

La Rivista per Nintendo 64 che mancava!

# N64

## MAGAZINE

### **Mario Tennis**

**Un idraulico  
alla conquista  
di Wimbledon**

**ISS  
2000**

**Il miglior calcio per N64?**

**Turok 3:  
Shadow  
of Oblivion**

**La saga continua**

**Come se non bastasse...**

**Pokémon Puzzle League, Blues Brothers 2000,  
Banjo Toxie, Fighter's Destiny 2  
e le strategie complete di Perfect Dark  
e Pokémon Stadium**

N64 Magazine - numero 8 **L. 9900**

PlayPress  
PUBLISHING



PLAYSTATION · NINTENDO · DREAMCAST · PC · ARCADE



# Game Republic

NEXT GENERATION MAGAZINE

Numero 14  
dal 28 ottobre in edicola

## Tokyo Game Show

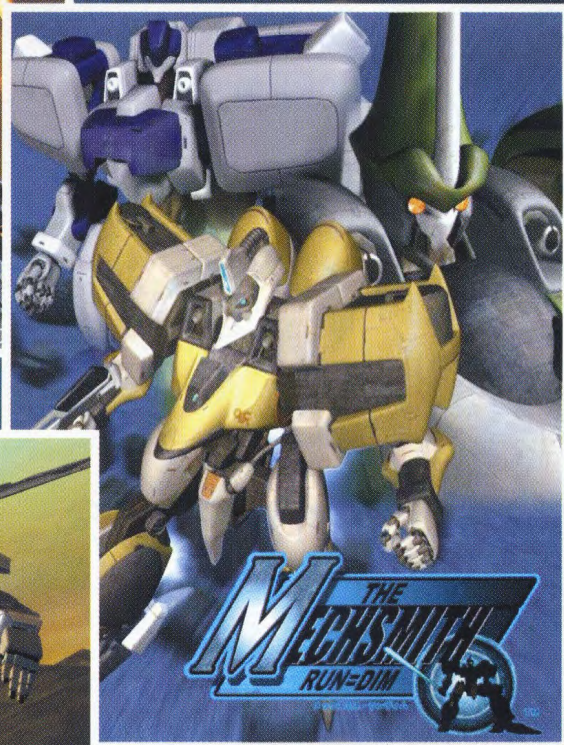
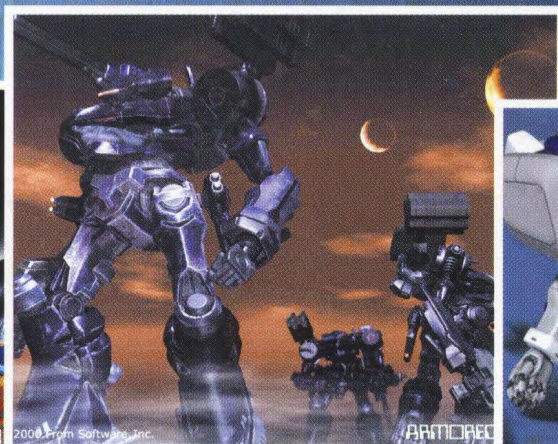
Il Sol Levante come non l'avete mai visto!

## Mech Station

Un esercito di robot all'assalto della PS2...

## Gran Turismo 2000

Immagini inedite e anticipazioni del gioco di guida definitivo!



TUTTO IL MONDO DEI VIDEOGIOCHI IN UN'UNICA RIVISTA

## LA TEMPESTA SI È PLACATA...



**N 64 Il Magazine N. 8**  
 Mensile Novembre/Dicembre 2000  
 Registrazione presso il Tribunale di Roma con il N. 569/98 del 14/12/98  
 ISSN 1129-8073

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

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

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

Play Press Publishing srl: Presidente Mario Ferri.  
 Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne:  
 Lungotevere dei Mellini, 44, 00193 Roma, tel.  
 06/3219219, fax 06/3203232, E-mail:  
 info@playpress.com, Sito Web: www.playpress.com  
 N 64 Il Magazine detiene i diritti in esclusiva di  
 N 64 Magazine © 2000 Paragon Publishing Ltd.  
 Tutti i diritti sono riservati, sia in Inglese che in  
 Italiano. La riproduzione dei contenuti, totale o par-  
 ziale, in ogni genere e linguaggio è espressamente  
 vietata. Paragon Publishing Ltd. non è affiliata con  
 le Società o i prodotti citati all'interno della rivista.  
 Tutti i Marchi citati nella rivista sono di proprietà  
 delle rispettive Case.

Edizione Italiana © 2000 Play Press Publishing srl



DANIELE CUCCHIARELLI

### La copertina del mese

Mario è tornato, potevamo non dedicargli un posto privilegiato sulla nostra copertina? Questo mese il palco d'onore spetta infatti a *Mario Tennis*... uno dei giochi di sport più divertenti che la nostra console preferita abbia mai visto! Per presentarlo degnamente abbiamo pensato di fare un breve riassunto delle varie versioni di Mario apparse su N64. In attesa di dargli il benvenuto sulle nuove console Nintendo, non ci resta che passare i prossimi mesi impugnando la racchetta e correndo in lungo e in largo sui campi da tennis!



Quando l'N64 era ancora agli inizi della sua storia, la simpatica mascotte Nintendo si presentava in veste di eroe senza paura, pronto a tutto pur di salvare la sua principessa...



Con il passare degli anni, il baffuto idraulico ha esteso notevolmente i suoi interessi e ci ha fatto passare intere settimane in sua compagnia sui campi da golf...



Ma ora è giunto il momento di una nuova sfida. Vi sentite pronti a entrare in campo con Mario, Luigi e tutti i loro amici per le partite di tennis più esaltanti della vostra vita?

# Sommario

## Recensioni

### Mario Tennis

Finalmente siamo riusciti a mettere le mani sull'attesissimo gioco di tennis della banda di Mario. Ancora non siamo riusciti a smettere di giocare... per sapere cosa pensiamo del nuovo capolavoro Nintendo correte a leggere la recensione completa.



## Speciale

### Nintendo Story



Quali sono le origini della grande N? Chi sono i papà di Mario e Zelda e come hanno iniziato a muovere i primi passi nel mondo dei videogiochi? Scopritelo nella prima puntata di questo Speciale davvero "speciale" che vi farà fare un grandioso tuffo nel passato!

## Anteprime

### Hey You, Pikachu!

Non ne abbiamo mai abbastanza... Dopo l'anteprima di *Pokémon Puzzle League* presentata in questo stesso numero, ecco arrivare il gioco tanto atteso da tutti i sostenitori del mitico roditore elettrico.



## Recensioni

### Turok 3: Shadow of Oblivion



La terza puntata di questa splendida serie di sparatutto vi sorprenderà con inaspettate rivelazioni e una giocabilità davvero incredibile. Se siete dei fan di Turok e non vedete l'ora di fare a fette un po' di mostri, questo è il gioco che fa per voi!



## Recensioni

### International Superstar

#### Soccer 2000

Calcio... calcio e ancora calcio! Lo sport più popolare del nostro paese torna su N64 con una nuova versione del mitico ISS. Giocabilità e grafica migliorate, azione mozzafiato e... un simulatore di fidanzate!



28

## Recensioni

### Blues Brothers 2000

Dal grande schermo arrivano i due eroi più eleganti e spericolati di sempre. Una nuova avventura che vi porterà dal carcere alla gloria... sarete in grado di salvare i nostri eroi e riunire la mitica band dei Blues Brothers?

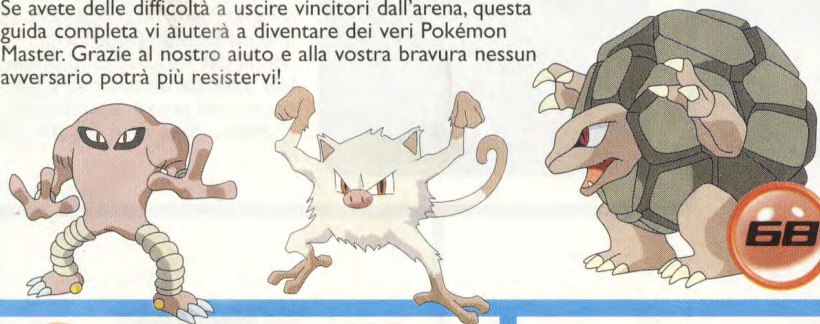


48

## Strategia

### Pokémon Stadium

Se avete delle difficoltà a uscire vincitori dall'arena, questa guida completa vi aiuterà a diventare dei veri Pokémon Master. Grazie al nostro aiuto e alla vostra bravura nessun avversario potrà più resistervi!



68

## Strategia

### Perfect Dark

E se ancora non vi basta ecco la guida completa alla fantastica avventura di Joanna Dark... dodici pagine di pura adrenalina che vi aiuteranno a tirare fuori dai guai la nostra eroina! Fate attenzione però... solo i veri agenti potranno arrivare alla fine.



76

## Scelta Rapida

Per semplificarvi la vita abbiamo deciso di dare dei colori alle varie sezioni della nostra grande rivista! Cosa state aspettando? Correte a leggere tutto quello che volete sapere sul vostro gioco preferito!

## Anteprime

Ogre Battle 64	18
Hey You, Pikachu!	20
Scooby Doo	
Classic Creep Capers	22
WWF No Mercy	23
Pokémon Puzzle League	24
Stunt Racer 64	25
Indiana Jones and the Infernal Machine	25
Banjo-Toobie	26

## Recensioni

International Superstar Soccer 2000	28
Turok 3	
Shadow of Oblivion	34
Mario Tennis	40
Fighter's Destiny 2	44
Blues Brothers 2000	48
Indy Racing 2000	54
Rat Attack	60

## Spaccacodici

Cheat Zone	62
Pokémon Stadium	68
Perfect Dark	76

## Speciale

Nintendo Story	14
----------------	----

## Rubriche

News!	6
Gamewatch	9
Japan 64	10
Index	88
N-Mail	94
6 Domande 4 Risposte	97
Prossimo Numero	98

# News

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



## La Konami fa rotta sul GameCube

La Universal Interactive e la Konami Entertainment hanno annunciato un accordo che per cinque anni legherà i due colossi del divertimento elettronico e che permetterà a tutti noi di poter giocare su GameCube con tre mostri sacri del mondo del cinema e del videogioco. Le tre licenze copriranno tutto il mercato dei videogiochi, il che vuol dire anche PS2, Xbox e... Game Boy Advance! A questo punto sarete curiosi di sapere a quali capolavori ci stiamo riferendo. Tenetevi forte...

**Un accordo mostruoso per portare tre capolavori sulla nuova console**

### La Cosa (The Thing)

Basato sul popolarissimo film horror/fantascientifico di John Carpenter, questo titolo riprende la storia esattamente dove la pellicola cinematografica era terminata. Il gioco promette brividi alla *Resident Evil* miscelati a fasi di pura azione, il tutto condito da alieni informi e armi pesantissime. "È da diverso tempo che il pubblico si aspetta di vedere un gioco dedicato alla Cosa e noi abbiamo intenzione di esaudire questo desiderio nel miglior modo possibile... questa licenza ci darà la possibilità di realizzare un prodotto tratto da uno dei più grandi successi della storia del cinema horror e di portarlo in una nuova dimensione grazie alle incredibili tecnologie attuali!". Questo è stato il commento di Jim Wilson, Vice Presidente e General Manager della Universal Interactive Studios.



### Jurassic Park III

Ancora un film alla base di un videogioco, ma questa volta non parliamo del passato bensì del futuro. *Jurassic Park III* è attualmente in via di lavorazione sotto la sapiente direzione di quel genio chiamato Steven Spielberg. Per la prima volta però un gioco basato su un film di successo viene annunciato (anche se non ufficialmente) prima ancora della sua versione su schermo panoramico. *Jurassic Park III* sarà un gioco d'azione 3D con (ovviamente) una tonnellata di animali e mostri preistorici a fare compagnia ai protagonisti. A proposito di questo secondo titolo, lo stesso Jim Wilson ha dichiarato: "La collaborazione con i programmatori della Konami ci permetterà di ricreare alla perfezione tutti i brividi e la tensione che da sempre hanno contraddistinto la serie *Jurassic Park*". Non essendo ancora a conoscenza della trama del film risulta impossibile azzardarne una per il gioco, ma nei prossimi mesi cercheremo di tenervi aggiornati!



### Crash Bandicoot



Avete letto bene... il folle topone arancione finora apparso solo su PlayStation arriverà anche sulla nuova console Nintendo. La scadenza del contratto esclusivo che legava Crash alla Sony ha aperto nuovi orizzonti a questo popolare personaggio che ora potrà finalmente sfogare la sua voglia di avventura anche su altre console. Anche su questo terzo argomento è intervenuto Jim Wilson che ha dichiarato: "Crash Bandicoot è uno dei pochi personaggi ad aver riscosso lo stesso successo in Giappone, America ed Europa. Sia la Universal che la Konami sono orgogliose di imbarcarsi in questa nuova avventura con uno dei protagonisti di videogiochi più famosi della storia". Non possiamo che dargli ragione e infatti non vediamo l'ora di vedere il mitico Crash su GameCube.



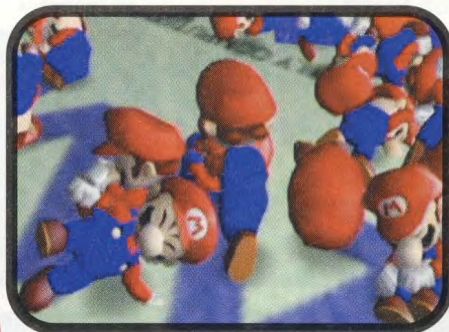
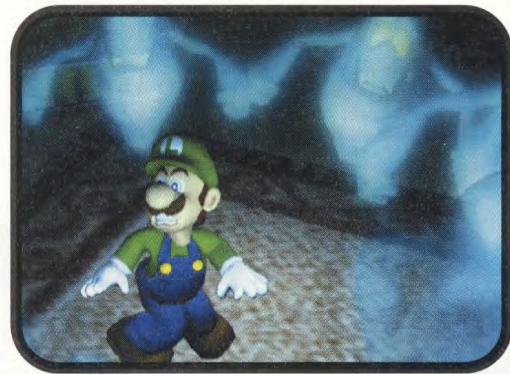
## Mario abbandona il GameCube!

**Miyamoto non porterà Mario sul nuovo mostro Nintendo? Abbiamo indagato ed ecco cosa abbiamo scoperto...**

**P**rima che vi strappiate i capelli per il titolo di questa news aspettate di leggere fino alla fine. In una recente intervista il boss della Nintendo Shigeru Miyamoto ha lasciato intuire la minima possibilità che il GameCube sia la prima console della grande N il cui lancio non verrà accompagnato da un gioco di Mario. Ora, chi conosce Miyamoto sa benissimo che le sue parole nascondono a volte degli enigmi, degli indovinelli o più in generale delle frasi nascoste che non permettono di cogliere fino in fondo le sue intenzioni. I fatti sono questi... quando uno degli intervistatori ha chiesto quanto tempo avremmo dovuto aspettare per vedere un Mario 128, il mitico Shigeru ha risposto: "È sicuramente uno degli esperimenti a cui mi sto dedicando in questi mesi, ma non sono ancora sicuro di voler realizzare qualcosa di simile al precedente Mario 64. Sono in attesa di conoscere le reazioni del pubblico per decidere se proseguire su questa strada o se intraprenderne una completamente nuova".

Se ricordate, lo stesso Miyamoto nel lontano agosto 1999 aveva dichiarato

che una nuova console Nintendo non avrebbe potuto essere lanciata senza l'aiuto del simpatico idraulico italiano. In un secondo tempo aveva anche aggiunto che con la nuova console avremmo visto un nuovo lato del mitico Mario che tra l'altro si stava già allenando in palestra per il suo debutto su Dolphin! Cosa significa tutto questo? Verrà realizzato un altro gioco con i personaggi di Mario, che però non avrà la classica struttura platform dei precedenti? Possiamo invece aspettarci un titolo assolutamente rivoluzionario che non farà rimpiangere la gloria del fratellino più anziano? Mistero... le notizie ufficiali si fermano qui. Per sapere se il buon vecchio Miyamoto ci sta preparando un altro piacevole scherzo dei suoi dovremo attendere ancora un po' di tempo! Vi lasciamo con questa enigmatica frase con cui Miyamoto ha concluso la conferenza... quando un addetto ai lavori gli ha chiesto se dovevamo aspettarci qualche novità nei prossimi mesi, lui ha risposto: "Ovviamente, è il mio mestiere sorprendere la gente!"... un vero mito!



## Advance in regalo...

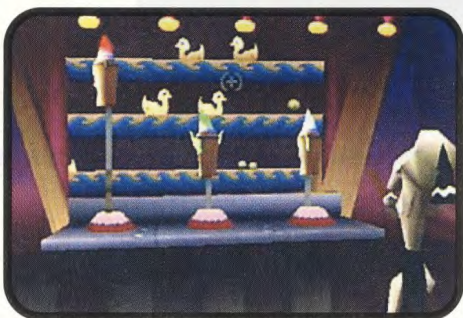
**Quanto sono fortunati i Giapponesi?**

**U**na notizia dell'ultima ora che sicuramente servirà per farci diventare verdi dall'invidia. Durante una recente conferenza stampa tenutasi in Giappone, la Matsushita (divisione orientale della Panasonic) ha annunciato un concorso decisamente allettante. Il premio in palio è di quelli che fanno uscire gli occhi dalle orbite... un fiammante Game Boy Advance! Cosa bisogna fare per vincerne uno? Semplice, spedire un codice a barre che si trova dietro le confezioni di batterie giapponesi da 1000 Yen e sperare di essere estratti... non male vero?





# Cosa giocano i Giapponesi?



## I titoli del Sol Levante...

Ok, l'attenzione di tutti gli appassionati Nintendo si è fortemente spostata verso le console della nuova generazione. Non dimentichiamo però che il nostro mitico 64-bit ha ancora molto da regalarci! Ecco una breve lista delle date di uscita ufficiali dei prossimi giochi, ovviamente ci riferiamo al mercato giapponese... per quello europeo dovremo attendere un po' di più!

Custom Robo V2  
Crime and Punishment  
Banjo Tooie  
Mario Party 3  
Pokémon Stadium  
Echo Delta  
Animal Forest

10 novembre  
21 novembre  
27 novembre  
7 dicembre  
14 dicembre  
14 dicembre  
21 febbraio

Ma non finisce qui... la software house Vatical Entertainment ha recentemente comunicato la lista dei giochi per N64 su cui sta lavorando. Tra questi, VR Power Boat Racer si trova in una situazione abbastanza complicata, perché non c'è nessuna casa disposta a distribuirlo. Speriamo solo che dopo lo spostamento di Resident Evil 0 su GameCube non ci tocchi vedere altri giochi cancellati o inseriti nel limbo dei videogames "in attesa". Ecco la lista completa con le date di uscita:

Polaris SnowCross 24 ottobre 2000  
SeaDoo HydroCross 21 novembre 2000  
Carnival 5 dicembre 2000  
VR Power Boat Racer Data sconosciuta



## Chiamatemi NGC...

**È ufficiale... la Nintendo ha intenzione di abbreviare il nome del GameCube!**

Il 6 settembre scorso la Nintendo ha registrato il marchio NGC come abbreviazione ufficiale del nome della sua nuova console. La storia continua quindi... dopo aver giocato con il NES (Nintendo Entertainment System), con il SNES (Super Nintendo Entertainment System) e con l'N64 (Nintendo 64) arriverà il momento di passare le nostre giornate con il NGC (Nintendo GameCube). Non sappiamo ancora se la Nintendo ha intenzione di creare un logo per la nuova console, come fece con la mitica N tridimensionale.







# GAMEWATCH

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

## Le prossime uscite

### CTO

Rhubarb Avventura TBA

### HALIFAX

Battlezone Azione TBA  
Rally 64 Corse TBA

### INFOGRAMES

Duck Dodgers Azione Ottobre

### LEADER

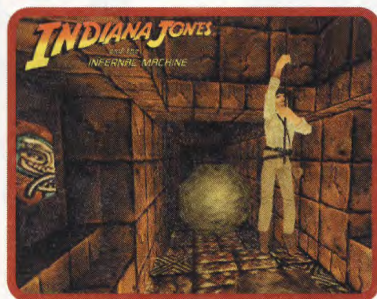
Lego Racers Corse Ottobre

### Date da confermare

Banjo-Tooie	PAL	
Conker's Bad Fur Day	PAL	Novembre
Dinosaur Planet	PAL	Dicembre
Donald Duck	PAL	Dicembre
Eternal Darkness	PAL	Novembre
Excitebike 64	PAL	Ottobre
Mario Party 2	PAL	Ottobre
Mario Tennis	PAL	Dicembre
Mickey's Speedway	PAL	Novembre
Paper Mario	PAL	Ottobre
Pokémon Puzzle League	PAL	Dicembre
Ready 2 Rumble 2	PAL	Novembre
Riqa	PAL	Dicembre
Rusaah 2049	PAL	Ottobre
Starcraft 64	PAL	Ottobre
Super Mario RPG	PAL	Ottobre
Zelda: Majora's Mask	PAL	Novembre

1080 Snowboarding 2	JAP	2000	Mother 3	JAP	2000
3Sixty	USA	2000	Namco Musaeum 64	PAL	2000
4x4 Mud Monsters	USA	2000	NBA Live 2001	USA	2000
Aidyn Chronicles: The First Mage	USA	2000	NFL Blitz 2001	USA	2000
Airport Inc	PAL	2000	Ogre Battle 64: Lordly Caliber	USA	2000
All Star Baseball 2001	USA	2000	Polaris Snocross	USA	2000
Alone In The Dark 4	PAL	2000	Power Rangers	USA	2000
Animaniacs Ten Pin Alley	USA	2000	Puma Street Soccer	PAL	2000
Army Men: Air Combat	PAL	2000	Quest 2	USA	2000
Army Men: Sarge's Heroes 2	USA	2000	Rally Masters	PAL	2000
Bassmasters 2000	PAL	2000	Resident Evil Zero	JAP	2000
Batman Beyond	PAL	2000	Rev Limit	PAL	2000
Bomberman 2	JAP	2000	Robocop	USA	2000
Caesars Palace	USA	2000	Rollerball	USA	2000
Catroots	USA	2000	Ronald Soccer	PAL	2000
Centzo's Carnival Adventure	USA	2000	Roswell Conspiracies	USA	2000
Derby Stallion 64	JAP	2000	Rugrats In Paris	USA	2000
DethKarz	PAL	2000	Scooby Doo:	PAL	2000
Earthbound	PAL	2000	Shadow Man 2	PAL	2000
Extreme Sports 64	PAL	2000	Sim City 2000	PAL	2000
FIA Formula 1	PAL	2000	Snowboard Kids 2	PAL	2000
Fighters Destiny 2	PAL	2000	Space Invaders	PAL	2000
Fire Emblem 64	JAP	2000	Speed	USA	2000
Ghouls & Ghosts	JAP	2000	Spider Man	PAL	2000
Greatest Arcade Hits	USA	2000	Spooky	USA	2000
Harvest Moon	PAL	2000	Spy Hunter	USA	2000
Hey You! Pikachu!	USA	2000	Star Wars: Battle For Naboo	PAL	2000
Indiana Jones: Infernal Machine	PAL	2000	Sydney Olympics 2000	USA	2000
Indy League Racing 2000	USA	2000	Tetris Attack	PAL	2000
Jeff Gordon XS Racing	USA	2000	Thornado	USA	2000
Jest	PAL	2000	Tom and Jerry	USA	2000
Jungle Emperor Leo	JAP	2000	Top Gun	USA	2000
Kobe Bryant NBA Courtside 2	PAL	2000	Velocity	USA	2000
Madden 2000	USA	2000	Wild Waters	PAL	2000
Magic Flute	JAP	2000	The World Is Not Enough	PAL	2000
Mega Man 64	JAP	2000	WWF No Mercy	USA	2000
Metal Gear	JAP	2000	WWF Smackdown	PAL	2000
Mia Hamm Soccer	USA	2000	X-Men: Mutant Academy	PAL	2000
Mini Racers	PAL	2000	Young Olympians	USA	2000

## Indiana Jones



## Mega Man



## Mother 3



# JAPAN 64

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

**Prodotto:** Konami  
**Sviluppo:** Konami  
**Genere:** Musicale  
**Data di Uscita in Giappone:** 30 novembre

## DISNEY DANCING MUSEUM

La trascinante serie di giochi musicali della Konami arriva finalmente anche sulla console a 64-bit Nintendo. A fine novembre potrete mettere le mani su una versione di *Dance Dance Revolution* dedicata ai mitici personaggi Disney. Per chi non ha mai avuto la fortuna di provare il simulatore di ballo della casa di Metal Gear spendiamo due paroline sulla meccanica di gioco. Dovrete premere i pulsanti a ritmo di musica, seguendo le frecce che scorrono sullo schermo. Ogni volta che andate fuori tempo o sbagliate a digitare un comando, la barra del punteggio diminuisce fino a raggiungere il valore zero. In questo caso vi ritroverete davanti alla scritta Game Over e l'unico modo per rimediare sarà di esercitarsi parecchio nella modalità di Allenamento fino a raggiungere dei risultati soddisfacenti. I brani che potrete selezionare seguono tutti la tradizione musicale Disney, un mix di ritmo e fantasia che vi sorprenderà. In *Disney Dancing Museum* sono presenti tre diverse modalità di gioco, una per il singolo giocatore, una per le sfide in coppia e l'ultima (chiamata Session Mode) che prevede l'utilizzo simultaneo di tappetino e controller analogico. Con i piedi premerete i pulsanti del tappetino, con le mani controllerete il joypad seguendo come sempre le istruzio-

ni del computer. Naturalmente nella modalità Session potrete farvi aiutare da un amico, affidandogli il controllo del joypad o del tappetino. Sempre in quest'ultima opzione potrete vincere i pezzi di un puzzle. Se riuscirete a completarne uno, otterrete un nuovo brano tutto da ballare. *Disney Dancing Museum* può essere giocato anche senza il tappetino, usando il classico controller del Nintendo 64, ma vi assicuriamo che per assaporare al meglio tutto il fascino e il divertimento offerto da questo titolo è necessario acquistare la fantastica periferica brevettata dalla Konami. Dovrete sborsare una cifra considerevole, ma la soddisfazione che riceverete da questo prodotto è difficile da descrivere a parole!



