% o più completando tutti i livelli (inclusi quelli bonus) e ottenete tutte le monete da Candy's. Entrate nel menu opzioni e disattivate i barili DK. Questo vi permetterà di ottenere la vostra percentuale giocando a una difficoltà più alta.



#### STICKERS SEGRETE

Le stickers segrete si trovano sotto, vicino o attorno ai caschi di banane. Per ottenere queste regali trovate un casco di banane verdi e usate Donkey Kong e eseguite la mossa "Slam" (Basso + B). Dovreste vedere un piccolo rettangolo rimbalzare sul terreno. Prendetelo e spegnete il vostro GBC. Riaccendetelo, scegliete l'opzione "Print" e selezionate "Sticker Book". Dovreste vedere una piccola immagine su una delle pagine. Premete A su una di esse per stamparla. Ovviamente, per poter stampare le vostre sticker dovrete avere la vostra stampante per GBC collegata via link.

#### VITE EXTRA IN GORILLA GLACIER

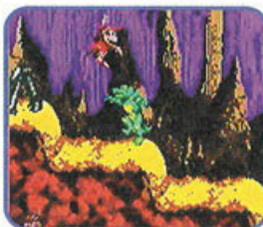
Andate in "Candy's Challenge": Selezionate "Candy" e otterrete una vita, quindi "Funky" per ottenerne 2 ma non rispondete "Cranky" in modo corretto.

#### VITE EXTRA IN JUNGLE HIJINXS

Andate nel primo stage di Kongo Jungle ed entrate in Jungle Hijinks. Appena iniziato lo stage fatelo rientrare nella sua casa, saltate sulle rocce sporgenti per raggiungere la cima. Entrate nella casa per trovare una vita extra. Premete Start per mettere in pausa il gioco per ritornare in Kongo Jungle. Rientrate in Jungle Hijinks e ripetete l'operazione.

#### VITE EXTRA IN KREMKROO INDUSTRIES

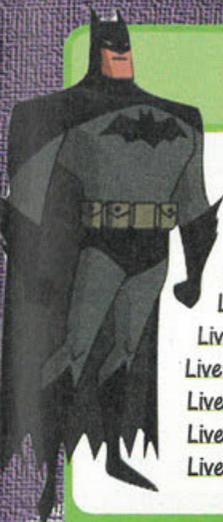
Saltate sulla prima liana che vedrete, aspettate finché non si sarà fermata e saltate da lì. Atterrerete su un barile di TNT. Prendetelo e lanciatelo sul primo bidone di olio che vedrete. Ora saltate nel buco che si è così creato. Mirate ora in alto per ottenere la vita extra. Premete poi Start, Select per ripetere quante volte lo desideriate.



#### VITE EXTRA IN MISTY MINES

Arrivate nella sezione in cui tutti i serpenti appaiono dai barili nel terreno. Saltate su 8 di questi per ottenere una vita extra.

# Zero Zone Zero Zone Zero Zone



## BATMAN: CHAOS IN GOTHAM

### Password

- Livello 2, "It's No Laughing Matter": Batman, Batmobile, Batman, Batcycle
- Livello 3, "Next Stop: Danger": Batman, Batcycle, Batgirl, Batcycle
- Livello 4, "Thru The Garden Of Evil": Batmobile, Batmobile, Batman, Batmobile
- Livello 5, "Batgirl On Batcycle": Batmobile, Batcycle, Batgirl, Batgirl
- Livello 6, "The Greatest Of Ease": Batcycle, Batcycle, Batman, Batgirl
- Livello 7, "2 2 Equals Two Face": Batcycle, Batgirl, Batgirl, Batman
- Livello 8, "Race Through The City": Batgirl, Batcycle, Batman, Batmobile
- Livello 9, "A Venomous Plan": Batgirl, Batgirl, Batmobile, Batcycle



## MARIO TENNIS

### GIOCARE SU CASTLE COURT

Giocate al mini - game di Luigi e vincete entrambi i livelli. Arrivati al terzo livello battete il record di 60. Potrete ora giocare su Castle Court in modalità esibizione e in gioco via link.

### TROPICS COURT

Giocate al mini - game Baby Mario's Target Shot e superate entrambi i livelli. Al terzo livello, battete il record di 60. Come in Castle Court potrete giocare a su Tropics via link e in modalità esibizione.