# MEGAMAN COLPISCE ANCORA



**M**egaman 64 è in dirittura d'arrivo per la console a 64-bit della Nintendo e sembra essere una conversione ultrapotenziata dell'originale uscito su PlayStation. Non ci riferiamo solamente a una maggiore definizione della grafica ma anche a un miglioramento della giocabilità e del sistema di controllo. Il protagonista dell'avventura è Rock, un ragazzo che parte per un lungo viaggio alla ricerca del padre adottivo scom-

parso. Accanto a lui ci sarà una ragazzina di nome Lol, che lo aiuterà nei momenti più critici. *Megaman 64* è fondamentalmente un gioco d'azione che prende in prestito alcuni elementi dai giochi di ruolo (uso degli oggetti, equipaggiamento delle armi, ecc.). La data di uscita è fissata per il prossimo 22 novembre. Non ci resta che aspettare per valutare le effettive qualità di questo attesissimo titolo della casa di Resident Evil.



## MARIO TENNIS

**GB** Dopo aver accolto critiche positive dalla stampa internazionale, il gioco di tennis dedicato alla banda Nintendo arriva anche su Game Boy Color, insieme a una serie di interessanti novità non presenti nella versione originale.

Oltre alla classica modalità Exhibition, nella quale potrete scegliere il tipo di campo e la durata del match, troverete uno Story Mode in cui sarà possibile addestrare un tennista all'inizio della carriera e portarlo fino al primo posto in classifica mondiale. Quest'ultima modalità ricorda per struttura e impostazioni un vero e proprio gioco di ruolo, con tanto di spostamenti tra varie città e rivali da sfidare a colpi di racchetta. Oltre alle vecchie conoscenze della Nintendo (Mario, Luigi e compagnia bella), sarà possibile selezionare alcuni personaggi nuovi di zecca come Alex e Nina. Utilizzando la periferica per il collegamento tra Game Boy e Nintendo 64, potrete caricare i personaggi creati nella versione a 64-bit in quella tascabile e viceversa. Mentre giocate a Mario Tennis 64, potrete anche utilizzare lo schermo del Game Boy come tabella dei punteggi e delle classifiche. Sarà possibile naturalmente collegare tra di loro due Game Boy per dare vita ad appassionanti sfide in multiplayer. Insomma, un titolo da tenere decisamente sott'occhio, caldamente consigliato da tutta la redazione di N64 Magazine... speriamo che arrivi presto anche da noi!



Prodotto: Nintendo  
Sviluppo: Nintendo  
Genere: Sport (Tennis)  
Data di Uscita in Giappone: 1 Novembre

## DRAGON QUEST RISORGE

**L**a Enix sta dando gli ultimi ritocchi all'attesissima conversione di *Dragon Quest III* per la console portatile della Nintendo. Non si tratta comunque di una semplice conversione, ma di un gioco pieno di nuovi spunti e piacevoli aggiunte... a partire dall'inserimento del concetto di tempo. In *Dragon Quest III* infatti la giornata è divisa in tre momenti: pomeriggio, sera e notte. A seconda del periodo in cui andrete a visitare le varie ambientazioni, assisterete a un diverso sviluppo della storia. Sconfiggendo i mostri nelle battaglie guadagnerete dei medaglioni d'argento di vario tipo. Ce ne sono in tutto più di 150. Trovarli tutti sarà una vera e propria impresa, ma se ci riuscirete avrete una bellissima sorpresa ad attendervi. Come accadeva nell'originale, potrete cambiare classe ai vostri personaggi. Sono presenti inoltre due sottogiochi molto interessanti, una specie di gioco dell'oca con i protagonisti dell'avventura e un quiz che analizza il vostro carattere. Davvero niente male!



# タクトシハキコリテト

## PIA KYAROTTO YOKOSO 2.2



## FIDANZATE TASCABILI

**S**e siete appassionati delle avventure sentimentali Made in Japan e possedete la mitica console portatile della Nintendo, allora non potete lasciarvi sfuggire il nuovo titolo della Nec Interchannel. *Pia Kyarotto Youkoso 2.2* è il seguito ufficiale di un'avventura uscita qualche tempo fa su PC e Sega Saturn. Nel gioco impersonerete il cameriere di un pub frequentato da splendide fanciulle. Verrete aiutati da graziose colleghe in gonnella che vi insegneranno tutti i segreti del mestiere. Come è classico di

questo genere di giochi, il vostro obiettivo principale sarà quello di trovare una ragazza ideale tra quelle che frequentano e lavorano nel locale. Anche in questa versione portatile sono presenti dei divertenti sottogiochi, che vi saranno utili per aumentare le caratteristiche (fascino, intelligenza, ecc.) del personaggio. Le bellissime illustrazioni della versione originale sono state adattate in maniera egregia per dare il meglio anche su Game Boy Color. L'uscita in Giappone è prevista per la fine di novembre.

## UN SEGUITO INASPETTATO

**D**irettamente dalla console a 128-bit della Sega, arriva su Game Boy Color un nuovo capitolo della bellissima serie Grandia. Sviluppato dalla Hudson Soft, questo episodio proporrà una giocabilità più vicina a quella di un gioco d'azione che a un gioco di ruolo. Il protagonista dell'avventura è uno studente di nome Yuuhi che un bel giorno si ritrova catapultato in un mondo fantastico. Insieme a lui vengono teletrasportati due suoi compagni di scuola, ma in punti diversi di questo strano universo. Per ritrovare i suoi amici e la chiave per tornare nella dimensione originale, il

nostro eroe dovrà iniziare un lungo viaggio che gli farà incontrare Justine, Fina, Su e tutte le vecchie conoscenze di questa straordinaria saga. Le battaglie con il nemico verranno affrontate tramite l'utilizzo di particolari carte magiche, dalle quali si possono ottenere i più svariati attacchi e tecniche speciali. Non poteva mancare la classica barra degli IP (Initiative Point) che detta l'ordine dei turni durante i combattimenti. Una grafica decisamente sopra la media e una longevità seconda a nessuno, fanno di questo prodotto un autentico gioiellino da possedere. Ben fatto, Hudson!



## FOLLIA... MADE IN JAPAN

**S**ul sito giapponese della Nintendo, nella sezione dedicata al mitico *Mario Tennis 64*, sta avendo luogo un torneo veramente speciale. La gara è aperta a tutti i nostri cari amici giapponesi (a quando un torneo tutto italiano?) e prevede una sfida in modalità Ring Shot su campo in terra sintetica. Vince chi realizza il punteggio più alto in tre minuti di tempo. Ai primi classificati (soprattutto al primo...) andranno dei premi prestigiosi. Date un'occhiata alla foto per rendervi conto della grandiosità del premio. Eh sì, ragazzi, il fortunato vincitore di questa competizione si porterà a casa un bellissimo set da tennis di Mario, con tanto di borsa, rete e racchette. Per partecipare al concorso dovrete entrare nella modalità Ring Tournament del gioco e inserire la password che vi viene fornita nel sito. Non avete già voglia di entrare in campo?



## I GADGET DEL MESE



**L**e perle che vi andiamo a presentare questo mese sono dedicate alla graziosa mascotte gialla di casa Nintendo. La prima è rivolta a chi ha voglia di ascoltare la radio o l'ultimo CD acquistato in compagnia dei leggendari Pokémon. È arrivato il momento di acquistare queste simpaticissime casse acustiche personalizzate con i volti del mitico Pikachu e del suo fratellino più piccolo Pichu. Collegatele a una qualsiasi apparecchiatura radio e il gioco è fatto. Le guance rosse dei Pokémon si illumineranno a ritmo di musica, rendendo questo gadget una vera gioia per gli occhi e per le orecchie.



**L**a seconda non è certo una novità nel panorama Pokémon, ma la nuova ondata di portachiavi presentati a inizio ottobre dalla Nintendo merita assolutamente l'attenzione di tutti i veri fan della serie. A differenza dei comuni portachiavi in vendita, questi parlano, tenendoci compagnia mentre apriamo e chiudiamo la porta di casa. In Giappone potrete trovare tutti questi succosi gadget dentro i cabinati a premi delle sale giochi. Sarebbe bello averli anche qui da noi, non trovate?

QUANDO I SOGNI DIVENTANO REALTA'!

# Dreamcast

## ARENA

dal 5 dicembre in edicola

**UFC**

Il picchiaduro più  
realistico mai realizzato

**ETERNAL ARCADIA**

Arriva la nuova generazione  
di giochi di ruolo

**PHANTASY  
STAR ONLINE**

Preparatevi a giocare  
con il mondo intero!

**ECCO THE DOLPHIN**

Nulla potrà più fermarvi  
con la nostra soluzione



PlayPress  
PUBLISHING



# NINTENDO

**N**essuna compagnia al mondo può vantare la tradizione e il curriculum della Nintendo in fatto di videogiochi. Forse solo la gloriosa Atari (creatrice di Pong e dell'Atari 2600) è riuscita per un breve periodo a conquistare una popolarità simile... ma sono ricordi che appartengono al passato! Nei giorni più recenti i concorrenti si sono fatti certamente più agguerriti, a cominciare da Sony, che con la sua PlayStation ha reinventato il modo di intendere i videogiochi, per poi passare a Sega, mamma del Genesis (Mega Drive), del Dreamcast e di personaggi come Sonic. Ma com'è nata la casa che ha creato protagonisti come Mario, Zelda e Donkey Kong? Il suo ingresso nel mondo dell'intrattenimento elettronico "casalingo" risale più o meno a 20 anni fa ed è stato costruito sulla scia di successi ottenuti nelle sale giochi di tutto il mondo. Scopriamo insieme le tappe del successo in questo speciale diviso in più puntate, che vi porterà nella preistoria dei videogiochi per farvi conoscere le origini di quel colosso che tutti oggi conoscono con il nome Nintendo.



## UNA LINGUA SCONOSCIUTA

**N**on tutti ne saranno a conoscenza ma la parola Nintendo racchiude dentro di sé un profondo significato. Il nostro gruppo di esperti, dopo lunghe ricerche effettuate su svariati dizionari ed enciclopedie, è riuscita a giungere a una importante conclusione. Andiamo a vederla insieme...

La parola Nintendo, proveniente dalla lingua giapponese, è composta di tre kanji ognuno con un preciso significato. Sembra che il termine Nintendo non sia altro che l'unione fra tre caratteri kanji che tradotti significano più o meno "Cerchiamo di fare tutto il possibile al meglio" o anche "Nelle mani del paradiso".

Unendo questi tre ideogrammi, il significato potrebbe venire tradotto in italiano in vari modi: "Il tempio celeste della responsabilità" oppure "La sala fatale dell'incarico". Insomma, di combinazioni ce ne sono veramente tante, ma parlando in termini più pratici si potrebbe tradurre come: "Facciamo il nostro dovere come vuole il destino".



▲ Nin: responsabilità, incarico.

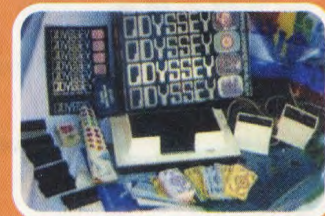
▲ Ten: cielo, destino.

▲ Dou: tempio, sala.



## LO SAPEVATE CHE...

**I**n quel periodo facevano la loro apparizione in America i primi videogiochi destinati al mercato casalingo. Nel 1975, fiutando l'affare, Nintendo acquistò i diritti per vendere il sistema elettronico Magnavox in Giappone. Due anni dopo, con la collaborazione della prestigiosa compagnia Mitsubishi, Nintendo sviluppò il TV-Game 6, con 6 diverse variazioni di Pong... dopo qualche tempo ne venne realizzata una versione potenziata chiamata TV-Game 15.



▲ La versione americana dell'Odyssey Magnavox.

# STORY

1ª PARTE



## IL FIGLIO DI KONG

Nel 1982 Nintendo era diventato sinonimo di successo sia in America che in Giappone. Intenzionato più che mai a cavalcare l'onda del successo, Yamauchi chiese al suo team di sviluppare un seguito per *Donkey Kong*. A differenza di *Pac-Man* e *Ms Pac Man*, che erano essenzialmente due giochi identici a parte una velocità maggiore e nuovi labirinti, *Donkey Kong Jr.* cambiò radicalmente la struttura dell'originale e anche la trama. Mario aveva finalmente rinchiuso il povero Donkey Kong in gabbia, e il suo piccolo aveva il compito di liberarlo arrampicandosi sulle funi e utilizzando le chiavi per aprire i lucchetti della gabbia. Fu in questo periodo che Nintendo of America di Minoru Arawaka spostò la sua sede dallo stato di New York a Redmond, nello stato di Washington.



▲ Hiroshi Yamauchi.



▲ Donkey Kong Jr.



▲ Il Presidente Arakawa gioca a golf con Mario!

## 1889-1979: INIZIA L'AVVENTURA...

### Un debutto in sordina

Anche se difficile da credere, il marchio Nintendo ha una storia ultra centenaria che risale al lontano 1889. La storia inizia a Kyoto, una delle città principali del Giappone. Grazie all'intuito di Fusajiro Yamauchi (bisnonno dell'attuale presidente Nintendo, Hiroshi Yamauchi), la neonata compagnia lanciò una serie di carte da gioco che potrebbero essere considerate come i veri antenati del popolare gioco da tavolo Magic. All'epoca la società si chiamava Marufuku Company e solo nel 1907 il nome cambiò in Nintendo Koppai. Le carte prodotte (chiamate Hanafuda ovvero "carte dei fiori") cominciarono ad andare a ruba sia a Kyoto che nella vicina Osaka.



▲ Ecco un esempio delle carte prodotte agli albori dell'era Nintendo.

## 1970

### Addio carte... benvenuti giocattoli!

Durante l'inizio degli Anni '70, il geniale designer Gumpei Yokoi creò il primo giocattolo prodotto dalla Nintendo... l'Ultra Hand. Si trattava di una specie di braccio estensibile che grazie a una leva permetteva di aprire e chiudere una serie di dita meccaniche. Venne messo in commercio nel Natale del 1970 al prezzo di 800 yen (circa 16000 lire di allora) e vendette oltre un milione di pezzi.

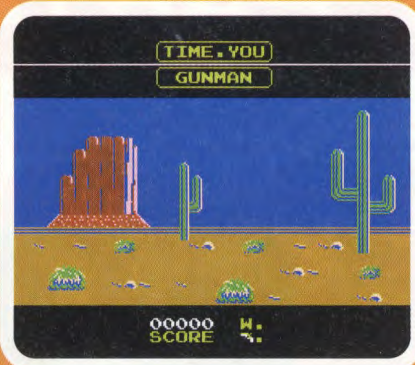
Il successo fu tale che Nintendo continuò a creare altri giochi per la serie Ultra. Il secondo della serie fu la Beam Gun, un'antenata delle moderne pistole a infrarossi che permetteva ai ragazzini di divertirsi nel tiro a segno contro particolari bersagli. Dopo aver raggranellato i primi profitti dalla vendita di giocattoli, Nintendo passò a occupare la prima fila all'Osaka Stock Exchange e costruì enormi fabbriche dedicate alla realizzazione di giochi.



▲ Nintendo Beam Gun.

# WILD GUNMAN

▲ GAME A 1 OUTLAW  
 GAME B 2 OUTLAWS  
 GAME C GANG  
 TOP SCORE - 12000  
 ©1984 NINTENDO CO., LTD.  
 MADE IN JAPAN



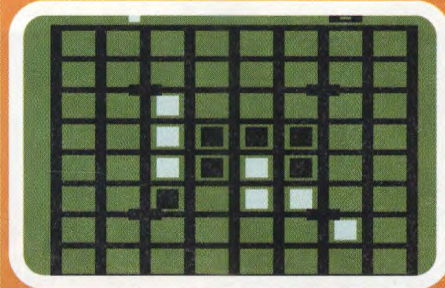
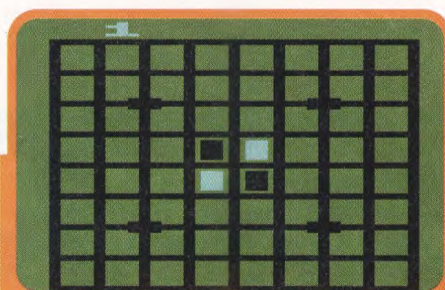
▲ Un vero mito del passato... Wild Gunman!

## Scalata verso le stelle

I tempi erano maturi, Nintendo poteva iniziare a muovere i primi passi nell'industria che in seguito sarebbe stata ribattezzata "video arcade". Quando la mania del bowling in Giappone subì un'improvvisa frenata (all'epoca era forse il passatempo preferito dai giovani), Nintendo acquistò le vecchie piste da bowling convertendole in poligoni di tiro per le light gun.

Il passo seguente fu la creazione del gioco *Wild Gunman*, una specie di duello western contro un killer computerizzato. Nonostante il successo di questo e di altri giochi con le light gun, la precaria situazione economica spinse Nintendo a diminuire gli investimenti nei giochi arcade per dedicarsi maggiormente ai giocattoli.

Nel marzo del 1978 arrivò il *Computer Othello*, una macchina da bar che riproduceva la plancia dell'omonimo gioco da tavolo, nel quale due giocatori potevano sfidarsi per 100 yen a partita. Il suo successo fu limitato anche se stabili comunque i suoi record: fu il primo gioco a mettere a disposizione dei giocatori una serie complessa di comandi (ben 10 tasti) contro i semplici tre del tanto acclamato *Space Invaders* (1978). Di lì a poco Nintendo formò una divisione apposita per la produzione e vendita delle macchine arcade, gettando le basi per quello che sarebbe stato il futuro della compagnia.



## SPACE INVADERS

\*SCORE ADVANCE TABLE\*  
 🚗 = ? MYSTERY  
 🦋 = 30 POINTS  
 🐛 = 20 POINTS  
 🦎 = 10 POINTS



## 1980-1983: L'era Donkey Kong

### Nintendo si lancia negli arcade

Nintendo rilasciò un paio di giochi arcade nel 1980 senza tuttavia ottenere il successo sperato. Malgrado il suo fallimento, un titolo in particolare (*Radar Scope*) avrebbe fatto però parlare di sé in futuro... Nel 1980 Minoru Arakawa, un parente di Yamauchi (il marito della figlia), lavorava presso una succursale americana della Nintendo a New York per distribuire gli arcade e i giocattoli della Nintendo. Il fallimento di *Radar Scope* fece sembrare del tutto inutile l'utilizzo di una filiale negli Stati Uniti.



▲ Radar Scope.

## Arrivano i Game & Watch

Dal momento che gli affari nel settore arcade erano assolutamente instabili, Nintendo iniziò a vendere una serie di giochi portatili chiamati Game & Watch, ideati da Gunpei Yokoi. Alimentate da comuni batterie "a pasticca" e dotate di schermi a cristalli liquidi, le "mini console"

Game & Watch erano più piccole dell'attuale Game Boy e contenevano un solo gioco. A differenza del Game Boy, le schermate del G&W non facevano uso di figure in movimento ma di semplici elementi disegnati che venivano attivati alternativamente dai pulsanti.

I primi G&W includevano titoli come *Ball*, *Parachute*, *Popeye* e *Fire*. Più in là se ne aggiunsero degli altri, fra cui *Mickey Mouse* (molti titoli G&W sono disponibili tutt'oggi per Game Boy all'interno delle serie Game & Watch Gallery, con versioni aggiornate dei giochi originali).



▲ Gunpei Yokoi... il papà dei Game & Watch.

## Miyamoto tenta la trasformazione

Nel 1981 Yamauchi cercò di trovare una soluzione al problema *Radar Scope*. Per fare un favore a un suo amico assunse un giovane di belle speranze come staff artist. Di fronte all'enorme quantità di cabinati arcade rimasti invenduti, Yamauchi chiese a questo intraprendente ragazzino di progettare un gioco che potesse rimpiazzare il fallimentare *Radar*







Scope. L'impresa avrebbe spaventato chiunque, ma non Shigeru Miyamoto... futuro papà di Mario e Zelda e una delle menti più geniali del mondo dei videogiochi.

Non essendo molto abituato a maneggiare tecnologia di alto livello, Miyamoto parlò con i responsabili tecnici designer software e hardware della compagnia, quindi realizzò un gioco che tenesse conto delle specifiche ricevute. Il protagonista avrebbe dovuto essere un piccolo operaio animato in grado di correre, saltare, salire le scale e afferrare un martello. Il suo scopo sarebbe stato quello di salvare una ragazza dalle grinfie di un gorillone chiamato Donkey Kong, posto in cima allo schermo. Kong avrebbe ostacolato il percorso del protagonista lanciandogli contro barili e altri oggetti... vi ricorda qualche cosa? In principio il protagonista principale fu chiamato Jumpman, ma in seguito fu ribattezzato Mario in onore del padrone degli uffici della Nintendo, Mario Segali. All'inizio, Donkey Kong fu ignorato dai distributori di macchine arcade americane che non riuscivano a comprendere come un personaggio del genere potesse attrarre il pubblico. In seguito però anche il gorilla conquistò una grandissima fetta di popolarità.

La geniale idea avuta da Miyamoto fece schizzare alle stelle le vendite delle macchine da sala gioco. Il successo ottenuto da Mario ebbe come risultato la comparsa di diversi cloni più o meno validi. Il più importante fu sicuramente *Crazy Kong*, una versione che sfruttava lo stesso hardware di *Crazy Climber*. Morale... *Donkey Kong* (proprio come *Pac Man* uscito lo stesso anno) ebbe una popolarità tale da essere ancora oggi considerato come uno dei migliori giochi mai pubblicati.

## Un gorilla in tribunale

La società Coleco comprò i diritti per portare i giochi di *Donkey Kong* sulle console casalinghe, mentre la Atari acquistò quelli per i computer. Il gioco non perse nulla dello spirito originale e risultò essere una sua ottima conversione (specialmente considerando le limitazioni delle macchine di allora), tanto da essere venduto insieme alla console ColecoVision.

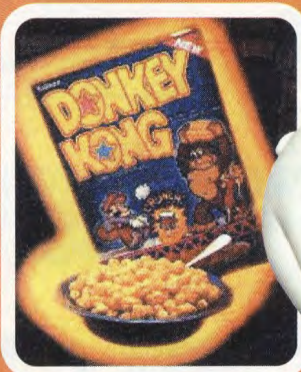
Non tutto però filò nel modo giusto. La compagnia



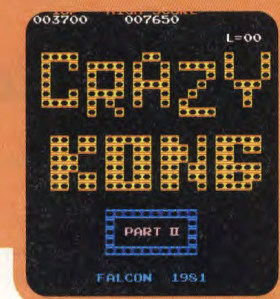
▲ Shigeru Miyamoto



▲ Ve lo ricordate? Un repero del 1929...



▲ Il gorillone arriva anche a colazione...



▲ L'occhio a volte inganna, ecco a voi *Crazy Kong*.

cinematografica Universal citò in giudizio Nintendo e Coleco in Nord America per aver copiato il proprio personaggio dal film *King Kong* del 1929. Chiese un risarcimento pari ai profitti ricavati da tutti i giochi di *Donkey Kong*, creando seri problemi alla Nintendo che stava per acquisire la licenza sul marchio del gorillone. Coleco, impaurita e speranzosa di futuri investimenti da parte del colosso del cinema, si accordò segretamente con la Universal.

Il legale Nintendo Howard Lincoln, accompagnò Arakawa a un incontro con la Universal. Durante la riunione, la Nintendo affermò che non era disposta a scendere a patti perché non credeva che Universal avesse i diritti su *King Kong* e il diritto di affermare che *Donkey Kong* fosse stato copiato dal film. Il Presidente della compagnia cinematografica Sid Sheinberg rimase infuriato da questa presa di posizione e portò la Nintendo in tribunale. Il giudice determinò non solo che la Universal non aveva alcun diritto su *King Kong*, ma che aveva inoltre citato in giudizio Nintendo ben consapevole della cosa. Come risultato, la compagnia giapponese si intascò ben 1.8 milioni di dollari come penale dalla Universal. Lincoln da parte sua sarebbe presto diventato il Presidente di Nintendo of America.



▲ *Donkey Kong*.

## Mario ha un fratello

Nel 1983 furono rilasciati altri due cabinati arcade ispirati a *Donkey Kong*. A Mario invece fu dedicato un gioco tutto suo... *Mario Bros*. In questo titolo apparve per la prima volta Luigi, il fratello del baffuto idraulico, più smilzo e vestito di contrario del classico maglioncino rosso di Mario. Il passaggio da operaio generico a idraulico avvenne proprio in questo gioco con i due fratelli alle prese con fogne piene di tartarughe, monete, granchi e palle di fuoco.

Il passo successivo fu *Donkey Kong 3*, nel quale un fuggitivo Donkey veniva messo su delle liane all'interno di una serra. Il giocatore controllava il cugino di Mario, Stanley il giardiniere (una famiglia davvero numerosa, non c'è che dire!), spruzzando dell'insetticida su Kong. Riuscendo a far arrampicare Kong in cima alle liane, si svegliava un alveare di api che precipitava sulla testa del gorilla facendolo cadere a terra.

*Donkey Kong Jr.* giunse sulle console e sui computer di casa grazie alla Coleco e alla Atari, vendendo bene e incrementando le finanze della Nintendo. Durante questo periodo i Parker Brothers rilasciarono l'arcade *Sky Skipper* sull'Atari 2600 e acquisirono i diritti del nuovo arcade Nintendo... *Popeye*. Ma questa è un'altra storia che vi racconteremo nella seconda puntata dello speciale Nintendo Story.

Per questo mese è tutto, nella prossima puntata vi racconteremo cosa successe nel mondo Nintendo dal 1984 al 1989. La nascita della console a 8-bit, la crescita del mito Mario e le sfide che la grande N dovette affrontare in quei difficili anni, decisivi per l'evoluzione dei videogiochi odierni... Arrivederci al prossimo numero!

# Ogre Battle 64: Person of

Ogre Battle 64:  
Person of Lordly Calibre  
Prodotto: **ATLUS**  
Data di Uscita PAL: **TBA**

## La battaglia ricomincia...



Nel secondo numero di N64 Magazine vi abbiamo presentato la recensione di un gioco strategico decisamente interessante... *Ogre Battle 64: Person of Lordly Calibre*. A suo tempo la versione giapponese si meritò un bell'8 in pagella ma ora ci prepariamo ad accogliere l'edizione in lingua inglese, che finalmente ci renderà possibile comprendere l'enorme quantità di dialoghi presenti nell'avventura. Calcando le orme dei suoi predecessori per Super Nintendo, *Ogre Battle* offre un'esperienza di gioco a metà tra un GDR e una simulazione di guerra. Come ormai ricorderete, la storia segue le vicende del continente Zeteginia dominato dal maligno Impero Lodis. Il vostro ruolo sarà quello dello sfortunato ufficiale Magnus Gallant, che si trova alla testa di una ribellione nata per spodestare la dittatura Lodis. Il vostro compito sarà quello di comandare un'enorme armata per cambiare il corso della storia per la vostra terra e i suoi abitanti. In ogni partita potrete controllare fino a 94 personaggi diversi e ben 200 soldati contemporaneamente! Sfortunatamente non potrete vedere tutti gli eserciti sullo schermo in contemporanea (il calcolo grafico sarebbe davvero troppo pesante), le battaglie quindi saranno divise in piccole unità composte da cinque personaggi. La vera strategia arriva quando capite che le unità possono essere collegate tra di loro durante gli scontri e che le combinazioni possibili sono centinaia. Tanto per dire qualche numero... avrete a disposizione oltre trenta differenti classi di uomini, donne, mostri e ognuna di queste può essere equipaggiata con un arsenale veramente immenso. Mantenendo la stessa squadra per un determinato periodo di tempo, i personaggi che la compongono impareranno a collaborare gli uni con gli altri! Un'altra caratteristica interessante

è l'impostazione del gioco nelle fasi che precedono le battaglie. Ognuno dei cinque personaggi può essere collocato ovunque su di un'area di 3 quadrati per 3 e presto vi accorgete che posizionarli nella maniera giusta può significare la differenza tra vittoria e sconfitta. Alcuni personaggi infatti, se messi vicini, formeranno una vera e propria squadra di morte! Un attacco combinato da parte di tre maghi ad esempio farà molto più male di tre attacchi singoli! Con 29 unità da comandare contemporaneamente, potrete ben capire quanto sia complesso e intrigante il tutto! Fortunatamente il sistema di navigazione è semplificato da una mappa con visuale dall'alto, tutto quello che dovrete fare sarà posizionare il cursore su un'unità per dirle dove deve spostarsi. Ovviamente durante le battaglie il gioco cambia visuale, tutti i combattimenti avvengono in tempo reale, quindi ogni piccolo errore potrebbe avere conseguenze disastrose per il risultato finale! Se ancora non avete la versione giapponese del gioco, tra breve potrete leggere la recensione sulle pagine di N64 Magazine e decidere se varrà la pena imbarcarsi in questa avventura epica.



## STRANE CREATURE!

Essendo *Ogre Battle 64* un gioco con ambientazione fantasy, non possono ovviamente mancare delle creature di fantasia dotate di fantastici poteri. Le creature che vi presentiamo in questa breve sfilata sono solo alcune di quelle che incontrerete durante l'avventura, spetterà a voi capire se stanno dalla vostra parte o se dovrete combatterle per proseguire nel gioco...



▲ Decisamente bizzarro questo essere, il suo nome è Asmodeus e i suoi poteri sono avvolti nel mistero... speriamo solo che sia un alleato!



▲ Un uomo fatto di roccia che sembra uscito direttamente dalla Storia Infinita. Il martello di Bartha (questo è il suo nome) non promette niente di buono!



▲ Il meno strano tra tutte le creature del gioco, questo lupo glaciale si chiama Gurza e come potete ben intuire ha la sua forza negli attacchi a base di ghiaccio...



▲ ...al contrario l'uccello mitologico Hahnela sfrutta per i suoi attacchi la devastante potenza dei fulmini, una vera forza della natura!



▲ Durante le battaglie potrete comandare i vostri soldati e impartirgli ordini per concentrare gli attacchi verso un unico nemico o difendere le posizioni.



▲ Grazie a questa mappa con visuale dall'alto, trovare il giusto percorso e seguire gli spostamenti delle vostre unità non potrebbe essere più semplice.



# Lordly Calibre



▲ Le battaglie non sono limitate ai soli spazi aperti, spesso vi ritroverete a combattere all'interno di vari edifici, come ad esempio questa chiesa.



## KABOOM!

La grafica del gioco potrà anche sembrare quella di un simpatico cartone animato per bambini, ma gli effetti delle magie sono veramente impressionanti e non hanno nulla da invidiare a quelli di giochi come Zelda e Final Fantasy! Quando richiamerete una delle creature magiche al vostro servizio, l'intero schermo esploderà intorno ai personaggi in colorate sfere di luce e fulmini accenti... date un'occhiata a queste!



▲ E infine abbiamo Ishtar, uno scoiattolo molto particolare che sembra gradire molto la luce. Non vi fate ingannare dalla sua bella coda... se si arrabbia diventa letale.



# Hey You.

Il fenomeno Pokémon ormai non ha più bisogno di altre parole. Dovunque decidiate di andare, dalla più sperduta isola tropicale al più alto tempio tibetano, troverete sempre uno di questi teneri mostriciattoli che sbuca da qualche parte. Quando si parla di personaggi di questo calibro non esistono mezze misure, o si amano o si odiano! Fortunatamente noi facciamo parte della prima categoria e non vediamo l'ora di mettere le mani su questo *Hey You, Pikachu!*, uno dei titoli più freschi e innovativi mai dedicati alla serie Pokémon. Immaginate di poter interagire direttamente con il piccolo mostriciattolo giallo tramite un auricolare e un microfono che utilizza un innovativo sistema di riconoscimento vocale. Comincerete il gioco camminando in una foresta, fino a quando non incontrerete Pikachu placidamente addormentato. Parlando nel microfono potrete svegliarlo e iniziare così la vostra amicizia. Prima di poter iniziare l'avventura, dovrete aiutare il vostro nuovo amico a risolvere alcuni strani enigmi (niente di particolare, dovrete solo



▲ Vuoi giocare a palla? Non trovate anche voi che sia carino... come si può resistere a una richiesta del genere?



▲ Buonasera, siamo spiacenti di comunicare per uno sciopero del personale, le prossime quattro ore di trasmissione saranno dedicate a un documentario sulla vita dei ghiri...



cercare degli oggetti sparsi nei dintorni). Dovrete inoltre affrontare alcuni divertenti mini giochi che consisteranno ad esempio nell'arrampicarsi sugli alberi per prendere della frutta e persino scoprire delle nuove creature con cui fare conoscenza. A seconda di come tratterete il vostro amico giallo, il suo stato d'animo cambierà dalla felicità alla depressione più totale. Pikachu adora ricevere dei complimenti e detesta essere chiamato "Baka" (che in giapponese significa "stupido"). Se deciderete di fargli un tale affronto, Pikachu scapperà via e vi ignorerà fino a quando non gli chiederete scusa... o qualcosa del genere. In ogni caso dovrete sudare sette camicie per riguadagnarvi la stima del piccolo roditore e riallacciare la vostra amicizia. Alcuni di voi potrebbero pensare che *Hey You, Pikachu!* altro



Hey You Pikachu

Prodotto: NINTENDO  
Data di Uscita PAL: TBA

# Finalmente un gioco tutto suo... pika pika!

# Pikachu!

▼ Hei tu, stai parlando con me? Stai parlando con ME?? Non vedo altra gente intorno, quindi stai parlando per forza con me!



non sia che una versione potenziata del buon vecchio Tamagotchi, in effetti non siete tanto lontani dalla verità. Dato il limitato numero di parole che si possono usare, è chiaro che non potrete stare svegli fino all'alba a discutere con il vostro amico peloso sul senso della vita, sulla difficoltà di trovare un idraulico a ferragosto e cose del genere... in fin dei conti l'obiettivo principale è quello di rendere felice il vostro compagno.

Da quando è stato lanciato in Giappone, questo titolo ha venduto davvero bene diventando popolarissimo in breve tempo. Grazie al suo successo, i fan americani della serie di Pokémon potranno vederlo nei loro negozi prima della fine dell'anno... noi Europei (purtroppo e sottolineiamo "ancora una volta") dovremo aspettare ancora. Generalmente basta inserire il nome "Pokémon" su ogni tipo di gioco per ottenere un successo sicuro, ma stavolta la cartuccia di mamma Nintendo sembra contenere qualcosa di veramente diverso dal solito. A presto per ulteriori novità.

## UNA VERA STAR!

Il più popolare tra tutti i Pokémon esistenti, questa specie di topo elettrico, ha impiegato pochissimo tempo per entrare nei cuori dei giocatori di tutto il mondo surclassando la concorrenza di personaggi come Squirtle, Charizard e Bulbasaur. Riuscire ad allevare più di un Pikachu è un'impresa davvero dura visto che la loro enorme potenza elettrica è in grado addirittura di disturbare l'atmosfera terrestre. L'evoluzione di un Pikachu tramite una Thunder Stone (Pietra Tuono) dà origine a un Raichu, decisamente più potente ma (almeno a nostro parere) sicuramente molto meno carino.



▼ Andiamo, mangialo! Mangialo prima che te lo faccia ingoiare con la forza! E non guardarmi in quel modo, brutto ingrato...



▲ Benvenuti nella mia città. Non ci sono criminali, tutti sono felici e le strade sono fatte interamente di cioccolato...



▲ Ho preso qualcosa! Stavolta deve essere uno di quelli grossi! Chi l'avrebbe mai detto che il passatempo preferito di Pikachu fosse la pesca?



**TIPO:** Elettrico  
**ALTEZZA:** 40 cm.  
**PESO:** 6 kg  
**EVOLUZIONE:** Pikachu - Raichu

# Scooby Doo: Classic Creep Capers

## Scooby Scooby Doo!

Molto prima che Buffy iniziasse ad ammazzare vampiri, un simpatico gruppo di ragazzi e un cane tuttofare si davano da fare per scovare fantasmi e risolvere misteri! Ok, chi di voi non conosce Scooby Doo e la sua Mystery Gang alza la mano! Questo mitico gruppo di personaggi creati dalle geniali menti di Hanna & Barbera arrivò sugli schermi televisivi parecchi anni fa e ottenne subito un successo mondiale. Ora è finalmente giunto per loro il momento di debuttare sul Nintendo 64 con un'avventura che promette davvero bene. Pensate solo a questo... storie intricate, misteri, trappole di vario genere e risate a non finire. Cosa si potrebbe desiderare di più da un videogioco? Una cosa è certa. Se i programmatori riusciranno a ricreare l'atmosfera della serie in *Scooby Doo: Classic Creep Capers*, ci ritroveremo con uno dei giochi più umoristici che si siano mai visti. Il titolo si basa sulla saga originale, il che vuol dire che non sarà inserito tra i personaggi il simpatico (ma un po' troppo presuntuoso) nipotino di Scooby... stiamo parlando ovviamente di Scrappy Doo. La storia riprende in buona parte le atmosfere viste nei numerosi episodi televisivi, avrete dunque l'opportunità di guidare Scooby e il suo inseparabile gruppo contro parecchi dei loschi figure comparsi nel cartone animato. Se questo non vi basta sappiate che dovrete vedervela anche con una serie di cattivoni nuovi di zecca! Prenderete il controllo di Scooby e dei suoi amici attraverso una vasta serie di modalità di gioco. Dovrete cercare indizi, risolvere enigmi, piazzare trappole e ovviamente fornire qualche lauto pasto a Scooby! Ogni episodio ha più di una dozzina di scenari diversi. Praticamente sarà come controllare un cartone animato standovene comodamente seduti sulla vostra poltrona preferita! Naturalmente il gioco non sarebbe una riproduzione fedele se non



▲ Vi fidereste ad affidare il vostro caso a questo gruppo di ragazzi? Non sembrano anche a voi un po' troppo rilassati e allegri per essere dei cacciatori di fantasmi?

ci fossero tutti gli amici di Scooby. In *Classic Creep Capers* li troverete dal primo all'ultimo e saranno incredibilmente somiglianti a quelli del cartone! Pensate che persino i doppiaggi sono stati eseguiti dagli stessi doppiatori del cartone animato (parliamo della versione inglese, ovviamente...). Aggiungete a tutto questo ottimi effetti speciali e la colonna sonora originale e capirete quanto questo *Classic Creep Capers* sia atteso da tutti gli amanti della serie. Non vi resta che aspettare i prossimi numeri di N64 Magazine per leggere una recensione completa!


▼ Quando l'atmosfera del museo si farà più tenebrosa, Shaggy comincerà a sentirsi molto meno coraggioso di quanto non fosse in partenza!




▲ Scooby potrà anche essere un personaggio mitico dei cartoni animati, ma come ogni cane che si rispetti adora inseguire le macchine!

▼ Che ne dite, stanno scappando dal Cavaliere Nero oppure li ha terrorizzati il quadro di Sviolone sul muro?



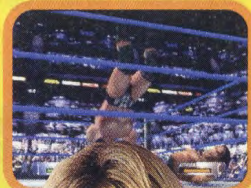
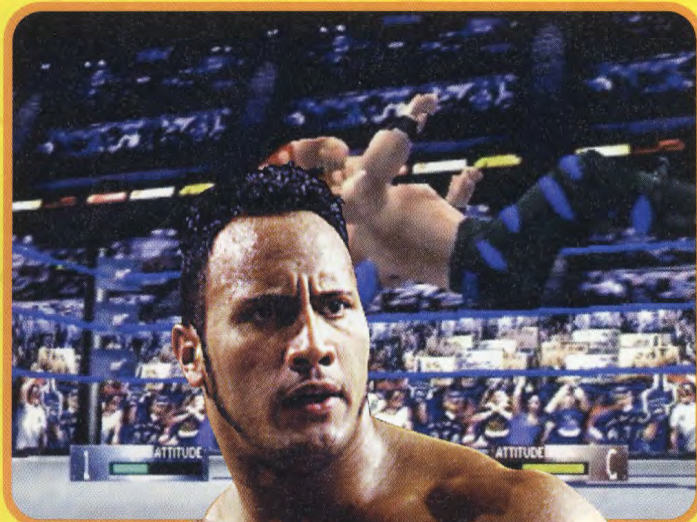
 Scooby Doo:  
Classic Creep Capers  
Prodotto: THQ  
Data di Uscita PAL:  
Novembre

# WWF NO MERCY

 WWF NO MERCY  
Prodotto: THQ  
Data di Uscita PAL:  
Dicembre

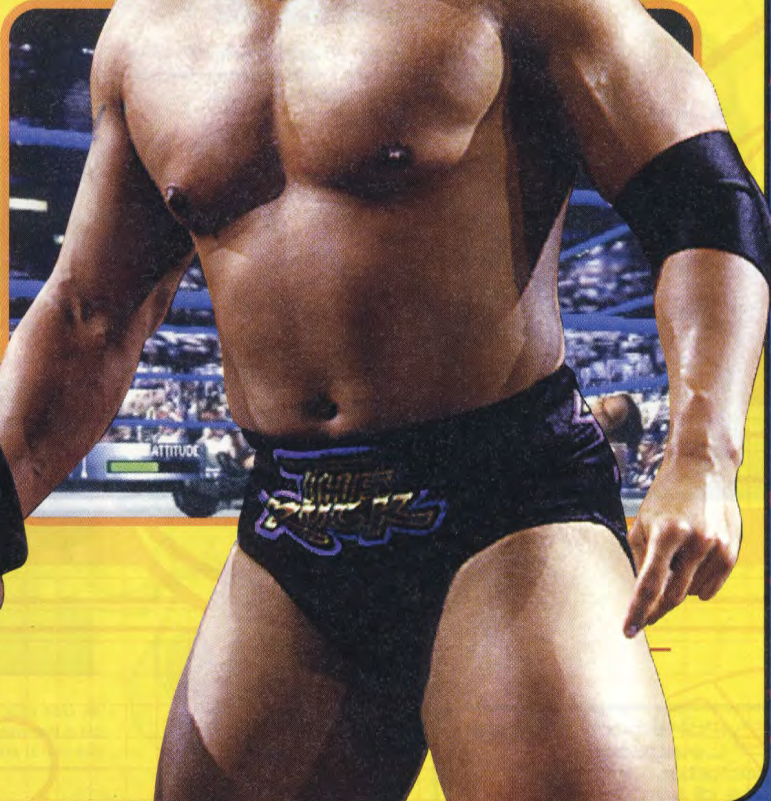
*Ancora una volta... botte da orbi!*

**E**ra da un pezzo che non si vedeva un gioco della WWF su N64. Beh, ora tutti gli appassionati di wrestling possono gioire grazie all'imminente arrivo di WWF No Mercy, un titolo che promette davvero grandi cose! Se ancora non vi basta, sappiate che al gioco sta lavorando lo stesso team che ci ha regalato il divertentissimo *Wrestlemania 2000*, un gioco ancora oggi ritenuto uno dei migliori del suo genere! Dai tempi di *Wrestlemania* sono però cambiate un sacco di cose e *No Mercy* porterà nelle vostre case tutti i muscoli e i combattimenti che abbiate mai potuto desiderare! Il gioco può vantare una grafica nettamente migliore, nuove arene, nuove animazioni e circa un'ottantina di lottatori! Per i fan più sfegatati, sono presenti anche nuovissimi personaggi come Rikishi e i Dudley Boyz. Ma i miglioramenti non riguardano solo l'aspetto estetico, *No Mercy* avrà anche delle nuove opzioni di gioco, come ad esempio il match della "scala". L'idea è piuttosto semplice, dovrete piazzare una scala nel centro del ring e prendere il premio appeso in alto. Vi sembra una cosa banale? Forse lo sarà un po' meno se pensate che i vostri avversari faranno di tutto (ma proprio di tutto) per impedirvelo e salirci prima di voi... il bello è che potrete usarla anche come arma! Altro particolare molto interessante è la compatibilità con la versione Game Boy Color del gioco. Ottenendo risultati particolarmente buoni nell'edizione portatile potrete ricevere (tramite l'uso del transfer pack) dei bonus e dei potenziamenti da poter usare nel gioco per N64! Riuscirà *No Mercy* a spodestare *Wrestlemania* dal primo gradino del podio di miglior gioco di wrestling? La risposta nei prossimi numeri di *N64 Magazine*. Preparate le vostre ginocchiere e iniziate ad allenarvi... la battaglia si avvicina sempre di più!