### JUNGLE COURT

Giocate al mini - game Donkey Kong's Banana Bunch ed eseguite quanto avete fatto per Castle Court e Tropic Court.

### STAR COURT

In modalità Singolo Giocatore ottenete ogni medaglia e il Gold Trophy. Dopodiché dovrete vincere al mini - game di Mario, Boo Blast's High Score. Star Court sarà ora disponibile.

### GIOCARE CON GLI STUDENTI

Sconfiggete gli studenti nelle leghe Junior, Senior, Varsity e Traveling Leagues per poterli poi selezionare dallo schermo dei personaggi.

### RACCHETTE SILVER E GOLD

Equipaggiate il vostro personaggio con l'Iron Racket, e andate sui campi di training.

Risalite il lago finchè non troverete un ragazzo che pratica il suo "swing": ditegli che non vi piace e fategli vedere la vostra abilità. Egli ne riderà, ma voi avrete la possibilità di dimostrargli quanto valete: in 10 secondi premete A più volte possibile. Se riuscirete a premere A 100 volte otterrete la Silver Racket. Qualora riuscite a premere A 150 o più volte otterrete la Gold Racket.



## MEN IN BLACK: THE SERIES 2

### Passwords per i vari livelli

Livello 2:	MTTH
Livello 3:	STVN
Livello 4:	SPDM
Livello 5:	BTHH
Livello 6:	BBYH
Livello 7:	MRLI





# Zero Zone Zero Zone

## GAME BOY COLOR

ACTION REPLAY

### BOMBERMAN MAX

Vite infinite	010AF7C2
Numero massimo di bombe piazzabili	0103F3C2
Gittata massima delle bombe	0109F4C2
Stop timer	010402C3

### THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS

Energia infinita	91FF9CC6
910FA2C6	Master Sword
Ore infinite a Subrosia	9103ACC6
9199A7C6	Mirror Shield
9109A8C6	9103A9C6
Rod Of Seasons & tutti e 4 i poteri	Bombe infinite
918FB0C6	9110AAC6
Tutte le Essences Of Nature	Ember Seeds infiniti
91FFB8C6	9199B5C6
Tutti gli oggetti secondari	Gale Seeds infiniti
91FF96C6	9199B8C6
91FF97C6	Mystery Seeds infiniti
91FF98C6	9199B9C6
91FF99C6	Pegasus Seeds infiniti
91FF9AC6	9199B7C6
91FF9BC6	Scent Seeds infiniti
	9199B6C6

### ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Munizioni infinite	91BDDCC6
Vite infinite	914A14DA

### PERFECT DARK

Visto che abbiamo parlato della versione N64 diamo un giro di vite anche ai codici per la sua controparte GB!

Per far funzionare questi codici spegnete l'Action Replay prima di caricare una missione e successivamente accendetela. Appena terminata la missione spegnee nuovamente la cartuccia.

Uccidere lo Spider Boss con un colpo soltanto	010054d5
Munizioni per fucile infinite	010f52db
	010f10db
Energia infinita con visuale prima persona	012500d9
	012580d7
Munizioni infinite con visuale in prima persona	010fe6ff
Energia infinita	012530c0

## NINTENDO 64

ACTION REPLAY

### CARMAGEDDON

Lo detesto, ma ci sarà pur qualcuno tra di voi che lo avrà acquistato, e quindi...

Tutti gli zombi distrutti	80094BEE 0064
Arrivare primi su una gara di 3 giri	801BE282 0003
Crediti infiniti	801BE29A FFFF
Stop timer	811BE21E 16ED

### TUROK 3: SHADOWS OF OBLIVION

#### ENERGIA INFINITA

D03334FF 0001
803334FA 0064
D033316F 0001
8033316A 0064
D0332FDF 0001
80332FDA 0064
D0332D3F 0001
80332D3A 0064

#### SUPER SALTO (TENETE PREMUTO L)

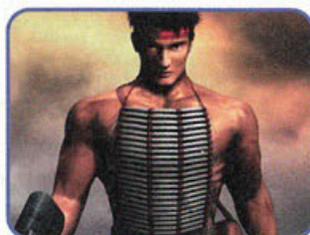
D0132C31 0020
81332AA0 43C0
D0132C31 0020
81332910 43C0
D0132C31 0020
81332E30 43C0