▲ Argh, non vorremmo essere nei panni del poveretto che sta a tappeto! È meglio che i giocatori più sensibili si girino dall'altra parte...

▼ Non finiremo mai di stupirci guardando le assurde posizioni che i lottatori di wrestling usano per stringere amicizia con i loro avversari!



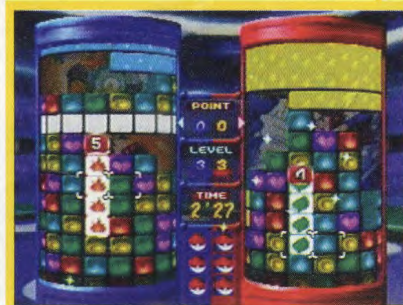
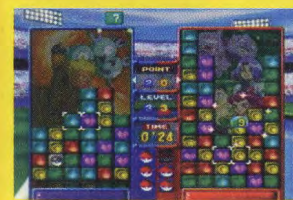
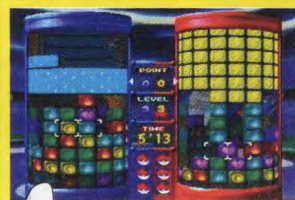
# Pokémon Puzzle League

Quando Tetris incontra Pikachu e soci...




▲ La classica grafica 2D della modalità Marathon. In questa versione tutti i vostri personaggi preferiti saranno su schermo a fare il tifo per voi!

**N**on c'è che dire, la Nintendo è maestra nello sfruttare al massimo una serie di personaggi! Tra pochi anni tutti ci guarderemo indietro e non potremo che sorridere ripensando alla grandezza che ha assunto il "mito" Pokémon. Per ora comunque continuiamo a goderci la valanga di giochi dedicati a questi personaggi divenuti ormai universali! *Pokémon Puzzle League* è un puzzle game molto simile al divertente *Tetris Attack*, un gioco uscito parecchi anni fa su Super Nintendo. La meccanica di gioco consiste nell'unire tre blocchi dello stesso colore per farli scomparire dallo schermo... semplice e immediato, ma la componente tattica evolve questo semplice concetto a dismisura. Come potete vedere dalle immagini, potrete scegliere se giocare in versione 2D o 3D. Il gioco non cambierà molto, ma la veste grafica sarà completamente differente. Dopo aver fatto un po' di pratica vi accorgete che per riuscire a procedere nel gioco avrete la necessità di imparare un avvincente sistema di combo... e allora i punti inizieranno a cadere come pioggia. In modalità di gioco Singolo dovrete sconfiggere 16 allenatori a suon di gemme colorate, ma potrete scegliere tra altre sei diverse opzioni di gioco... Stadium, Puzzle University, Mimic Mansion, Pokémon Spa, Time Zone e Marathon. Ovviamente potrete anche giocare contro un vostro amico e cimentarvi in infinite sfide che vi terranno incollati allo schermo per mesi interi. I puzzle game sono forse il miglior genere per divertirsi in compagnia, ora non resta che aspettare il prossimo titolo dedicato ai simpatici mostriciattoli Nintendo. Magari sarà un titolo sportivo, di corse, o chissà cos'altro. Di qualunque cosa si tratti, N64 Magazine sarà pronto a fornirvi ogni notizia possibile e immaginabile!



▲ Una delle cose più divertenti delle partite in doppio è bombardare la finestra dell'avversario... peccato che non si possa giocare in quattro!

▲ La modalità 3D di Pokémon Puzzle League è leggermente più confusa di quella bidimensionale, ma sicuramente più divertente!

 Pokémon Puzzle League  
Prodotto: Nintendo  
Data di Uscita PAL:  
Novembre




# Stunt Racer 64



▼ Il mito di Elvis vive ancora e la sua macchina è più scintillante che mai! Speriamo solo di non polverizzarla subito contro qualche muro...



 **Stunt Racer 64**  
**Prodotta: MIDWAY**  
**Data di Uscita PAL:**  
**Autunno**




## La paura non esiste!

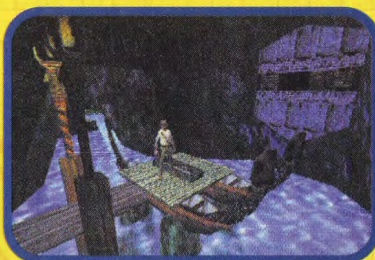
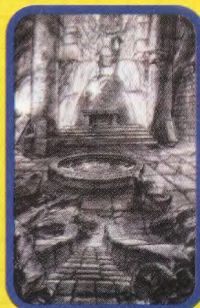
**N**on troppo tempo fa vi abbiamo proposto un'anteprima su questo gioco... in seguito voci sempre più insistenti parlavano di un'imminente cancellazione del progetto! Fortunatamente questi pettegolezzi si sono rivelati del tutto infondati e Stunt Racer 64 sembra ormai pronto per arrivare sulla nostra console preferita. Poco prima di andare in stampa siamo riusciti ad avere alcune immagini che ritraggono il sistema di modifica dei veicoli e addirittura una delle mitiche Cadillac rosa di Elvis, una delle tante macchine segrete incluse nel gioco! Da quando abbiamo avuto modo di vedere il gioco la prima

volta, le cose sembrano essere migliorate notevolmente. Per prima cosa le macchine sembrano comportarsi in modo molto più realistico su strada. La scarsa maneggevolezza dei mezzi che avevamo notato in precedenza sembra solo un ricordo e questa è davvero un'ottima notizia se si considera la natura piuttosto sconnessa dei tracciati. È ancora possibile saltare al di fuori della pista usando le rampe posizionate davanti ai Turbo. La Boss Games ha confermato che il gioco vanterà dodici circuiti e che supporterà l'expansion pak per la modalità in alta risoluzione. Restate sintonizzati per una recensione completa!

# Indiana Jones And The Infernal Machine

 **Indiana Jones and the Infernal Machine**  
**Prodotta: LUCASARTS**  
**Data di Uscita PAL:**  
**Dicembre**

## Ritorna la frusta più veloce del West!



▼ La versione Nintendo 64 sembra già ai livelli di quella per PC, se non addirittura meglio!



**C**hissà perché gli eroi non si prendono mai un attimo di riposo? Dopo aver sentito delle fantomatiche imprese del Dottor Jones contro i nazisti, la CIA ha deciso che era lui l'uomo ideale per fronteggiare una nuova minaccia. Sembra infatti che uno scienziato sovietico di nome Gennadi Volodnikov stia cercando la mitologica Torre di Babele. La leggenda dice che nelle profondità della torre si nasconde un'antica macchina capace di aprire varchi spazio-temporali. Sfortunatamente, per poter funzionare il marchingegno ha bisogno di alcuni pezzi mancanti e spetterà proprio al mitico Indiana

ritrovarli prima che lo faccia il folle Volodnikov. La sua ricerca lo porterà a viaggiare per tutto il mondo, tra splendidi scenari che spaziano dalle più lussureggianti foreste a intricati labirinti, fino alle pericolosissime basi militari sovietiche. Oltre alla sua fidata frusta, l'archeologo più famoso del cinema potrà disporre di cariche esplosive, pistole e persino di un bazooka! Questo titolo non uscirà prima di Natale, ma sembra promettere davvero bene. La versione PC è già sul mercato, ma gli sviluppatori garantiscono che la grafica, il sonoro e il controllo saranno ancora migliori per la versione N64. Visto che i ragazzi della Factor 5 ci hanno già regalato titoli come Rogue Squadron e stanno attivamente collaborando alla realizzazione del Game Boy Advance e del GameCube, le loro promesse sembrano potersi avverare senza problemi!



# Banjo-Tooie

**Una nuova serie di immagini e succose novità...**

**questo gioco si prospetta grandioso!**

**Q**uesto mese sono circolate numerose voci che volevano l'uscita del fantastico seguito di *Banjo-Kazooie* ritardata fino al prossimo anno. Il fatto che la Nintendo non si pronunciasse sulla questione ci aveva fatto temere il peggio, ma finalmente la Rare ha pubblicato un articolo sul suo sito Internet nel quale ha ribadito che il suo nuovo capolavoro sarà disponibile a Natale. Successivamente una nota della stessa Nintendo ha confermato il tutto! Ora tutti possiamo tirare un sospiro di sollievo, anche perché guardando queste fantastiche immagini chi sarebbe in grado di aspettare il prossimo anno per mettere le mani su questo giocone? Ogni volta che vengono rilasciate nuove foto, *Banjo-Tooie* sembra migliorare sempre di più. La varietà e la profondità della grafica hanno dell'incredibile, in qualche modo la Rare è riuscita a spremere l'N64 ancor più di quanto non avesse fatto con il primo episodio della serie! Senza contare che in questo secondo

capitolo il simpatico duo avrà le proprie missioni personali e sarà quindi molto più indipendente dei suoi predecessori. Tanto per fare un esempio, Kazooie potrà utilizzare degli "stivali a ventosa" che lo aiuteranno a camminare sul ghiaccio. Per ogni livello è stato garantito un mini-gioco bonus e con l'aiuto di Mumbo Jumbo (che apparirà anche come personaggio giocabile), Banjo potrà trasformarsi in una varietà di folli oggetti. I livelli sono stati disegnati tenendo in forte considerazione le possibilità offerte da queste trasformazioni. La Rare ha inoltre promesso un grande miglioramento del sistema di inquadrature. Questo gioco è così vasto e complesso che probabilmente i programmatori dovranno impegnarsi molto per provarlo fino in fondo in modo da correggere tutti gli eventuali errori! Mentre state leggendo queste pagine, mancherà davvero poco all'arrivo in redazione di una versione giocabile, aspettate solo che ci giunga tra le mani e sarete letteralmente sommersi da un'altra valanga di notizie!

 **BANJO-TOOIE**

Prodotto: **Nintendo**  
Data di Uscita PAL:  
**Dicembre 2000**



▲ Questo potrebbe tranquillamente essere uno dei boss finali. Cominciate a prepararvi per la battaglia!

## COME PER MAGIA...

La Rare ha annunciato che Banjo e Tooie avranno una tonnellata di abilità speciali. Sembra che Mumbo Jumbo sia ancora alla base delle trasformazioni di Banjo, mentre la fonte delle abilità di Kazooie deve ancora essere svelata... mistero!



## VISUALI MOZZAFIATO

Lasciarsi distrarre dalle splendide ambientazioni di *Banjo-Tooie* è davvero facile. In alcune occasioni avrete la forte tentazione di fare una pausa dal gioco per ammirare gli spettacolari scenari che circondano il vostro personaggio... ma fate attenzione perché i nemici si nascondono dietro ogni angolo.



▲ Il simpatico (ehm... mica tanto!) tirannosauro che vedete in questa immagine vive in una foresta circondata da imponenti cascate. Dovreste vedere l'effetto dell'acqua in movimento, da lasciare letteralmente senza parole...



▲ Banjo... hey Banjo, lo sappiamo che la tentazione di fare un tuffo in quello splendido stagno è forte, ma hai una missione da portare a termine. E poi è davvero troppo alto... un bel respiro e si riparte all'avventura!



# LE RECENSIONI DI QUESTO NUMERO

**INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000**

**pag. 28**

**TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION**

**pag. 34**

**MARIO TENNIS**

**pag. 40**

**FIGHTER'S DESTINY 2**

**pag. 44**

**BLUES BROTHERS 2000**

**pag. 48**

**INDY RACING 2000**

**pag. 54**

**RAT ATTACK**

**pag. 60**



**+ PREGI e DIFETTI -**

Qui elenchiamo i punti a favore e a sfavore del gioco. Se questi ultimi sono in maggioranza probabilmente non vale la pena di comprare il titolo recensito!

**I COMANDI DEL PAD**



A cosa vi serviranno nel gioco tutti questi comandi? Cerchiamo di fare un po' d'ordine!

**GRAFICA: 9**

**SONORO: 9**

**LONGEVITÀ: 9**

**GIOCABILITÀ: 9**

**TOTALE: 9**

In due parole come è veramente questo gioco.

**INFO**

**Giocatori:**

Il numero massimo di persone che possono giocare insieme!



**Prodotto** Chi vende il gioco?

**Sviluppo** Chi ha realizzato il gioco?

**Genere** Che tipo di gioco è?

**Data di Uscita** Quando posso comprarlo?

**Expansion pak**

Come sapere se il gioco supporta o meno l'espansione di memoria.



**Rumble pak**

Volete sapere se il pad può vibrare o meno? Ecco la risposta!



**NTSC vs PAL**

Nel caso di conversioni di giochi già recensiti nelle versioni d'importazione, questo box rimpiazza quello di PREGI & DIFETTI. Qui troverete indicati tutti i difetti che abbiamo riscontrato nella versione europea rispetto alle altre.

**Punteggi**



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

**9.5 - 10**



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

**9 - 9.5**



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

**7.5 - 9**



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

**5 - 7.5**



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

**3 - 5**



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

**0 - 3**



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

**opzioni mnemoniche**

Il gioco recensito ha un proprio sistema di salvataggio? O dovete comprare uno dei Controller Pak Nintendo per salvare le vostre partite?





# Internation Superstar

**STAZLER**

*Si può  
migliorare  
la perfezione?*



# International Soccer 2000



Con un minimo di pratica riuscirete a piazzare la palla proprio dove volete... dritta in porta!



Il portiere inglese sembra un po' affaticato... non ci sono più i giocatori di una volta!

Visti i dolori dell'ultimo Europeo e il recente inizio del nuovo campionato di calcio, cosa c'è di meglio di un nuovo gioco dedicato allo sport più amato del mondo per dar sfogo ai propri sentimenti di rivincita e alla voglia di tirar calci a un pallone? Ma qual è il motivo che ha spinto la Konami a realizzare l'ennesimo seguito della sua fortunata serie *International Superstar Soccer*? Beh, sicuramente non la voglia di far soldi (o perlomeno non solo quella) visto che *ISS 2000* non è affatto un gioco realizzato in fretta e furia solamente per attirare i fan della serie. Sebbene tutte le licenze ufficiali dei nomi e dei campionati siano ancora nelle mani della EA (e conseguentemente dell'interminabile saga FIFA), nessuno come la Konami è riuscito a riproporre in maniera così fedele lo sport del calcio. Giunti dunque al terzo episodio su N64, tutti si aspetterebbero di vedere la versione migliore in assoluto. La domanda è questa: gli sviluppatori si saranno sforzati abbastanza da sfruttare il nostro amato 64-bit più di quanto non avessero già fatto in precedenza? In fondo già *ISS '98* aveva stupito i giocatori di tutto il mondo con la sua velocità, l'ottima Intelligenza Artificiale e l'impeccabile controllo di palla. Nessun altro gioco di calcio può vantare la stessa profondità e giocabilità di *ISS* e l'edizione 2000 rende pieno merito a tutti gli altri capitoli finora usciti.

## Area di rigore

Le prime impressioni sono senz'altro positive e l'Expansion Pak che quasi avevamo distrutto giocando al fantastico *Perfect Dark* è ancora una volta in grado di trasformare la grafica poco definita di un tempo in una vera meraviglia per gli occhi... super fluida, super definita e in alta risoluzione. Cosa volete di più? Questo in fondo era l'unico lieve difetto di *ISS '98*, una grafica

un po' troppo opaca e leggermente sotto tono. Ora invece possiamo goderci tutti i vantaggi dell'alta risoluzione, purtroppo però tutto questo ha un costo! I vari *ISS* usciti in passato hanno sempre colpito per la loro velocità e fluidità, ma con l'introduzione dell'alta risoluzione l'azione sembra rallentare leggermente. Sicuramente i patiti della grafica da urlo non noteranno neanche questo particolare, ma i fedeli seguaci della serie potrebbero restarne infastiditi.

## Allacciate gli scarpini

Da una rapida occhiata al menu delle opzioni si intuisce che ci sono alcune novità rispetto al precedente capitolo della serie. Per cominciare potrete affrontare una graditissima European Cup (praticamente la versione non ufficiale dei campionati europei!), nella quale potrete scegliere l'Italia o un'altra qualsiasi delle squadre europee e portarla dalle qualificazioni fino alla finale... sperando possibilmente di ottenere un risultato migliore di quello della nostra amata Nazionale. Aspettavate con ansia di poter in qualche modo cambiare il corso degli ultimi due minuti di quella maledetta finale? Ora ne avrete l'occasione!

## L'allenamento rende perfetti!

Forse la cosa che differenzia di più questo nuovo titolo dai suoi predecessori è la sezione per la creazione dei giocatori, molto migliorata e ampliata rispetto al passato. In *ISS '98* potevate stabilire solo alcune caratteristiche essenziali come l'altezza, la forza, la resistenza e il ruolo. Ora la Konami ha portato questo concetto abbastanza comune nei giochi sportivi a un

### INFO

**Giocatori:**

Prodotto KONAMI  
Sviluppo KONAMI  
Genere SPORT  
Data di Uscita IN VENDITA

**Expansion Pak**

**Rumble pak**



**opzioni mnemoniche**

**MEMORIA INTERNA non utilizzata**

**CONTROLLER PAK salva la modalità Carriera e i risultati partite**



Non pensate che sia così facile segnare in ISS 2000... un buon cross dal fondo è comunque un'ottima tattica.



Il Camerun tenta di impressionare il pubblico con un numero da circo. Ma fate attenzione, trucchi come questo non funzionano sempre...



Le punizioni sono da sempre un elemento chiave in ogni gioco di calcio, se vorrete padroneggiarle alla perfezione avrete bisogno di molta pratica.



livello nettamente superiore. Nel caso non vi bastasse determinare le caratteristiche fisiche di un giocatore, ora potrete seguirlo e controllarlo dagli esordi della carriera fino al suo arrivo nelle squadre maggiori. Praticamente una sorta di GDR calcistico nel quale dovrete controllare ogni mossa del vostro pupillo dagli allenamenti alle amichevoli e potrete persino aiutarlo ad "abbordare" le ragazze che circondano il campo di allenamento!

Le esperienze del vostro giocatore (compresi gli appuntamenti con le ragazze...) influenzeranno le abilità necessarie per diventare un grande campione come la potenza, la velocità, il controllo di palla e l'umore... è incredibile quanto un appuntamento galante possa giovare alle doti calcistiche di un uomo! Ovviamente dovrete concentrare la vostra attenzione sulle abilità più adatte al ruolo che avete scelto all'inizio per il vostro campione. Dovrete quindi bilanciare gli allenamenti, il riposo e i rapporti sociali alla perfezione per plasmare un giocatore più completo possibile.

Nonostante l'idea sia piuttosto interessante, la realizzazione tecnica purtroppo non è affatto impeccabile. Ci sono un po' troppi dialoghi e alcuni scenari diventano presto noiosi, specie dopo la ventesima volta che vengono visualizzati. A tutto questo si aggiungono le assurde punizioni casuali che il vostro ragazzo subirà ad esempio per non aver pulito la propria camera! Questi inconvenienti ovviamente faranno calare i vostri punti e non c'è veramente nulla che potrete fare per evitarlo... una

Come al solito, i portieri sono dei veri mastini. Dovrete inventarvi qualcosa di più fantasioso se vorrete segnare!



## NON PUÒ ESSERE VERO!

Cercavamo un indizio e l'abbiamo trovato. Abbiamo giocato la sfida Inghilterra-Germania ai rigori per vedere se questo ISS è veramente identico al calcio reale. Ecco la prova che dimostra che la Konami ha sbagliato tutto... l'Inghilterra ai rigori ha una tradizione quasi peggiore della nostra, come può vincere?



Segnare un rigore non dovrebbe essere poi tanto difficile, almeno in teoria! Si prende la mira e si spara in rete...

Peccato che ci siano sempre di mezzo quei maledetti portieri! Magari dando un po' di effetto alla palla...

La cinica lotteria dei rigori! L'Inghilterra si trova faccia a faccia con una delle sue storiche rivali, la Germania!



## MA CHI SONO?

Non avendo le licenze ufficiali, la Konami ha inserito tutti i nomi dei giocatori in maniera decisamente buffa. Scorrendo tra le varie formazioni potrete trovare giocatori come Shoarer e Gascone. In quest'immagine potete vedere la formazione inglese... riuscite a riconoscerne qualcuno?



situazione alla lunga piuttosto frustrante. Forse gli sviluppatori della Konami avevano intenzione di portare la loro popolare serie di simulatori d'appuntamento *Tokimeki Memorial* in un gioco di calcio e l'idea è indubbiamente interessante.

Vi assicuriamo che dovrete avere molta pazienza per resistere al fiume di dialoghi non sempre brillanti che vi verranno proposti.

Con una maggiore attenzione su alcuni piccoli particolari l'idea potrebbe essere ripresa in maniera ancora più efficace in un ipotetico *ISS 2001*. Resta comunque il fatto che prendere un calciatore agli inizi e portarlo ai vertici mondiali è un'esperienza indubbiamente appagante! Insomma, la Konami ha fortunatamente evitato di riproporci l'ennesimo clone di un suo titolo di successo, inserendo in questo *ISS 2000* un qualcosa di totalmente nuovo... davvero ben fatto!

## Vittoria schiacciante

A parte i miglioramenti grafici e le novità finora descritte, *ISS 2000* non è molto diverso dai titoli precedenti... ma questo non è necessariamente un difetto! L'enorme giocabilità e la perfetta simulazione offerta

dai precedenti capitoli rasenta davvero la perfezione e ha fatto guadagnare alla serie una popolarità incredibile.

In ogni caso i possessori di *ISS '98* difficilmente saranno attratti da questa versione 2000.

Certo, i miglioramenti cosmetici ci sono, sempre a patto che la perdita di velocità non sia un prezzo troppo alto da pagare. Essendo la velocità uno dei punti forti della serie, molti fan potrebbero non gradire la scelta operata dalla Konami. Se in fin dei conti non ritenete la grafica un fattore essenziale, allora potete tranquillamente continuare a giocare alla versione '98.

Così facendo perderete la modalità *Carriera* che risulta sì una buona aggiunta, ma che sicuramente non vale da sola l'acquisto del gioco. La modalità *European Cup* sarebbe stata senz'altro più interessante se il gioco fosse uscito prima degli Europei di calcio. Se però non possedete nessun *International Superstar Soccer* nella vostra collezione, l'acquisto della versione 2000 è praticamente obbligatorio, non potrete mai trovare di meglio in circolazione! Resterete sbalorditi dalla profondità di gioco, dalla facilità del sistema di controllo e dalla solidità dell'azione di gioco. Aggiungete a tutto questo la modalità *Multiplayer* e avrete raggiunto il paradiso calcistico.



Si gioca Svizzera-Galles, una delle partite storicamente più combattute e appassionanti... che noia...



Come al solito, i portieri sono dei veri mastini. Dovrete inventarvi qualcosa di più fantasioso se vorrete segnare!



**Aspettavate con ansia di poter cambiare il corso degli ultimi due minuti della maledetta finale europea?**

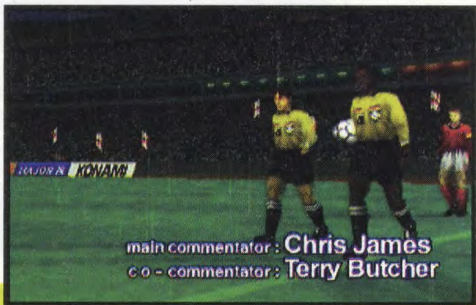
## IN CIMA AL MONDO!

La modalità *Carriera* rappresenta un ottimo diversivo alle solite partite. Se vi siete stancati di giocare in singolo e i vostri amici sono troppo occupati per sfidarvi, potete provare a portare il vostro team tra le migliori squadre del mondo scegliendo tra un'infinità di opzioni. La realizzazione di questa sezione di gioco non è eccelsa, ma le possibilità di personalizzazione sono davvero moltissime... potrete addirittura scegliere i volti dei vostri giocatori! Vi sentite dei veri esperti di tattiche? È arrivato il momento di far vedere quanto valete.

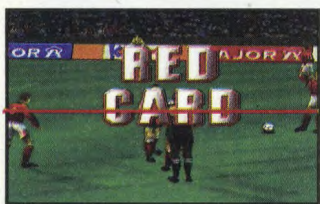


## RIDA TE CI TONY!

Tony Gubba, il grandioso commentatore di tutti i precedenti ISS, è misteriosamente sparito dalla telecronaca del gioco. Al suo posto sono state inserite le voci dello sconosciuto Chris James e dell'ex giocatore inglese Terry Butcher. Mentre i commenti di James sono decisamente puntuali e appropriati, quelli di Butcher sono spesso fuori luogo e insignificanti. Ma dove è andato a finire il caro e vecchio Tony?



Il Brasile manca un goal praticamente già fatto... proprio come negli ultimi Mondiali! Comunque l'animazione dei giocatori disperati è veramente fantastica!



A differenza di ISS '98, l'arbitro è molto più severo e non esiterà a estrarre cartellini rossi e gialli... siete stati avvertiti!



Come era normale aspettarsi, ISS 2000 offre una tonnellata di stadi in cui giocare. Il



Il Camerun non sarà la squadra più forte del mondo, ma giocando contro il Giappone tutto è possibile!



### + PREGI e DIFETTI -

- + È ISS... serve altro?
- + Il gioco di calcio più realistico disponibile
- + Ehm... abbiamo già detto che è ISS?
- + La modalità Carriera è un'aggiunta davvero gradita...
- ...ma poteva essere realizzata meglio!
- Qualche rallentamento in alta risoluzione

### I COMANDI DEL PAD



- L: Non utilizzato
- R: Seleziona il giocatore
- B: Tiro
- A: Passaggio
- C Su: Passaggio filtrante
- C Giù: Scivolata
- C Sinistra: Pallonetto
- C Destra: Passaggio uno-due
- D-Pad: Muove i giocatori
- Z: Effetto

GRAFICA: 9

SONORO: 9

LONGEVITÀ: 9

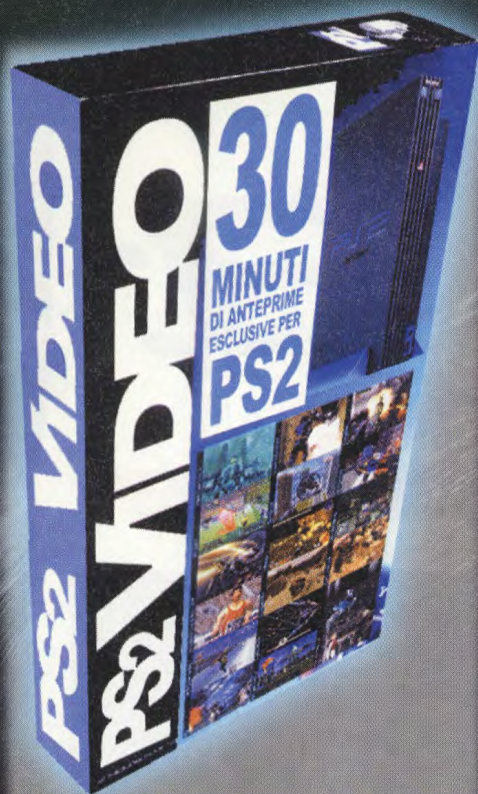
GIOCABILITÀ: 9

TOTALE: 9

Se l'alta risoluzione non penalizzasse la velocità, sarebbe perfetto!







# Viaggio avanti nel tempo

## IN REGALO

LA FANTASTICA  
VIDEOCASSETTA CON  
30 MINUTI DI FILMATI IN  
ANTEPRIMA:

FIFA 2001

ISS PRO

METAL GEAR SOLID 2

Z.O.E.

UNREAL TOURNAMENT

TIME SPLITTERS

SMUGGLER'S RUN

ONI

E MOLTI ALTRI ANCORA!



DAL 15 NOVEMBRE IN TUTTE LE EDICOLE

DAL **PSM TEAM**  
128 PAGINE  
DI PURO FUTURO

Indipendente, imparziale, senza rivali  
**l'UNICO** mensile per la PS2

# Turok 3: Un gradito ritorno pieno di sorprese

Il numero 3 è un numero davvero speciale, per alcuni addirittura "magico". Si dice che non ci sia due senza tre, che tre sia il numero perfetto e persino che le disgrazie vengano sempre a tre a tre. La trilogia poi è molto in voga nel mondo del cinema e le serie di videogiochi che hanno raggiunto questo traguardo non sono poi molte. Il numero tre potrebbe insomma essere una specie di chiave di lettura del successo di una saga e *Turok* questa fama se l'è conquistata con pieno merito migliorando a ogni nuova uscita e riscuotendo un'enorme fortuna in tutto il mondo.

## Tradizione di Famiglia...

Parlando di fortuna, purtroppo il leggendario protagonista dei precedenti *Turok* non ne ha davvero molta... ovviamente stiamo parlando di Joshua Fireseed. Dopo aver sofferto le pene dell'inferno, il nostro eroe si ritrova ora perseguitato dalle visioni della sua morte e di un ragazzo che dovrebbe essere la chiave per fermare l'avanzata di un malvagio personaggio chiamato Oblivion. Ok, aspettate un attimo prima di protestare per la poca originalità della trama. La sventura del nostro eroe non si ferma qui, infatti il caro Joshua è purtroppo morto, defunto, trapassato... insomma non è più tra noi! Fortunatamente, Danielle e Joseph Fireseed (i suoi amati fratellini) hanno deciso di prendere il suo posto per continuare la tradizione dei *Turok* e cercare il ragazzo protagonista delle sue visioni. A questo punto entrate in gioco voi, vestendo i panni di uno dei due nuovi protagonisti dovrete attraversare una lunga serie di livelli puntando i vostri cannoni contro i terribili mostri che li popolano.

## IL MARATONETA

Realizzare un terzo capitolo di una serie così popolare cambiandone completamente i personaggi non



Questi ragni mutanti mangiano praticamente di tutto... e abbiamo il sospetto che gradiscano anche la carne umana!



**INFO**

**Giocatori:**

Prodotto **ACCLAIM**  
 Sviluppo **ACCLAIM**  
 Genere **SPARATUTTO**  
 Data di Uscita **IN VENDITA**

**Expansion pak**

**Rumble pak**

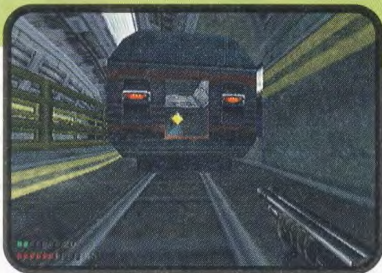
**SIZZLER**

# Shadow of Oblivion



S In fondo al corridoio si nasconde un mutante armato di un semplice laser... voi lo avete sotto mira e possedete un lancia razzi... sapete già come andrà a finire!





Abbiamo sentito di gente che tenta di "prendere" il



Se avete voglia di un po' di sane sparatorie, in *Turok 3* ne troverete a tonnellate!



In questo gioco potrete finalmente capire cosa vede-  
va Predator senza Schwarzenegger che vi dà la caccia!

deve essere una cosa facile, ma dobbiamo dire che questo *Turok 3* ci ha piacevolmente sorpreso. Uno dei maggiori difetti dei primi due episodi erano gli interminabili corridoi che eravamo costretti a percorrere, azionando qualche interruttore e facendo fuori i due o tre mostri che occasionalmente uscivano dall'ombra. A dire il vero i corridoi sono ancora presenti, ma quello che è radicalmente cambiato è la struttura dei livelli. Invece di luoghi tanto vasti da risultare dispersivi e da far mettere a piangere anche gli amanti degli spazi aperti, le varie ambientazioni sono molto più compatte. Nonostante la vastità delle aree sia ancora tale da soddisfare le esigenze degli avventurieri più intraprendenti, questa volta il tutto è stato suddiviso in obiettivi che consentono di intraprendere l'avventura concentrandosi su di una missione per volta. Questa caratteristica permetterà anche ai giocatori che non hanno diverse ore a disposizione di iniziare il gioco e di divertirsi senza l'assillo dell'orologio! Se poi è vero che la varietà è la fonte del divertimento, *Turok 3* brilla di luce propria anche da questo punto di vista! Un momento vi ritroverete a camminare su una strada, poco dopo sarete immersi nel sistema fognario sottostante e l'istante successivo sarete catapultati su di un treno in corsa nel tentativo di trovare il freno d'emergenza. Se l'intenzione della Acclaim era di tenerci inchiodati al televisore, dobbiamo ammettere che ci è riuscita pienamente! Questo gioco è come un gigantesco contenitore pieno di pop-corn... continui a mangiarne fino a quando non stai per scoppiare, per poi accorgerti che probabilmente avresti dovuto smettere due ore prima.

## Ricomincio Da Capo

La frustrazione che si prova morendo poco prima della fine di un lunghissimo livello è stata scongiurata dai programmatori grazie a un sistema di salvataggi automatici che vi farà ricominciare il gioco dall'ultimo punto in cui avevate portato a termine un obiettivo. Questo significa che tutti gli oggetti essenziali per la

missione che avete completato o che state affrontando saranno molto più facili da recuperare, le varie sezioni possono anche essere salvate in modo da poter essere riprese in qualsiasi momento. Come il suo predecessore, *Turok 3* giocato in alta risoluzione è veramente una gioia per gli occhi, vi troverete di fronte a una delle grafiche più nitide e fluide che si siano mai viste su N64. La struttura stessa di gioco è concepita alla perfezione. Difficilmente vi ritroverete bloccati a causa di qualche puzzle troppo cervellotico, ma questo non vuol dire che il gioco sia semplice... anzi! È abbastanza ingegnoso da mantenere sempre vivo l'interesse del giocatore. Il vantaggio di poter scegliere tra due personaggi è che in alcuni punti dovrete prendere delle strade diverse a seconda dell'eroe che avete selezionato all'inizio, strade che poi torneranno a ricongiungersi in un secondo tempo. Un esempio? Quando sceglierete il personaggio imparerete che Joseph e Danielle hanno caratteristiche ben diverse tra loro. Joseph potrà usufruire di un fantastico visore notturno e Danielle di un rampino energetico. In parole povere, quando dovrete intrufolarvi dentro un museo protetto dai raggi infrarossi, utilizzando Joseph dovrete arrampicarvi con molta attenzione, mentre con Danielle vi basterà usare il vostro rampino per salire in un batter d'occhio. Se a tutto questo aggiungete una quantità enorme di armi per ogni protagonista vi accorgete di trovarvi davanti a un gioco che in realtà ne racchiude due. Questo significa che anche se avrete finito il gioco con un personaggio, varrà sempre la pena di ricominciare con l'altro.

## Salti... Mortali!

I fan dei giochi estremi saranno contenti di sapere che in quanto a violenza *Turok 3* non è di certo inferiore ai suoi predecessori. Un colpo ben mirato potrà far saltare un braccio, una gamba o persino la testa ai vostri avversari! Potrete far fuoco su quasi tutto quello che si muove e non. Noi ad esempio ci siamo divertiti a mitragliare i simpatici topolini con un potente shotgun... ebbene sì, non siamo mai stati sportivi! Ma come tutti sanno non c'è rosa senza

# ARMA LETALE

Armi... tutti sanno che non sono le armi a uccidere la gente, ma le persone che le usano, giusto? Beh, che ci crediate o no, anche in questo terzo capitolo le armi ricoprono un ruolo principale! A parte gli scherzi, fa sempre piacere sedersi di fronte alla propria console e accenderla per poter svuotare qualche caricatore di mitra contro

esseri dal corpo informe e dall'aria minacciosa. Ma aspettate! In *Turok 3* non avrete a disposizione solo delle semplici armi, ma dei veri e propri strumenti di distruzione globale. Ogni personaggio avrà ovviamente degli armamenti particolari che vanno dal soddisfacente fucile a pompa ai grandiosi fucili al napalm, per arrivare poi al

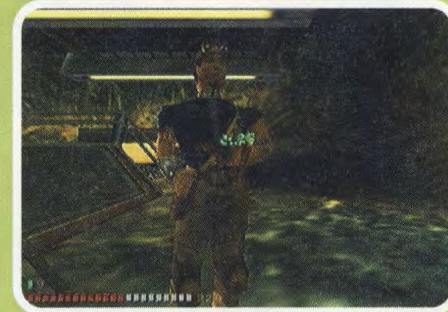
devastante *Cerebral Possessor*... il nostro preferito! Questo simpatico aggeggio è in grado di far saltare letteralmente la testa dal collo dei nostri nemici. Una volta che il missile avrà "agganciato" il cranio dell'avversario potrete godervi lo spettacolo del suo corpo che viene letteralmente spazzato via!



S Punto primo: Mirate alla creatura che volete uccidere...



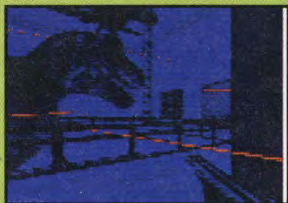
S Punto secondo: Agganciatela e sparate.



S Punto terzo: Ed ecco che vi ritrovate a vedere

# SENZA ESCLUSIONE DI COLPI!

Un'altra interessante caratteristica di questo titolo è che giocando con Joseph avrete la possibilità di mettere le vostre mani, o meglio i vostri occhi, su questi fantastici visori notturni. Grazie a questi simpatici oggettini potrete vedere quello che in precedenza era invisibile, potrete accedere a nuove sezioni dei vari livelli e fare cose che Danielle non sarà in grado di fare...



Ovviamente anche il personaggio femminile avrà a sua disposizione un gadget decisamente sfizioso. In questo caso si tratta infatti di un "rampino energetico". Che cosa è precisamente? Mirate con questo gancio verso una delle sfere luminescenti che incontrerete in varie parti del gioco, sparate e verrete catapultati automaticamente verso quel punto. Ovviamente anche questo oggetto vi consentirà di fare cose impossibili per Joseph. Raggiungere dei punti inaccessibili in maniera così semplice vi eviterà ad esempio di ritrovarvi sudati come un bradipo australiano dopo appena dieci minuti.



spine e anche la nuova fatica. Acclaim non fa eccezione. È sempre un peccato quando un gran gioco viene penalizzato da dei difetti ridicoli, soprattutto se questi difetti (come nel caso di *Turok 3*) sono gli stessi degli episodi precedenti. È risaputo che negli sparatutto 3D in prima persona i salti sono un vero e proprio inferno, specie quando si tratta di balzi precisi al millimetro. Fortunatamente non ci sono molte cadute letali nel gioco, ma esistono alcuni punti in cui cadere significa dover rifare un sacco di strada per tornare nel posto in cui vi trovavate. Questa situazione potrebbe non infastidire la prima volta, ma dopo la terza tende sicuramente a irritare! Un altro aspetto veramente fastidioso è rappresentato da alcuni obiettivi del gioco. Ogni due o tre missioni vi ritroverete in una sezione in stile "corsa



# C'ERA UNA VOLTA...

Erano tempi oscuri per la ribellione... ehm, no questo non c'entra niente! Comunque anche Joshua non se la passava granché bene, perseguitato da continue visioni sulla morte di un ragazzo che gli facevano correre brividi freddi sulla schiena. Il ragazzo decide di confidare i suoi pensieri a Danielle e le dice che questo giovane potrebbe rappresentare la salvezza per la dinastia Turok. Paranoia? Forse, ma i suoi sospetti sono tutt'altro che infondati, in quanto la notte successiva viene disturbata da un gruppo di sicari pronti a far fuori il nostro eroe. Prima della sua morte Joshua ordina a Danielle e a suo fratello Joseph di scappare e sopravvivere per continuare a combattere. I due si danno alla fuga, con una mossa disperata Joshua genera un'esplosione che uccide tutti i sicari... e purtroppo anche se stesso. Scampati alla morte, i due incontrano Adon, che li presenta al Consiglio. Viene quindi deciso che i due debbano portare avanti la tradizione dei Turok e gli viene affidato il compito di ritrovare questo misterioso ragazzo. Ed è qui che entrate in gioco tutti voi!



# SOTTO ASSEDIO

I treni sono una cosa fantastica... corridoi stretti, bambini che urlano, sedili scomodissimi e il costante rumore degli scambi che dopo un po' penetra nella testa come un martello pneumatico. Beh, se pensate che questo sia l'inferno, aspettate di vedere i treni presenti in Turok 3! Non si fermano alle stazioni per far salire i passeggeri, sono infestati da mostri vari e cani rabbiosi, necessitano di un'urgente opera di manutenzione e in particolare quello su cui vi troverete voi sarà lanciato a folle velocità verso una strada senza uscita. Cercare di raggiungere la sala comandi per frenare non è stato un problema, il brutto è arrivato quando abbiamo preteso i nostri soldi indietro!



Io sono Oblivion il potente, il malvagio, il dominatore del mondo e voglio la vostra anima a ogni costo!



Quella strana melma sparsa in terra non promette niente di buono... e quel cadavere non migliora certo le cose.

contro il tempo" nella quale dovrete affrontare un gran numero di ostacoli e nemici. Molto del divertimento garantito da queste fasi di gioco viene a mancare quando non avrete assolutamente alcuna idea di dove andare per terminare la missione, o quando lo spazio da percorrere sarà talmente grande che imboccando una sola strada sbagliata potreste vanificare ogni speranza di vittoria. Spreccando troppo tempo per uccidere i mostri o procedendo con troppa cautela, rischierete di morire diverse volte e dover quindi ricominciare dall'inizio. Se questo non vi sembra un difetto significativo, sappiate che ogni volta che morirete dovrete sorbirvi di nuovo una sequenza animata!

## Caduta Nell'oblio

Turok 3 non può sicuramente essere definito difficile ma è certamente uno dei più intricati che ci

sia capitato di provare. Lo stesso livello di difficoltà è incostante, potrete trovare lunghi tratti di una semplicità disarmante per poi incontrare una sezione apparentemente impossibile da superare. I mostri di fine livello sono un esempio lampante di tutto questo. Nonostante qualche colpo ben mirato con un'arma potente possa mandarli facilmente KO, i loro punti deboli sono difficilissimi da colpire. Quando alla fine incontrerete Oblivion, sarà praticamente impossibile persino riuscire a capire dove bisogna colpirlo esattamente! Va però detto che i boss sono stati creati con grande fantasia. Quello che più ci ha colpiti ad esempio richiede una tecnica molto particolare per essere ucciso, dovrete sparargli fino a ridurre al minimo la sua energia e poi dovrete fargli cadere in testa un mastodontico sottomarino... effetto garantito!

# QUELLO ALL'ULTIMO SANGUE



**S** In genere i boss di fine livello sono creature piuttosto noiose da fare fuori. Trova il suo punto debole, sparagli un colpo o due e rilassati guardando la sequenza in cui va in pezzi come un vaso cinese che cade per terra. Al contrario, la battaglia con questo mostro ci ha divertito un bel po'! Entrando nella stanza che contiene lo Xiphias, guardate il maledetto con molta attenzione. Questo tizio con un occhio solo è il vostro nemico, dovete ucciderlo e per fare questo dovrete conoscerlo...



**S** Vedete il suo grande occhio? Bene, quello è il punto in cui dovrete concentrare i vostri colpi. Assicuratevi di avere un gran numero di munizioni e la barra dell'energia piena e dateci dentro! Lui vi mitraglierà col suo laser, tenterà di colpirvi con i suoi tentacoli (sì, avete capito bene, sono proprio tentacoli) e cercherà di trascinarvi nell'acqua. Questo vi renderà le cose difficili, potete crederci.



**S** Se siete abbastanza fortunati, presto riuscirete a far saltare il suo occhio e questo di certo non lo metterà di buon umore. Xiphias comincerà ad agitare i suoi tentacoli come un matto e continuerà a bersagliarvi col suo laser. Cosa fare ora? Beh, dando un'occhiata sopra alla sua testa noterete un sottomarino giallo sospeso nel vuoto, proprio quello che fa al caso vostro!



**S** Accedete al pannello di controllo che serve a sganciare il sottomarino, passando dalla scala che scende dall'alto. Raggiungete la postazione il più velocemente possibile, quindi attivate l'interruttore. La povera creatura non avrà neanche il tempo di capire cos'è successo! Ora che l'avete spiacciata ben bene al suolo non fatevi venire i sensi di colpa, dolevate assolutamente scegliere tra voi e lei... e di certo lei non si sarebbe fatta problemi a farvi fuori!



Quel tizio vi sta sparando, chissà perché ce l'ha tanto con voi? Uhm aspettate, ma quello lo conosciamo, è... lo avete riconosciuto?



## Sparatorie fra amici

Oltre al gioco principale, invitando degli amici potrete anche divertirvi con le numerose modalità Multiplayer. Potrete scegliere tra otto diversi tipi di Deathmatch (di cui parliamo in un apposito spazio), ognuno dei quali vi offre la possibilità di dare una severa lezione ai vostri amici. L'arsenale che avrete a disposizione è decisamente impressionante, anche se a dire il vero parecchie armi sono praticamente inutili. La Vampire Gun ad esempio, è utile come un ombrello nel Sahara. Un'arma veramente fantastica è invece il Cerebral Possessor, che vi permetterà di sparare un congegno per controllare le menti e di guardare per un istante tramite gli occhi del "bersaglio"... almeno finché non gli scoppiierà la testa! Siamo quasi alla fine della recensione, cosa si può dunque dire di questo *Turok 3*? Beh, che sicuramente ci troviamo di fronte un grosso miglioramento rispetto al numero 2 e che si piazza a metà tra *Goldeneye* e *Resident Evil* in quanto a stile e atmosfera. Un ottimo gioco dunque ma non abbastanza per spodestare dal trono sua maestà James Bond e la bellissima Joanna Dark. Se avete amato i due episodi precedenti, *Turok 3* vi farà impazzire, ma anche chi non ha mai avuto a che fare con il "caccia dinosauri" più famoso dovrebbe dargli almeno un'occhiata.