Munizioni infinite

80333929 00FF

#### TUTTI I CHEATS

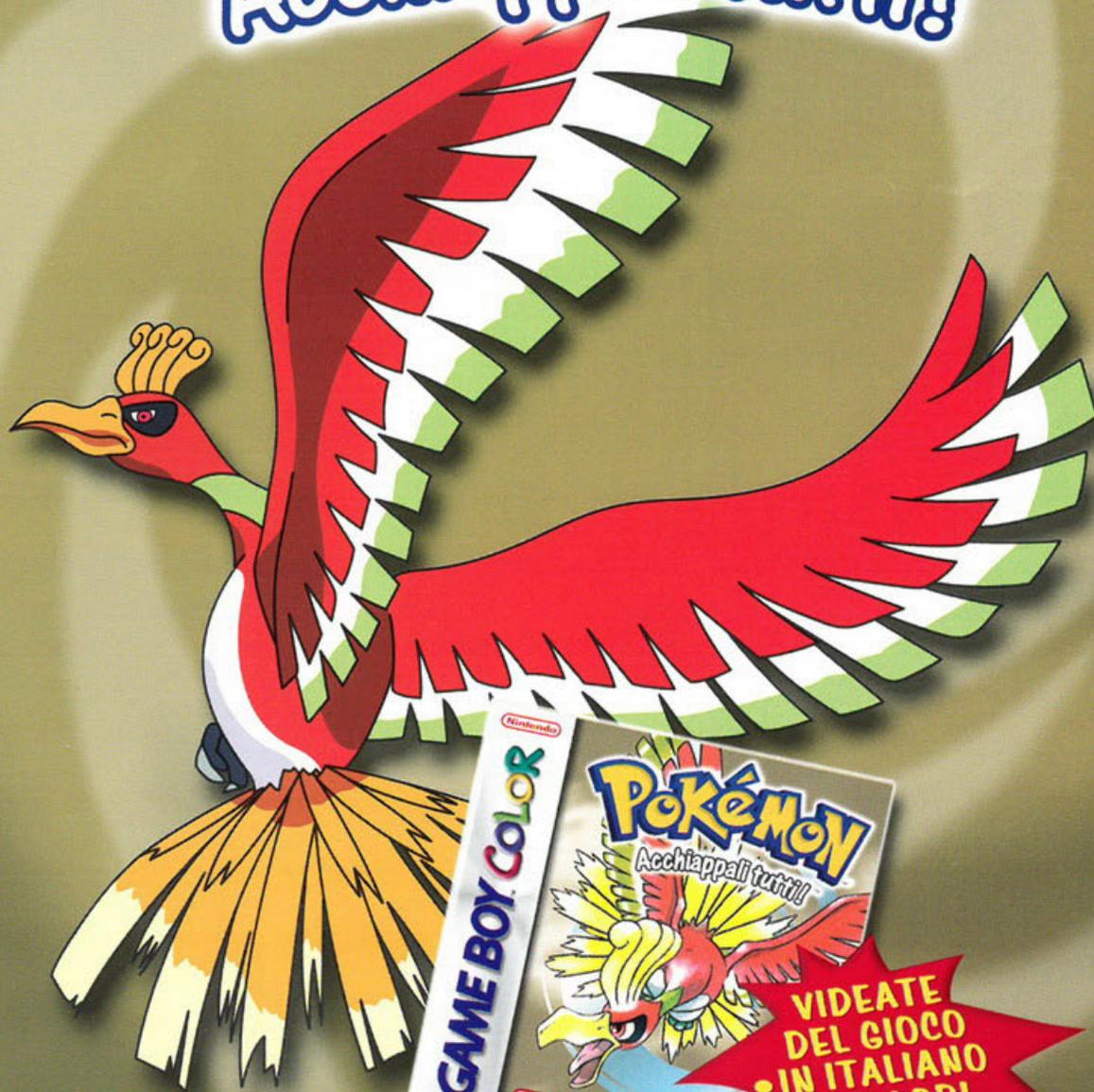
81131BB6 0002
Salto di livello
811659D4 FFFF
811659D6 FFFF
Nessuna musica
811659C0 0100



# POKÉMON

Acchiappali tutti!™

© 1996-2001 Nintendo/Creatures and GAME FREAK, Inc.  
TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1996-2001 Nintendo.



VIDEATE  
DEL GIOCO  
• IN ITALIANO  
• A COLORI

Versione Oro



GAME BOY COLOR