## UN MURO DI FUOCO

In *Turok 3* non avrete uno, né due, ma ben otto differenti modalità Deathmatch! Applausi per la *Acclaim!* Nonostante i giochi abbiano ognuno il proprio scopo e le proprie caratteristiche, il fine ultimo è sempre quello di giovare per i livelli, sparare ai nemici e tentare di portare a casa la pelle. Ma non importa, ogni scusa è buona per polverizzare qualche amico e sfotterlo per un paio di giorni. Ovviamente potrete anche vedervela con gli avversari controllati dal computer... ma non sarà la stessa cosa!



### BLOODLUST

Obiettivo: Uccidete il maggior numero di nemici prima che il tempo finisca.

### CAPTURE THE FLAG

Obiettivo: Beh... dovete catturare la bandiera e tenervela stretta.

### LAST STAND

Obiettivo: Uccidete, uccidete e uccidete ancora... ne resterà soltanto uno!

### GOLDEN ARROW

Obiettivo: Trovate la preziosa freccia d'oro e prendetela prima che qualcuno vi preceda!



### MONKEY TAG

Obiettivo: Trovate il personaggio che si è trasformato in scimmia e conciatelo per le feste, prima che tocchi a voi fare la scimmia!

### ARSENAL OF WAR

Obiettivo: Combattetevi e uccidete con tutte le armi che avete a disposizione. Quando morirete ne perderete una, quando le avrete perse tutte sarete fuori dal gioco.

### COLOUR TAG

Obiettivo: Uccidete il nemico, così facendo lui rientrerà in gioco nella vostra squadra. Continuate a giocare fino a quando una squadra non avrà catturato tutti i giocatori.

### WEAPON MASTER

Obiettivo: Simile al *Bloodlust* e all'*Arsenal of War*, solo che potrete avere solo due armi alla volta.



## + PREGI e DIFETTI -

- + Un'avventura varia e appassionante
- + Grafica di altissimo livello
- + I fan della serie li adorano
- A tratti un pò frustrante

## I COMANDI DEL PAD



L: Non utilizzato

R: Salto

B: Selezione arma/oggetto

A: Selezione arma

C Su: Guarda in su

C Giu: Guarda in giù

C Sinistra: Gira a sinistra

C Destra: Gira a destra

D-Pad: Accovaccia - mirino

Z: Spara

### GRAFICA: 9

### SONORO: 8

### LONGEVITÀ: 9

### GIOCABILITÀ: 9

## TOTALE: 9

Un terzo capitolo degno successore dei precedenti episodi!

# MAR



NINTENDO			
3	Mario	1	15
	Luigi		
	Wario	0	0
	Waluigi		





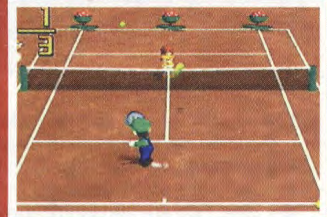


# Mario Tennis

## La Nintendo spara un altro ace!

### GRANDE SLAM!

Oltre alla fantastica modalità di gioco principale, Mario Tennis vi coinvolgerà in una lunga serie di sottogiochi che già da soli valgono i soldi spesi per il gioco. Diamogli un'occhiata...



Questa prova vi permetterà di migliorare notevolmente i vostri riflessi. Le tre piante carnivore poste sul fondo del campo lanciano verso di voi delle palline da tennis, il vostro obiettivo è rimandarle dall'altra parte superando l'avversario che si trova a rete!



La versione tennistica del classico tiro al bersaglio. In questo caso per superare questo gioco dovrete spedire le palline attraverso gli anelli che appariranno sul campo. Meno tempo impiegherete a centrarli e più punti farete.



Un campo da tennis poggiato su un fiume di lava non è proprio l'ideale per una partita domenicale... deve essere un'idea di Bowser! In questo difficilissimo gioco dovrete cercare di recuperare tutti gli oggetti, le armi e le bucce di banana per sconfiggere il vostro avversario!

Quando uscì Mario Golf, tutta la redazione di N64 Magazine si trasformò improvvisamente in un covo di super appassionati di questo affascinante sport. A distanza di parecchi mesi la storia si ripete. Da quando la copia d'importazione di Mario Tennis è arrivata nei nostri uffici, lo sport di Agassi e Becker sembra essere diventato il passatempo preferito delle grigie giornate autunnali. Il bello è che questa versione con racchette e palline di Mario e soci è addirittura più divertente, giocabile e appassionante del gioco precedente. Credeteci, giocare in quattro con il nuovo capolavoro Nintendo è davvero un'esperienza esaltante, l'azione è talmente veloce che i match si trasformeranno presto in roventi sfide all'ultimo sangue! Trattandosi di un titolo dedicato ai mitici personaggi che hanno fatto la storia della grande N, non ci sorprende il fatto che il realismo sia stato sacrificato in favore della massima giocabilità. Come in Mario Golf sarà infatti possibile utilizzare una serie di colpi speciali e di potenziamenti vari per ridurre in briciole gli avversari.

### Diritto...

Nonostante l'impostazione del gioco non sia basata sul realismo puro, non vuol dire che il comportamento della pallina non sia stato riprodotto alla perfezione. La differenza sta solamente nella velocità dei colpi che in alcune fasi di gioco può raggiungere livelli superiori a qualsiasi altro gioco di tennis. Purtroppo non potrete muovervi mentre caricate un colpo, quindi intuire la traiettoria della palla con largo anticipo sarà fondamentale. Se però riuscirete a eseguire un colpo speciale sarete ampiamente ripagati delle vostre fatiche. La palla schizzerà nell'altra metà del campo con strabilianti esplosioni di fuoco e luce, un'ottima tattica per infondere il terrore nei vostri avversari! Con solamente due tasti da usare i controlli sono a dire il vero un po' troppo scarni, ma tutto questo è compensato dalla giocabilità veramente immensa! Il controllo dei giocatori è eccezionale e unito alla semplicità dei comandi crea un'azione veramente intuitiva e diretta. I patiti del tennis "vero" potranno forse storcere il naso, ma si sentiva veramente il bisogno di un gioco immediato, divertente e non troppo "serio".



▲ L'ultimo arrivato in casa Nintendo, Waluigi, è forse il personaggio più veloce del gioco ma ha delle gambe davvero troppo magre!



▲ Ogni volta che mancherete la palla il vostro personaggio si accaserà a terra disperato. I protagonisti di questo gioco affrontano i match molto seriamente!



**INFO**

**Giocatori:**

Prodotto NINTENDO  
Sviluppo CAMELOT  
Genere SPORT (TENNIS)  
Data di Uscita IN VENDITA

Expansion pak

Rumble pak



**opzioni mnemoniche**

**MEMORIA INTERNA**  
salva i progressi del gioco

**CONTROLLER PAK**  
non utilizzato

## DOPIO DIVERTIMENTO

Le modalità a quattro giocatori sono sempre divertenti, ma quella di Mario Tennis è una delle più esaltanti con cui abbiamo avuto a che fare! Durante ogni sfida di doppio la tensione salirà alle stelle... non solo tra avversari, ma anche e soprattutto tra compagni di squadra!



### Rovescio...

Una cosa è certa, non vi stancherete mai di giocare a Mario Tennis. Le partite in singolo vi terranno impegnati davvero a lungo con moltissimi tornei, ma invitando tre amici resterete incollati alla console per ore! Potrete affrontare tornei singoli, di doppio e tre bizzarri sottogiochi di cui parliamo più precisamente in uno spazio. Iniziando il gioco le opzioni disponibili potrebbero sembrarvi un po' pochine, ma completando tutti i tornei con ognuno dei 16 personaggi disponibili potrete sbloccare parecchi bonus e modalità secondarie! Esiste poi una schermata per l'inserimento dei codici (tuttora usata in Mario Golf per creare nuovi giochi) nella quale potrete inserire delle password (che probabilmente Nintendo renderà note nei prossimi mesi) che vi permetteranno di aprire nuovi tornei. Pensate che un codice recentemente reso noto dalla grande N per Mario Golf permetteva addirittura di giocare a un fantastico torneo velocizzato, non vediamo perché tutto questo non dovrebbe accadere anche per Mario Tennis. Le possibilità sono praticamente infinite!

### Volee...

Come ci si può aspettare da un gioco di casa Nintendo, la qualità grafica e l'attenzione per i dettagli in Mario Tennis sono davvero superlative. Le animazioni dei giocatori e gli effetti sonori vi aiuteranno a entrare sempre di più nell'atmosfera di gioco, mentre una tonnellata di piccoli particolari vi strapperà sorrisi utili ad allentare la tensione delle partite. Tan-

to per fare un esempio, in alcuni campi troverete dei simpatici Bobombs come giudici di linea... mandate una palla fuori dal campo e questi esploderanno per segnalare il vostro errore! Una delle caratteristiche che lascia veramente a bocca aperta in questo gioco è la fantastica modalità Replay. Dopo ogni punto potrete osservare l'intera azione da una quantità immensa di telecamere e angolazioni diverse. Durante il gioco potrete occasionalmente vedere alcune di queste telecamere galleggiare candidamente su una nuvoletta... veramente spassoso! Inoltre prima di ogni servizio la telecamera zoomerà direttamente sul personaggio che sta battendo per mostrarne tutti i particolari.

### Smash!

L'unico possibile rivale per questo gioco su N64 è Let's Smash della Hudson. Entrambi sono altamente giocabili, ma per sua sfortuna Let's Smash non ha la stessa varietà di personaggi e di opzioni che rende così grande Mario Tennis. Anche se così non fosse, come potrebbero arrivare al livello dei leggendari Mario, Luigi, Donkey Kong e compagni? Giocare a tennis con personaggi di questo calibro è sempre stato un sogno per tutti i possessori di un Nintendo 64... un sogno che finalmente sta diventando realtà! Che vi piaccia questo sport o meno non potete non provare questo gioco. Mario Tennis sarà in grado di divertirvi come non mai. I patiti dell'azione non mancheranno di apprezzare i colpi speciali e i potenziamenti presenti nel gioco, mentre i fan delle simulazioni saranno accontentati da un comportamento della pallina decisamente curato e da animazioni divertenti, ma comunque abbastanza realistiche. Mario Tennis è un altro splendido esempio di quello che il nostro N64 può fare... veloce, furioso e divertente.

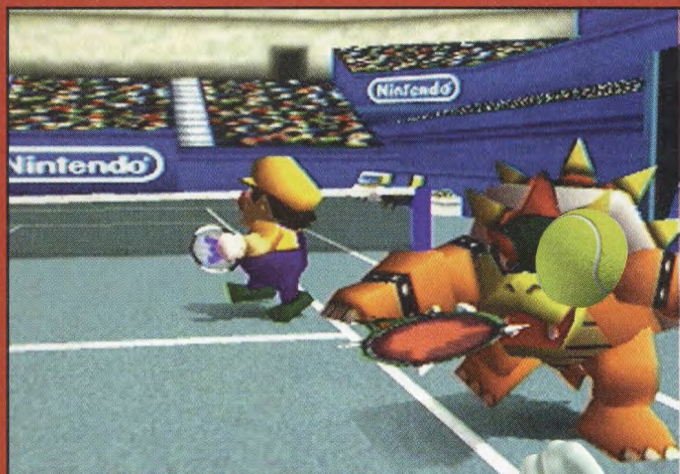
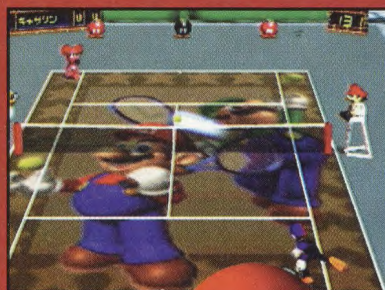


▲ Se tenete premuto il pulsante durante il gioco, potrete caricare un super-tiro per mandare in pezzi il vostro avversario!



# A TUTTO CAMPO!

Completate la prima parte del torneo in modalità Singola e sarete ricompensati con questi campi a tema basati sul personaggio che avete scelto! Non c'è che dire, hanno un bell'aspetto ma purtroppo i colori troppo accesi tendono a confondere un po' l'azione... chi non vorrebbe avere un campo così in giardino?



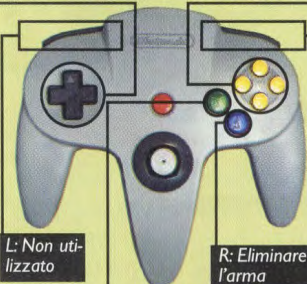
▲ Su un lato del campo vediamo quell'energumeno di Wario, mentre dall'altro una tenera creaturina rosa di nome Catherine... la partita sembra un po' squilibrata!



## + PREGI e DIFETTI -

- + Grafica ai massimi livelli
- + Divertentissimo da giocare
- + Replay fantastici
- + Moltissimi tornei da affrontare...
- + Giocato in due diventa eterno!
- I controlli sono un po' troppo semplici

## I COMANDI DEL PAD



L: Non utilizzato

R: Eliminare l'arma

B: Colpire la palla

A: Colpire la palla

C Su: Non utilizzato

C Giù: Non utilizzato

C Sinistra: Non utilizzato

C Destra: Non utilizzato

D-Pad: Muove il personaggio



Z: Usa colpi speciali

GRAFICA: 9

SONORO: 9

LONGEVITÀ: 10

GIOCABILITÀ: 9

**TOTALE: 9.5**

Divertimento assicurato con questo nuovo capolavoro Nintendo!

## FACCE NUOVE

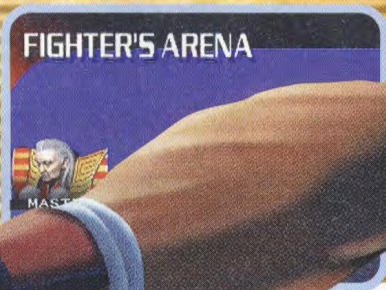
Dando un'occhiata a queste pagine, probabilmente avrete notato che ci sono alcuni nuovi personaggi nella squadra Nintendo:



Un personaggio che definire "particolare" è davvero poco. Questo simpatico animaletto rosa con un corno al posto del naso si chiama Catherine... non è tenera? Avete mai visto qualcosa di più strano?



Prima arrivò Wario, il gemello cattivo di Mario... Ora è arrivato il momento di Waluigi, indovinate a quale personaggio si ispira? Il viola è il suo colore preferito e guardate che occhi brillanti che ha...



# FIGHTER'S DESTINY 2



**INFO**

**Giocatori:**

Prodotto **SOUTHPEAK INTERACTIVE**

Sviluppo **GENKI**

Genere **PICCHIAURO**

Data di Uscita **IN VENDITA**

**Expansion pak**

**Rumble pak**



*Dopo oltre due anni dal primo capitolo, il destino dei guerrieri si compie... Valeva la pena aspettare?*

Il primo *Fighter's Destiny* arrivò nei negozi durante il primo anno di vita della nostra amata console a 64-bit. Nonostante la grafica non fosse eccezionale, il gioco riuscì a colpire il pubblico introducendo un sistema di combattimento a punti. Questa interessante novità è presente anche in questo seguito e ancora una volta salva l'intero gioco dalla mediocrità! Nel primo episodio ogni personaggio era fornito di un suo personale numero di mosse speciali, ma questa è una caratteristica ormai irrinunciabile nei picchiaduro della nuova generazione. Ogni mossa vi farà guadagnare da uno a quattro punti e lo scopo del gioco è quello di raggiungere un punteggio prestabilito per vincere l'incontro! Potrete scagliare il vostro avversario fuori dal ring, sbatterlo a terra e fare tutto quello che vorrete, l'importante sarà utilizzare tecniche che abbiano un valore molto alto. Per imparare le mosse speciali avrete ovviamente bisogno di un po' di tempo, ma una volta assimilate le vedrete apparire sulla vostra lista quando avrete finito il gioco.

**Vuoi combattere?**

Oltre alle tecniche speciali, potrete utilizzare un gran numero di mosse standard con le quali pestare i vostri avversari. Peccato che giocando contro il computer non riuscirete a scoprirne neanche la metà. Persino nella modalità Allenamento, nella quale combatterete contro uno strano robot samurai, la lista



▲ Alcune mosse speciali sono veramente molto belle. Saeki finisce il suo avversario sfoggiando tutto il suo stile... questa deve fare veramente male



▲ Ecco Pierre, il clown francese. Chissà perché la gente per picchiarsi deve vestirsi in modo così ridicolo... ve lo siete mai chiesti?

delle mosse non viene svelata. Imparare queste semplici combinazioni non richiede molto tempo, ma il risultato finale non è molto soddisfacente. Presto rivolgerete la vostra attenzione alle prese e alle contromosse, che vi frutteranno punteggi decisamente maggiori. Le prese si utilizzano premendo i tasti A e B insieme a una direzione sul D-Pad o sullo stick analogico. Appena la tecnica viene iniziata vedrete apparire una speciale barra sul fondo dello schermo che mostra il tempo utile (generalmente uno o due secondi) per liberarsi dalla presa ed effettuare una contromossa chiamata Counter. Ovviamente anche le contromosse possono essere bloccate con la stessa tecnica, solo che ogni volta la barra diventerà sempre più piccola e il tempo a disposizione sempre minore. Questo sistema di combattimento richiede un bel po' di allenamento, ma regala molte soddisfazioni specialmente contro un altro avversario umano. Oltre alle modalità Singola, Multiplayer e Allenamento, *Fighter's Destiny 2* include un'opzione completamente nuova chiamata *Fighter's Arena*. Si tratta di un colossale gioco da tavola a metà strada tra una modalità *Story* e *Mario Party*. All'inizio del gioco apparirà una grossa roulette che determinerà di quanti quadrati potrete spostarvi. Ogni quadrato contiene l'immagine di un lottatore e ogni personaggio vi sfiderà quando finirete sul suo spazio. Se combatterete abbastanza bene usando una tecnica in grado di impressionare il personaggio chiamato "Master", riceverete dei punti bonus che verranno aggiunti alle vostre statistiche per rendervi ancora più forti. Ovviamente man mano che proseguirete il vostro percorso, anche gli avversari si faranno progressivamente più ostici.

**NELL'ANGOLO BLU...**

Ci sono undici lottatori inizialmente disponibili in *Fighter's Destiny 2*. Uno è italiano... speriamo che il nostro connazionale sappia farsi onore!



Saeki: Giappone



Adriana: Brasile



Abdul: Mongolia



Federico: Italia



D-Dog: USA



Kate: Gran Bretagna



Ninja: Giappone



Ziege: Germania



Pierre: Francia



Dixon: Gran Bretagna



Meiling: Cina



## L'ARENA DEI LOTTATORI

La modalità Fighter's Arena vi trasporterà in un gigantesco gioco da tavolo, nel quale potrete scoprire tutti i segreti dei personaggi nascosti.



Oooh! Sembra di giocare a Mario Party, non credete?



Cherry è uno dei boss del gioco. Questo personaggio segreto non fa altro che roteare, roteare e roteare ancora... vi farà venire il mal di mare!



Questo tizio afferma di essere il re dei combattenti. Fategli vedere chi siete... prendi questo, re dei miei stivali!



Il samurai ritorna dal livello di addestramento per vedere se avete appreso al meglio i suoi insegnamenti... avete preso appunti?



Fabian, il nobile cavaliere francese, è uno dei boss della Fighter's Arena.



▲ Ogni personaggio ha un costume alternativo che potrete selezionare premendo il tasto R



▲ Il livello di Pierre somiglia a uno dei quadri di Yoshi's Story. Saeiki sembra troppo impegnato a combattere per godersi lo spettacolo!

## Stai parlando con me?

Oltre ai quadrati normali, nella Fighter's Arena esistono anche i quadrati "Master". Quando finirete sopra uno di essi, il Gran Maestro vi chiamerà per provare la vostra abilità. A seconda del voto che otterrete, il Maestro vi insegnerà una mossa normale, una special combo o una finish move. Se riuscirete ad aggiudicarvi una "S" potrete iniziare a considerarvi dei lottatori davvero imbattibili! Durante il gioco appariranno poi degli strani cerchi viola. Andandoci sopra verrete sfidati dalla misteriosa Cherry, una potentissima donna-diavolo. Cercate di non farvi distrarre dal suo aspetto provocante e mandatela semplicemente al tappeto! Raggiungendo la fine del gioco potrete affrontare le ultime sfide... Rodeo, Fastest e Survival. Queste prove sono praticamente le stesse del primo *Fighter's Destiny*. Nel Rodeo dovrete sopravvivere per 30 secondi a una mucca infuriata, in modalità Fastest dovrete sconfiggere un certo numero di avversari entro un tempo limite e nel Survival dovrete mandare al tappeto 20 combattenti di fila. Ovviamente l'ultima sfida è anche la più difficile... non c'è niente di più frustrante che arrivare al diciottesimo avversario per poi dover ricominciare tutto dall'inizio a causa di una distrazione!

## Fatevi sotto!

Come nel primo capitolo della serie, i lottatori sembrano formati da orridi cubetti mentre gli sfondi hanno un livello di dettaglio appena accettabile. Con giochi come *Perfect Dark*, *Banjo Kazooie* e lo stesso *Mario 64*, la console Nintendo ha dimostrato di saper fare molto di più. Come se non bastasse, la velocità con cui i personaggi si muovono sullo schermo è decisamente bassa, ma fortunatamente viene equilibrata da un'ottima fluidità e da una netta sensazione di potenza. Solo quattro personaggi sono sopravvissuti dal primo al secondo titolo: Meiling, Abdul, Pierre e Ninja. Ogni combattente ha un suo livello a tema e un secondo "costume" che però non aggiunge nulla alle sue caratteristiche personali.

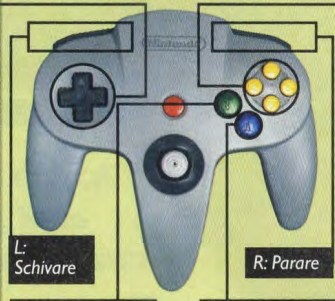
L'originale sistema di combattimento rende *Fighter's Destiny 2* un gioco piuttosto divertente, ma non esiste alcuna giustificazione per lo scarso livello grafico e sonoro. I miglioramenti rispetto al titolo precedente non sono abbastanza significativi, anche se l'aggiunta della modalità Fighter's Arena migliora in tutto e per tutto la "vecchia" opzione Master Challenge. A conti fatti, la scarsa realizzazione tecnica e la mancanza di idee originali penalizzano fortemente questo titolo, ma nonostante tutto *Fighter's Destiny 2* rimane comunque un picchiaduro di discreto livello... anche perché la nostra console preferita non può vantare molte alternative! Se non avete giocato al primo potrete anche prenderlo in considerazione come prossimo acquisto.



## + PREGI e DIFETTI -

- + Buona fluidità dei movimenti
- + Undici personaggi, più quelli segreti
- + La Fighter's Arena aggiunge longevità
- + Tonnellate di mosse da imparare
- Grafica quasi da prima generazione
- Musica ed effetti veramente scarsi

## I COMANDI DEL PAD



L: Schivare

R: Parare

B: Attacco debole

A: Attacco forte

C Su: Non utilizzato  
C Giù: Non utilizzato  
C Sinistra: Non utilizzato  
C Destra: Non utilizzato

D-Pad: Muove il personaggio

Z: Non utilizzato

GRAFICA: 6

SONORO: 6

LONGEVITÀ: 8

GIOCABILITÀ: 9

TOTALE: 7.5

Un discreto picchiaduro con qualche trovata interessante e qualche difetto, niente di più...

## FIGHTER'S ARENA



# ESPANDI I TUOI ORIZZONTI!

LA VOSTRA UNICA FONTE PER GIOCARE SU INTERNET

PC • PS2 • DREAMCAST • GAMECUBE • X - BOX

Numero 6  
L. 9.900

# NetGamer

www.netgamer.it

**THE NEXT BIG THING**  
TUTTA LA VERITÀ SULLA CONSOLE  
DELLA MICROSOFT

**SPECIALE**

**NO ONE  
LIVES  
FOREVER**

LA MONOLITH  
TORNA  
ALL'ATTACCO

**MOD**

TACTICAL  
OPERATIONS UT  
URBAN TERROR  
RTS QUAKE

**SACRIFICE**

GLI STRATEGICI  
HANNO TROVATO  
UNA NUOVA PATRIA

**INOLTRE**

INSANE  
BALDUR'S GATE 2  
STAR TREK NEW WORLDS  
MIDTOWN MADNESS  
DEEP FIGHTER



**ATTENZIONE!**  
LEGGERE QUESTA NOTIZIA  
TRAPPA A UNICA PER CACCARE  
L'ESPANSIONE IN ALCUNE CELLULE  
GENERALI

PlayPress  
PUBLISHING

9 771129 955007

00006>

DEMO, PATCH, MAPPE, SKIN  
E TUTTO QUELLO CHE UN VERO  
NETGAMER DESIDERA

**DAL 15 NOVEMBRE  
IN TUTTE LE EDICOLE**



# Blues Brothers 2000



**opzioni mnemoniche**

**MEMORIA INTERNA**  
*non utilizzata*

**CONTROLLER PAK**  
*salva tre differenti partite*



**INFO**

**G giocatori:**

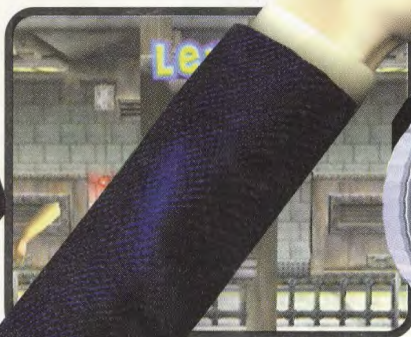


Prodotto TITUS  
Sviluppo PLAYER I  
Genere PLATFORM 3D  
Data di uscita IN VENDITA

**Expansion pak** 

**Rumble pak** 





▲ Il mitico Elwood scappa dalla prigione nascosto in un carrello della biancheria. Le classiche tecniche di evasione sono sempre le migliori!

## UNA FORZA DELLA NATURA!

Nel film *The Blues Brothers* i personaggi erano decisamente esplosivi, ovviamente le loro versioni poligonali non potevano essere da meno! Elwood può correre, saltare, picchiare con pugni e calci, tuffarsi all'indietro e fare la breakdance attraverso i vari livelli. Tutti quegli anni nella palestra della prigione devono essergli serviti!



## I ragazzi terribili sono tornati!

**B**lues Brothers è stato (ed è tuttora) un grande film con delle trovate veramente geniali, una colonna sonora incredibilmente trascinante e alcune delle migliori scene di inseguimento mai realizzate. Il film *Blues Brothers 2000* uscito circa due anni fa non è stato purtroppo all'altezza del suo predecessore, soprattutto perché il mitico John Belushi è morto poco dopo la fine delle riprese del primo film e non ha potuto quindi figurare nel cast del secondo. Il fiasco ottenuto da *Blues Brothers 2000* non ha comunque scoraggiato i ragazzi della Titus, che hanno deciso di realizzare un gioco per la nostra console preferita. Fortunatamente la buona notizia è che il risultato finale, pur con i suoi bravi difetti, non è affatto male!

### A ritmo di blues...

La trama del gioco è piuttosto semplice, Elwood (uno dei Blues Brothers) comincia la sua avventura in una prigione della contea. Un bel giorno riceve una cartolina di una suora, che gli chiede di trovare un giovane ragazzo di nome Buster e di prendersi cura di lui. Il perché una suora debba chiedere a un detenuto di occuparsi di un ragazzo resta tuttora un mistero, ma così stanno i fatti ed Elwood, spinto dal suo buon cuore, decide di evadere per portare a termine il suo compito. Qui la storia comincia a diventare un po'

più complicata, visto che apparentemente l'unico modo che Elwood ha per trovare il ragazzo è quello di ritrovare la sua vecchia band! Non venite a chiederci il perché di tutto questo, visto che non ne abbiamo la più pallida idea! Fatto sta che oltre a dover trovare il piccolo Buster e il vostro gruppo di ribelli ormai avanti con l'età, dovrete anche partire alla ricerca di tutti i vostri strumenti musicali, senza i quali sareste solo dei simpatici ometti vestiti in modo strano.

### In giro per la città...

Lo stile di questo *Blues Brothers 2000* è essenzialmente vagare per i livelli a vostro piacimento quello di un classico platform 3D con qualche elemento avventuroso che non guasta mai. Dovrete guidare Elwood attraverso vari livelli del gioco, evitando o stendendo la solita serie di avversari, risolvendo enigmi di varia natura e raccogliendo diversi oggetti. Ogni livello fa parte di un mondo "a tema" e i personaggi all'interno saranno ovviamente adeguati all'ambientazione. Elwood ad esempio comincerà la sua avventura da una prigione e dovrà affrontare una lunga serie di guardie carcerarie, detenuti, cuochi della mensa e così via. Il livello successivo è ambientato a Chicago dove le guardie sono rimpiazzate dai pedoni, i carcerati da cani feroci e chi più ne ha più ne metta, to,

▼ Ma è normale secondo voi che un tizio appena evaso dalla prigione si metta a inseguire le macchine della polizia?



▼ Troverete queste piattaforme disseminate per tutti i livelli. Saliteci sopra per ricevere qualche utile informazione.



# QUESTIONE DI RITMO

Spesso vi capiterà di incontrare una lunga serie di grossi punti interrogativi sulla vostra strada. Quando succederà dovrete cercare un gramofono nelle vicinanze e attivarlo per trasformarli in bonus da raccogliere!



nonostante alcuni di essi richiedano uno specifico oggetto o la risoluzione di una particolare missione per essere sbloccati. Spesso vi troverete in un livello e scoprirete di non poter accedere a una specifica locazione perché avete dimenticato di raccogliere una chiave o un oggetto nel livello precedente. A Chicago ad esempio ci sono degli idranti che con il loro getto d'acqua possono spingervi su delle piattaforme altrimenti irraggiungibili, prima di usarli dovrete però attivarli. Per accendere un idrante dovrete farvi strada attraverso le fogne, ma per poterci entrare dovrete aprire la botola che blocca l'entrata e per aprire la botola dovrete trovare una chiave adatta... insomma, andare avanti non sarà così facile come potrebbe sembrare!

## In fuga dalla Polizia!

Blues Brothers 2000 è uno di quei giochi che possono contare su moltissimi pregi ma anche su gravi difetti. I primi livelli ad esempio sono piuttosto

lineari e limitati, avrete la sensazione di non avere molto da fare e che il gioco sia relativamente semplice. Non fraintendeteci, il livello della prigione è ben realizzato, ma l'ambientazione carceraria non favorisce certo l'uso di colori sgargianti o di trovate spettacolari. Fortunatamente andando avanti il gioco riserva numerose piacevoli sorprese, i livelli diventeranno più vasti e multiformi, la difficoltà si alzerà di livello e gli obiettivi da portare a termine saranno molti di più. Sarebbe stato semplice realizzare degli enigmi in classico stile "trova la chiave rossa, apri la chiave rossa", ma fortunatamente i programmatori hanno realizzato queste sezioni di gioco con grande attenzione regalandoci puzzle di discreta profondità e complessità. Gli obiettivi da completare variano dalle classiche prove viste un po' in ogni platform a vere e proprie gare di ballo come quelle di Bust-A-Groove (sfortunatamente però non saranno altrettanto divertenti).

## CHE TRAFFICO...

Ecco uno degli enigmi più divertenti del gioco. Elwood deve attraversare una strada molto trafficata per raggiungere l'albero che lo porterà alla piattaforma sovrastante. Cosa fare? Ma è chiaro, basterà far scattare il semaforo rosso per far fermare un grosso camion da usare come scala!



▲ Quando incontrate un cane con intenzioni poco amichevoli, la cosa migliore è darsela a gambe! Tentare di combattere significherebbe solo offrirgli un buon pasto.



## LA DURA VITA DELL'EVASO

Quando raggiungerete il cortile della prigione, dovrete fronteggiare un nuovo problema. Le guardie setacciano la zona con dei potenti riflettori e stanno cercando proprio voi! Se verrete individuati da uno dei fasci di luce perderete istantaneamente una vita. Superare quest'area non sarà un'impresa facile... almeno fino a quando non scoprirete che basta saltare i cerchi di luce proiettati sul terreno!



▲ *Qualsiasi cosa facciate, cercate di evitare quelle enormi braccia pelose. Sembrano decisamente ansiose di darvi un bell'abbraccio'...*



## DUE TIPI LOSCHI!

La varietà di gioco e i numerosi tocchi umoristici inseriti in *Blues Brothers 2000* riescono a dare al gioco qualche carta vincente in più. Molti dei personaggi sono a dir poco divertenti, lo stesso Elwood ha delle animazioni davvero spassose... ad esempio, quando viene investito da un veicolo si trasforma in una specie di sottileta svolazzante. Ma se la varietà può essere vista come un pregio, da un altro lato potrebbe anche costituire un considerevole difetto. Gli sviluppatori hanno sperimentato un gran numero di stili di gioco, al punto che in un particolare livello vi troverete a correre di lato come in un normale platform 2D, in quello successivo dovrete saltellare e rimbalzare di qua e di là come una molla e in quello seguente dovrete scappare furiosamente verso la telecamera mentre siete inseguiti da un coccodrillo. Penserete forse che siamo impazziti, come può un livello diverso da tutti gli altri rappresentare un difetto? Se ve lo state chiedendo probabilmente è perché non abbiamo ancora parlato del principale problema di *Blues Brothers 2000*, le inquadrature della telecamera. In alcune fasi di gioco le scene sono molto curate e il vostro personaggio potrà correre, picchiare e ballare senza problemi. In altre invece la telecamera prenderà la pessima abitudine di ruotarvi intorno nei momenti meno opportuni, specialmente durante delicatissimi salti millimetrici. Le conseguenze di tutto questo sono facilmente immaginabili, ma la situazione è aggravata dal fatto che in alcuni casi anche i controlli non rispondono con la dovuta precisione e rapidità. Fortunatamente questo non accade spesso. Nella maggior parte dei casi Elwood reagirà quasi istantaneamente alla pressione dei tasti, ma potete star certi che quando avrete veramente bisogno della massima precisione, il nostro eroe si farà un pisolino lungo quel microsecondo sufficiente a farci fallire l'azione.



▼ *In questo gioco, per qualche strana ragione, saltando sui bidoni dell'immondizia verrete sbalzati in aria come da una molla.*



▼ *Questa donna comincerà a urlare se vi avvicinerete alla sua finestra... evidentemente non gradisce l'idea che la possiate usare come piattaforma!*



Nel gioco è presente anche una modalità Multiplayer... beh, a dire il vero non è proprio il massimo. Fino a due giocatori possono sfidarsi in una specie di gara di ballo disponibile anche durante le partite in singolo. In questo gioco dovrete premere i tasti del controller seguendo il ritmo della musica. Peccato che a differenza del mitico *Bust-A-Groove*, non saprete quale tasto schiacciare se non nel momento esatto in cui dovrete farlo e questo rende il tutto veramente molto difficile. Purtroppo non è neanche possibile giocare in quattro... insomma, questo minigioco ci sembra davvero un'aggiunta dell'ultima ora piuttosto che una vera e propria opzione extra.

FORSEI...  
MEGLIO...  
IN QUE È MEGLIO...



# ESPERIENZE ELETTRIZZANTI

In uno dei livelli dovrete affrontare delle barriere su cui ondeggiavano delle pericolosissime scosse elettriche. Entrate accidentalmente in contatto con una di esse e il vostro personaggio subirà uno shock da qualche migliaio di volt!

▼ Ci sono dieci note musicali da raccogliere in ogni livello. Se vorrete andare avanti non ne dovrete perdere neanche una.



## Un'ottima avventura

Tirando le somme, questo Blues Brothers 2000 è un gioco abbastanza divertente, anche se ci riporta un po' indietro ai vecchi tempi dei videogames in cui ci ritrovavamo ogni due secondi a tirare il joystick per terra perché eravamo morti per la ventesima volta nello stesso punto. Ma questo in fondo non è un gran difetto, perché i punti molto difficili danno una gran soddisfazione una volta superati e poi il gioco vi offre la possibilità di salvare ogni volta che volete. Resta il fatto che se fate parte della "nuova generazione" di videogiocatori, in confronto ai titoli di oggi (che a dire il vero tendono tutti ad essere piuttosto semplici) questo vi sembrerà piuttosto impegnativo. Detto questo, i tocchi di umorismo, i puzzle interessanti e le musiche molto coinvolgenti fanno di Blues Brothers 2000 un gioco che merita di essere provato almeno una volta.



## + PREGI e DIFETTI -

- + Puzzle interessanti
- + Buona varietà di masse
- + Un sacco di cose da fare
- + Sicuramente impegnativo
- + Discrete musiche di sottofondo
- I controlli non sono il massimo
- Inquadrature a tratti fastidiose
- Alcuni livelli sono inutilmente difficili

## I COMANDI DEL PAD



L: Salto all'indietro

R: Strisciare

B: Pugno/Calcio

A: Salto

C Su: Visuale in prima persona  
C Giù: Usare lo zoom  
C Sinistra: Telecamera a sinistra  
C Destra: Telecamera a destra

D-Pad: Non Utilizzato

Z: Scivolata

GRAFICA: 8

SONORO: 6

LONGEVITA': 8

GIOCABILITA': 7

**TOTALE: 7,5**

Un platform discretamente divertente disseminato di interessanti enigmi

# I CARTONI ANIMATI GIAPPONESI ARRIVANO SUL VOSTRO PC!

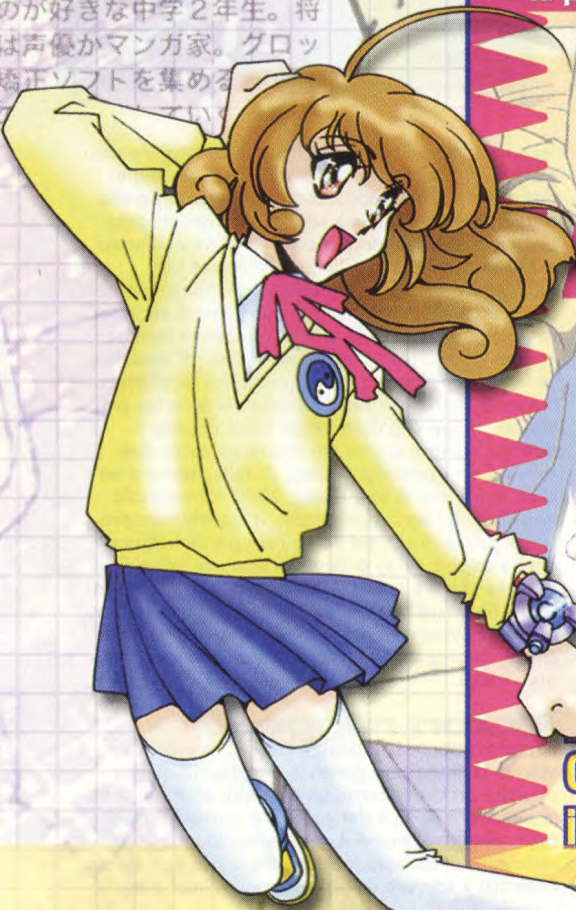


ユーターの授業より、マンガ  
のが好きな中学2年生。将  
は声優がマンガ家。グロッ  
正ソフトを集める

la prima rivista interattiva di manga e animazione giapponese in italia

# benkyō!

tutto su manga e animazione giapponese



perdistruttivo  
Dragonball Z!!!  
Goku + Vegeta:  
inizia la fusione!!!

E inoltre:

Living In Japan  
Colonne Sonore  
I Manga In Italia  
Boogie Pop  
Gli Anime In Rete  
News da Italia e Giappone  
Ayatsuri Sakon  
Ayashi No Ceres

## DAL 10 NOVEMBRE IN EDICOLA

Speciale:  
gli anime  
della tv italiana  
Slam Dunk  
Omohide No Omocha  
I Cavalieri Dello Zodiaco  
Trigun

NOV/DIC 2000 • N. 13 L. 12.900



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

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



Uno dei concorrenti è andato fuori strada e ha disseminato la pista di coni di segnalazione... fate attenzione!

**V**olete un'idea per passare un po' di tempo davanti alla vostra console preferita? Che ne dite di salire su un bolide da 350 chilometri orari e girare su un circuito ovale per ore fino a raggiungere la vittoria? Come dite, poco divertente? Aspettate a dirlo perché se milioni di Americani impazziscono per le gare di formula Indy un motivo ci dovrà pure essere! Che vi piaccia o meno, questo genere di gare automobilistiche può essere estremamente eccitante... proprio per questo motivo la Infogrames ha deciso di realizzare questo *Indy Racing 2000* e di farci provare una buona dose di forti emozioni. La prima cosa che noterete quando inizierete a giocare è l'estrema velocità che caratterizza questo gioco, forse una delle più alte mai viste su N64. Le prime partite saranno come un'iniezione di adrenalina che vi sommergerà ogni volta che proverete a fare un sorpasso. La cosa che sorprende di più è che nonostante l'enorme rapidità del gioco non si nota alcun rallentamento e le gare procedono fluide come non mai.

**Bolidi in pista**

Abbiamo dunque trovato un gioco in grado di detronizzare dal primo gradino del podio il meraviglioso *Ridge Racer 64*? Beh, non proprio! L'entusiasmo generato dalla velocità delle macchine si spegnerà istantaneamente quando incontrerete le prime curve impegnative. I comandi sono esageratamente reattivi e in più di un'occasione avrete l'impressione di essere al volante di una saponetta piuttosto che di una macchina. Sfiorate

leggermente lo stick analogico per correggere una traiettoria e la vostra vettura andrà quasi immediatamente in testacoda, con conseguente perdita di tempo prezioso... una sensazione non proprio piacevole, specialmente quando ci si trova lanciati a 200 all'ora su un rettilineo e si finisce per distruggere le ruote su un muro! Fortunatamente tra le opzioni ce n'è una che consente di escludere i danni, altrimenti le corse finirebbero sempre contro un ostacolo. Certo, con un po' di esperienza le cose migliorano, ma la possibilità di calibrare la sensibilità dello sterzo sarebbe stata molto gradita, anche perché durante un Gran Premio dovrete sempre e solo affrontare le stesse due curve. Con quest'ultima frase ci colleghiamo a un altro dei difetti di *Indy Racing 2000*. A meno che non siate dei veri appassionati, vi stancherete presto di girare in circolo senza provare l'emozione di una doppia curva o di una frenata al limite. E pensare che c'è anche una modalità che vi consente di affrontare tutti e 100 i giri delle gare reali! Nel caso vi venisse voglia di affrontarla, vi consigliamo di prepararvi un ettolitro di caffè per rimanere svegli.

**Motori ruggenti**

Fortunatamente la modalità Gold Cup riesce a salvare la situazione generale. Scegliendo questa opzione partirete come un semplice pilota di auto in miniatura simili a dei go-kart e dovrete fare di tutto per guadagnarvi il volante dei mostri usati nelle gare di formula Indy. Il bello è che non sarete costretti a correre su piste monotematiche ma

**INFO**

**Giocatori:** 1-4

Prodotto **INFOGRAMES**  
Sviluppo **PARADIGM**  
Genere **CORSE**  
Data di Uscita **IN VENDITA**

**Expansion pak**

**Rumble pak**



**Indy Rac**





*Vi piacerebbe correre a 200 Km orari su questo traliccolo? Sembra che possa disintegrarsi con un solo respiro!*

potrete finalmente dare prova della vostra abilità su chicane, curve a gomito e tutto il resto. Vi assicuriamo che sarà quasi un choc vedere una curva diversa dopo aver giocato al gioco normale! Praticamente questa è una versione più "arcade" del normale torneo e risulta sicuramente molto più godibile. Ma anche la Gold Cup ha i suoi piccoli difetti, ovvero l'assoluta mancanza delle mappe dei tracciati. Non che le curve siano così difficili da affrontare, ma a una certa velocità fa sempre piacere sapere se alla fine del rettilineo bisogna girare a destra o a sinistra. L'unico indicatore utile su schermo è quello della resistenza dell'aria (draft), che potrebbe sembrare insignificante ma che invece risulta estremamente utile. Chiunque conosca un po' il mondo delle corse saprà benissimo il significato della frase "entrare in scia" ed è proprio a questo che servirà l'indicatore draft. Piazzatevi dietro un'altra macchina e la resistenza dell'aria diminuirà, il draft cambierà colore da rosso a verde e la velocità schizzerà alle stelle!



*La sezione dei tunnel presente in una delle piste della Gold Cup è davvero impegnativa. L'oscurità non vi permetterà di vedere la pista in lontananza!*



## CAMERA CON VISTA

Solitamente la presenza di una visuale interna all'abitacolo è una buona notizia, ma se la realizzazione tecnica non è all'altezza i risultati possono essere pessimi. Le cose peggioreranno ancora quando vedrete le orrende mani in 2D del pilota e le ruote che sterzano!



# ing 2000

## Più veloce della luce!





Non esiste alcun tipo di squalifica in questo gioco, quindi niente e nessuno vi potrà fermare mentre siete



In occasioni come questa non potrete far altro che sfruttare la scia del vostro avversario e sorpassarlo in



## Pneumatici fumanti

Considerando la povertà grafica delle altre piste, questa cascata è veramente impressionante ed emette un suono incredibilmente realistico!



Graficamente parlando, va detto che i programmatori della Paradigm avrebbero potuto fare di meglio. La distanza dell'orizzonte è ottima e le vetture sono sempre nitide, ma si avverte costantemente la sensazione che manchi qualcosa. Forse perché le varie piste sono basate sulle loro versioni reali e i circuiti della formula Indy non brillano certo per varietà di ambientazioni... fortunatamente arriva ancora in aiuto la Gold Cup nella quale potrete ammirare archi rocciosi, spiagge e addirittura qualche cascata. Purtroppo i modelli di auto

disponibili non raggiungono un livello sufficiente e risultano piuttosto scarni e anonimi se paragonati a quelli di altri giochi del genere (qualcuno ha nuovamente nominato Ridge Racer 64?). Un po' più di attenzione su questi particolari avrebbe sicuramente alzato il livello medio del gioco, in fondo le superfici metalliche lucide sono tutt'altro che impossibili per l'N64. Stesso discorso per quanto riguarda il comportamento su pista, che non è purtroppo molto realistico. Le macchine sembrano praticamente incollate alla strada, potrete scavalcare il dorso di una collina lanciati a 300 Km/h senza che la vostra auto si sollevi di un millimetro da terra. Praticamente avrete l'impressione di essere in un videogioco... ehm!

## Fermata ai box

Nonostante le auto non siano il massimo, tutto il gioco è stranamente disseminato di tocchi di realismo. Oltre alle piste ufficiali troverete tutti i

piloti e le macchine reali del campionato Indy, nonché la possibilità di preparare le macchine a vostro piacimento. Ma non finisce qui. Durante le corse potrete ammi-

## GIORNI DI TUONO

Gli incidenti sono all'ordine del giorno in questo gioco e tanto per peggiorare le cose, sembra che abbiano la tendenza a verificarsi sempre di fronte a voi! Se qualcosa va storto sulla porzione di pista che avete davanti, tutto quello che potete fare è incrociare le dita e sperare di passare illesi. Con uno sterzo così suscettibile la cosa migliore è continuare dritti per la propria strada. Se sarete fortunati riuscirete a lasciarvi alle spalle l'ammasso di macchine e fumo senza subire danni.







Capirete che avete preso la curva troppo velocemente quando le gomme cominceranno a fumare e la fiancata andrà a frangersi contro il muro!



Guardate che roba! Alle volte conviene tentare il tutto per tutto e lanciarsi nel mucchio a 200 all'ora sperando di uscirne vivi!



Spintonare qualche avversario verso l'esterno delle curve non fa mai male... o almeno non fa male a voi!



È imbarazzante come questo cosa sia rimasto incastrato sul retro della vostra auto... il vento avrebbe dovuto spazzarlo via da un pezzo!



## IN CORSA PER L'ORO

La parte più divertente di tutto il gioco è la modalità Gold Cup, nella quale partirete come un semplice pilota inesperto e dovrete fare di tutto per diventare un vero asso del volante. Potrà non sembrarvi un gran che, ma almeno il progressivo aumento della velocità di gioco vi aiuterà a far pratica con i comandi.



Le prime vetture che potrete guidare sono queste strane auto a forma di missile. State attenti a non sottovalutarle, perché possono raggiungere velocità



Una versione leggermente più potente delle precedenti, queste auto sportive richiedono un'attenzione maggiore alla guida e riescono a toccare punte di 200 Km/h.



Ora si comincia a ragionare! Questi bolidi metteranno alla corda i vostri riflessi in ogni punto della pista, con una velocità massima di 250 Km/h.



Il massimo dei massimi! Queste auto sono state concepite soltanto per una cosa... la velocità! Cercare di controllare questi mostri da più di 300 chilometri all'ora sarà una vera impresa!

## LUCI VERDI... PARTENZA!

Una corretta impostazione di guida è essenziale se vorrete arrivare al successo. Perfezionare le vostre tattiche e farete mangiare la polvere ai vostri avversari. Piazzatevi nella scia di un'altra auto in modo da ridurre la resistenza del vento, quindi prendete velocità e uscite improvvisamente dalla scia per ottenere un sorpasso perfetto.



Avvicinatevi a una macchina in un rettilineo e cercate di rimanerle attaccati alla coda. Ogni movimento improvviso potrebbe rovinare la vostra strategia, quindi siate molto prudenti...



A un certo punto l'indicatore "Draft" salirà insieme alla velocità e cambierà da rosso a verde. Sarà il momento in cui dovrete spostarvi di lato per sorpassare la macchina che avete davanti.



C'è veramente poco da fare quando le ruote rimangono intrappolate così, a meno che non vogliate far compagnia al vostro avversario ovviamente!

rare dei pit stop completamente animati, potrete guardare a destra e a sinistra (ovviamente anche dietro) e potrete anche ascoltare una telecronaca dal vivo! Peccato che il commento non sia estremamente puntuale e vario, ma questa è una caratteristica comune a molti altri giochi del genere. Spesso riceverete delle lodi quando siete in fondo al gruppo e verrete rimproverati quando sarete largamente in testa. Ma la cosa più ridicola è sentire il commentatore che dice "what a move" mentre voi vi trovate tranquillamente nel bel mezzo di un rettilineo e non ci sono macchine da sorpassare nell'arco di qualche chilometro. Sicuramente creare un commento calzante per delle gare così veloci è un'impresa molto difficile, ma è altrettanto sicuro che i ragazzi che si sono occupati di questa sezione di impegno ce ne hanno messo veramente poco!

## Bandiera a scacchi

Indy Racing 2000 è comunque un gioco abbastanza divertente, con i suoi punti forti e le sue gravi pecche. Se siete appassionati dell'alta velocità allora questo è il titolo che fa per voi, senza dubbio. Se invece siete tra quelli che amano le piste difficili e contorte, difficilmente vi piacerà. Peccato però che sia disponibile solamente nei negozi d'importazione. Nonostante i suoi difetti vale la pena provarlo per qualche giorno... le sorprese potrebbero non mancare e se riuscirete a passare sopra ad alcuni (non trascurabili) problemi ci giocherete per un bel po'!

## + PREGI e DIFETTI -

- + Incredibilmente veloce...
- + ...e anche molto fluida!
- + Decisamente piacevole da giocare
- Sterzo un po' troppo sensibile
- Commento spesso fastidioso

## I COMANDI DEL PAD



L: Non utilizzato

R: Cambia marcia

B: Freno

A: Acceleratore

C Su: Cambia visuale

C Giù: Visuale posteriore

C Sinistra: Guarda a sinistra

C Destra: Guarda a destra

D-Pad: Non utilizzato

Z: Cambia musica

GRAFICA: 7

SONORO: 6

LONGEVITÀ: 8

GIOCABILITÀ: 7

**TOTALE: 7**

Molto veloce e abbastanza divertente, ma con qualche difetto di troppo.



Play Press Publishing  
Dipartimento Videogames

Anche quest'anno  
sta per  
nascere. . .

# LA BIBBIA DEI CODICI

dal 27 novembre in edicola

- Migliaia di nuovi codici
- I trucchi e le password per i giochi più caldi
- 96 pagine di consigli infallibili

3



Eliminate quei maledetti topi!

# RAT ATTACK



**P**resentato ormai un bel po' di tempo fa, *Rat Attack* arriva solo ora nei nostri negozi. Nonostante il ritardo, valeva davvero la pena aspettare visto che questo titolo si presenta come uno dei più frenetici e originali mai usciti su N64! La trama di *Rat Attack* è a dire il vero la più banale che si possa immaginare, ma appena vi sarete lanciati nel cuore dell'azione la mancanza di una storia decente sarà completamente irrilevante. Il vostro scopo sarà quello di trascinare una linea quadrata chiamata "Eraticator" sui topi presenti sullo schermo per intrappolarli e saltare poi su un interruttore per eliminarli istantaneamente. Vi sembra una cosa semplice? Beh, sappiate che dovrete sudare le proverbiali sette camicie per portare a termine la vostra missione!

persino un maledetto cane! È inutile dire che il caos regna supremo in questo gioco e che più di una volta vi ritroverete a scagliare il pad per terra in preda a un attacco d'ira... specialmente quando un maledetto moltiplicatore di ratti si troverà proprio davanti al buco che i topi usano per entrare nella stanza! Una delle cose più divertenti del gioco sono i ratti geneticamente modificati. Come se i topi normali non fossero abbastanza, dovrete tenere a bada anche topi volanti, topi-zombi e topi sputafuoco! Fortunatamente avrete un

## Minacce a quattro zampe

I veri problemi arriveranno quando dovrete fermare un intero esercito di ratti che si aggira nella stanza con il solo intento di rosicchiare i mobili e tutto il resto. Potrete acchiappare solo un topo alla volta e generalmente non ne vedrete meno di dieci nella zona. Potrete catturare quanti ratti volete nel vostro Eraticator, ma se verrete colpiti da un roditore prima di averli disintegrati, allora li perderete tutti! Le cose continueranno a complicarsi lungo i livelli man mano che incontrerete teletrasporti, moltiplicatori di ratti, interruttori, ventole, ceste e



▲ Ecco una cosa che dovrete evitare a tutti i costi, essere colpiti mentre trasportate una tonnellata di topi e farli così tornare a scorrazzare liberi per il livello!

## INFO

### Giocatori:



Prodotto MINDSCAPE ENTERTAINMENT

Sviluppo PURE ENTERTAINMENT

Genere PUZZLE

Data di Uscita IN VENDITA

Expansion pak



Rumble pak

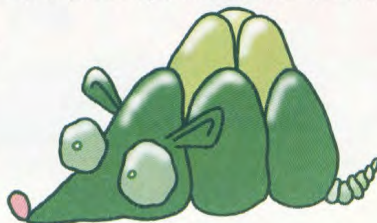


## CONOSCI IL NEMICO

Ci sono nove diversi tipi di ratti in questo *Rat Attack* e il loro unico scopo è rendervi la vita difficile!



**Ratto Genio**  
Il più intelligente di tutti, è in grado di usare i suoi poteri di telecinesi per distruggere le cose a distanza. Ha inoltre la pessima abitudine di saltare fuori all'improvviso dall'Eraticator!



### Ratto Gelatina

Sicuramente il roditore più bizzarro di tutto il gioco, questo tremolante ratto non può essere catturato come tutti gli altri. Se tentate di intrappolarlo, si dividerà in due distinti ratti gelatinosi! Non sprecate tempo e fatelo a polpette con i vostri artigli!



### Ratto Diavolo

Uno degli avversari più letali, il ratto diavolo passa la maggior parte del suo tempo svolazzando in aria e tempestandovi di palleggi di fuoco! La cosa fastidiosa è che non potete toccarlo fino a quando non atterra.

sacco di gatti tra i quali scegliere (ognuno provvisto di caratteristiche personali e di un diverso tipo di Eraticator) che vi aiuteranno nell'impresa.

### Avete del formaggio?

Uno dei principali difetti di questo *Rat Attack* è il fatto che, data la frenesia dell'azione, spesso il tutto tende a diventare un po' troppo caotico. Questo di certo aggiunge ancora più adrenalina alla micidiale caccia al topo, ma la possibilità di gestire le angolazioni della telecamera sarebbe stata un'aggiunta molto utile. Quando l'inquadratura è troppo lontana infatti risulta spesso difficile gestire i propri movimenti. *Rat Attack* è comunque il gioco perfetto se cercate qualcosa di diverso in grado di fornirvi delle partite tanto brevi quanto adrenaliniche. Giocando troppo a lungo in modalità a un giocatore potrebbe rivelarsi noioso, ma di certo non vi stancherete mai della fantastica opzione Multiplayer. Un gioco decisamente fuori dagli schemi, che merita di appartenere alla vostra collezione! Ora scusateci ma dobbiamo uscire a comprare delle trappole...

▼ Nei livelli del museo dovrete stare attenti ai micidiali raggi laser. Incrociate-ne uno e avrete un bel soffritto di gatto per cena... fortunatamente questo vale anche per i topi.



## QUATTRO AMICI FELINI

La parte più divertente del gioco è ovviamente l'opzione Multiplayer. Le partite in singolo sono abbastanza frenetiche e avvincenti, ma ritrovarsi in quattro giocatori ognuno impegnato a cacciare un diverso tipo di ratto è veramente qualcosa di esaltante! Catturate i vostri topi e azzerate le possibilità di vittoria dei vostri avversari!



▲ Nel livello della casa stregata i topi si trasformeranno in pipistrelli succhiasangue e svolazzeranno per il quadro tempestandovi di palle infuocate!

**OPZIONI MEMORICHE**

MEMORIA INTERNA non utilizzata

CONTROLLER PAK salva i progressi nel gioco

**+ PREGI e DIFETTI -**

- + Veloce e frenetico
- + Grande opzione Multiplayer
- + Simpatico e divertente
- + Un gioco decisamente originale
- A volte un po' troppo confusionario
- Rischia di diventare ripetitivo
- Le musiche di sottofondo non sono il massimo

**I COMANDI DEL PAD**

L: Mazzata      R: Speciale

B: Salto      A: Eraticator

C Su: Elimina l'HUD  
C Giù: Non utilizzato  
C Sinistra: Elimina l'indicatore del giocatore  
C Destra: Sblocca la telecamera

D-Pad: Muove il gatto      Z: Mazzata

**GRAFICA: 7**

**SONDRO: 7**

**LONGEVITÀ: 8**

**GIOCABILITÀ: 7**

**TOTALE: 7.5**  
Folle, frenetico e divertente!

# Cheat Zone

## MARIO TENNIS

### **Coppa Bowser**

Nel menu principale selezionate Special Games e successivamente Ring Tournaments.

Inserite il seguente codice: N24K8QN2P.

In questo modo sbloccherete un torneo nuovo di zecca...

Buon divertimento!

### **Coppa MarioTennis.com**

Nel menu principale selezionate Special Games e successivamente Ring Tournaments.

Inserite il seguente codice: 48HWOR482.

Anche questa nuova sfida sarà a vostra disposizione!

### **Coppa Peach**

Nel menu principale selezionate Special Games e successivamente Ring Tournaments.

Inserite il seguente codice: OF9XFQOFR.

Il campo della principessa Peach attende solo voi!

### **Coppa Blockbuster**

Nel menu principale selezionate Special Games e successivamente Ring Tournaments.

Inserite il seguente codice: ARM6JQARU.

Nuove partite e nuovi avversari saranno ora disponibili!

### **Coppa DK**

Nel menu principale selezionate Special Games e successivamente Ring Tournaments.

Inserite il seguente codice: MM55MQMMJ.

Ora potrete giocare nel regno del simpatico gorillone Nintendo!

### **Giocatori Star**

Potrete guadagnare un giocatore Star semplicemente terminando la Coppa Star. Quando scegliete il vostro personaggio premete R per farlo diventare uno Star.

### **Sblocca Baby Mario e il campo Yoshi**

Vincete il torneo in singolo della Coppa Mushroom usando Yoshi.

### **Sblocca il campo Donkey Kong**

Vincete il torneo in singolo della Coppa Mushroom usando Donkey Kong.

### **Sblocca Shy Guy**

Vincete il torneo in singolo della Coppa Star usando qualsiasi personaggio.

### **Sblocca Donkey Kong Jr.**

Vincete il torneo in doppio della Coppa Star usando qualsiasi personaggio.

### **Sblocca Birdo e il campo Yoshi**

Selezionate Birdo ed entrate nella modalità Torneo. Selezionate l'opzione Doubles e giocate fino a che non sarete riusciti a vincere la Coppa Star.

### **Sblocca il campo Super Mario Bros.**

Vincete il torneo in singolo della Coppa Mushroom usando Mario.

### **Sblocca il campo Wario e Waluigi**

Vincete il torneo in doppio della Coppa Star usando Wario.

### **Sblocca il campo Piranha**

Dopo aver vinto il Piranha Challenge potrete giocare su un nuovo campo ma solamente in questa modalità.



# ARMY MEN: AIR COMBAT

## Tutti i livelli e gli elicotteri

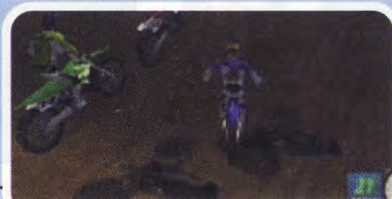
Premete i tasti R, C-Sinistra, Destra, Su come password per sbloccare i livelli segreti e gli elicotteri extra presenti nel gioco.

### Password di Livello

Livello	Password
2	↑, ↓, ←, →
3	↑, ↓, ←, ↑
4	↓, ↑, ←, →
5	↓, ↑, ←, →
6	↓, ↑, ←, ↑
7	←, ↓, L, ↑
8	←, ↓, L, ↓
9	←, ↑, L, ↓
10	L, ↑, ←, ↓
11	L, ↑, ←, ↑
12	L, ↓, L, ↓
13	L, ↓, ↑, ←
14	R, C-Sinistra, ↑, →
15	R, Giù, L, ↓, ↓
16	R, C-Sinistra, →, ↑



# JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000



## Invisibilità

Nella schermata principale premete i tasti L, C-Su (2), C-Giù, C-Su, C-Giù per visualizzare il Menu dei Trucchi. In questa schermata inserite la password INVISORIDER per far diventare invisibile il vostro pilota.

## Mosse acrobatiche

Quando siete all'apice di un salto tenete premuto il tasto R e inserite uno dei seguenti codici per effettuare la corrispondente evoluzione aerea:

Mossa	Codice
Nac Nac	Z
No Hands No Feet	↓, Z
No Hands	←, →, Z
Side Prone	↑, Z
Can Can	A
Recliner	↓, A
Cliffhanger	←, →, A
Scorpion	↑, A
One Foot Can Can	B
Surfer	↓, B
Super Mac	←, →, B
Rodeo	C-Giù
Saran Wrap	↓, C-Giù
Toe Clip	↑, C-Giù
Fender Grab	C-Sinistra
Backflip	↑, C-Sinistra



# EXTREME-G 2



### Tutti i circuiti

Inserite la password 8KLSZKW76ZM7.

### Tutte le moto

Inserite la password 3GP8ZKW76ZMW.

### Tutti i circuiti, le moto e la modalità Duel

Inserite le password W7LRGCQ9D6P5 o 27PVNM6F45S1.

### Moto Venom

Inserite la password 68QCMH3H9HT.

### Moto Wasp

Inserite la password 55HZIMH3H9H1.

### Moto Spectre

Inserite la password HSFDCCV611FV.

### Livelli multiplayer extra

Inserite la password N31GG76CG9DZ.

### Modalità Mirror

Inserite la password HS3B9BQ9DGPL.

### Programmatori in pista

Completate con successo la modalità Mirror a livello di difficoltà Hard e potrete scegliere dei nuovi piloti... ovvero, tutti i programmatori del gioco!

### Arma e scudi infiniti

Selezionate la modalità Extreme Contest e quando sarete nella schermata per la selezione della moto premete il tasto R. Ora inserite XCHARGE al posto del nome e premete START. Se avrete inserito il codice correttamente sentirete una voce dire la parola "Extreme"... se volete poi tornare alla modalità Normale dovrete inserire il codice una seconda volta.

### Armi infinite

Selezionate la modalità Extreme Contest e quando sarete nella schermata per la selezione della moto premete il tasto R. Ora inserite MISTAKE al posto del nome e premete START. Sentirete ancora una volta la parola "Extreme"... per tornare alla modalità Normale inserite nuovamente il codice.

### Nitro infinita

Selezionate la modalità Extreme Contest e quando sarete nella schermata per la selezione della moto premete il tasto R. Ora inserite NITROID al posto del nome e premete START. Sentirete ancora una volta la parola "Extreme"... per tornare alla modalità Normale inserite nuovamente il codice.

### Missili multipli a ricerca infiniti

Selezionate la modalità Extreme Contest e quando sarete nella schermata per la selezione della moto premete il tasto R. Ora inserite MISPLACE al posto del nome e premete START. Sentirete ancora una volta la parola "Extreme"... per tornare alla modalità Normale inserite nuovamente il codice.

### Vittoria facile

Selezionate la modalità Extreme Contest e quando sarete nella schermata per la selezione della moto premete il tasto R. Ora inserite RA50 al posto del nome e premete START. Sentirete ancora una volta la parola "Extreme"... ora iniziate la gara, mettete in pausa quando sarete in prima posizione e selezionate "Quit" per vincere istantaneamente la competizione. Per tornare alla modalità Normale inserite nuovamente il codice.

### Modalità WipeOut

Selezionate la modalità Extreme Contest e quando sarete nella schermata per la selezione della moto premete il tasto R. Ora inserite 2064 al posto del nome e premete START. Le moto si trasformeranno in veicoli futuristici simili a quelli visti nel bellissimo Wipe Out. Per tornare alla modalità Normale inserite nuovamente il codice.

### Modalità Turbo

Selezionate la modalità Extreme Contest e quando sarete nella schermata per la selezione della moto premete il tasto R. Ora inserite XXX al posto del nome e premete START. Sentirete ancora una volta la parola "Extreme"... per tornare alla modalità Normale inserite nuovamente il codice.

### Modalità Tron

Selezionate la modalità Extreme Contest e quando sarete nella schermata per la selezione della moto premete il tasto R. Ora inserite NEUTRON al posto del nome e premete START. Sentirete ancora una volta la parola "Extreme"... per tornare alla modalità Normale inserite nuovamente il codice.

### Circuiti casuali

Selezionate la modalità Extreme Contest e quando sarete nella schermata per la selezione della moto premete il tasto R. Ora inserite JUGGLE al posto del nome e premete START. Sentirete ancora una volta la parola "Extreme"... per tornare alla modalità Normale inserite nuovamente il codice.

### Grafica blocchettosa

Selezionate la modalità Extreme Contest e quando sarete nella schermata per la selezione della moto premete il tasto R. Ora inserite PIXIE al posto del nome e premete START. Sentirete ancora una volta la parola "Extreme"... per tornare alla modalità Normale inserite nuovamente il codice.

### Grafica reticolare

Selezionate la modalità Extreme Contest e quando sarete nella schermata per la selezione della moto premete il tasto R. Ora inserite LINEAR al posto del nome e premete START. Sentirete ancora una volta la parola "Extreme"... per tornare alla modalità Normale inserite nuovamente il codice.

### Schermo pieno

Selezionate la modalità Extreme Contest e quando sarete nella schermata per la selezione della moto premete il tasto R. Ora inserite FLICK o NOPANEL al posto del nome e premete START. Sentirete ancora una volta la parola "Extreme"... per tornare alla modalità Normale inserite nuovamente il codice.

### Schermo a spirale

Selezionate la modalità Extreme Contest e quando sarete nella schermata per la selezione della moto premete il tasto R. Ora inserite SPIRAL al posto del nome e premete START. Sentirete ancora una volta la parola "Extreme"... per tornare alla modalità Normale inserite nuovamente il codice.

### Visuale sopraelevata

Selezionate la modalità Extreme Contest e quando sarete nella schermata per la selezione della moto premete il tasto R. Ora inserite SPYEYE al posto del nome e premete START. Sentirete ancora una volta la parola "Extreme"... per tornare alla modalità Normale inserite nuovamente il codice.





# ALL STAR BASEBALL 2001

## **Giocatori eliminati**

Inserite la password FLYAWAY nel menu Cheat e potrete far tornare i giocatori in panchina dopo un solo out.

## **Giocatori minuscoli**

Inserite la password TOMTHUMB nel menu Cheat.

## **Mazze d'alluminio**

Inserite la password HOLLOWBATS nel menu Cheat.

## **Big Baseball**

Inserite la password BCHBLKPTY nel menu Cheat.

## **Baseball trails**

Inserite la password WLDWLDWST nel menu Cheat.

## **Modalità Blackout**

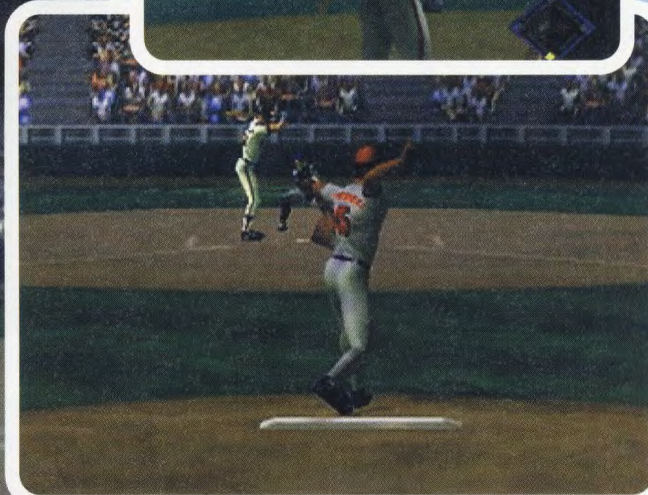
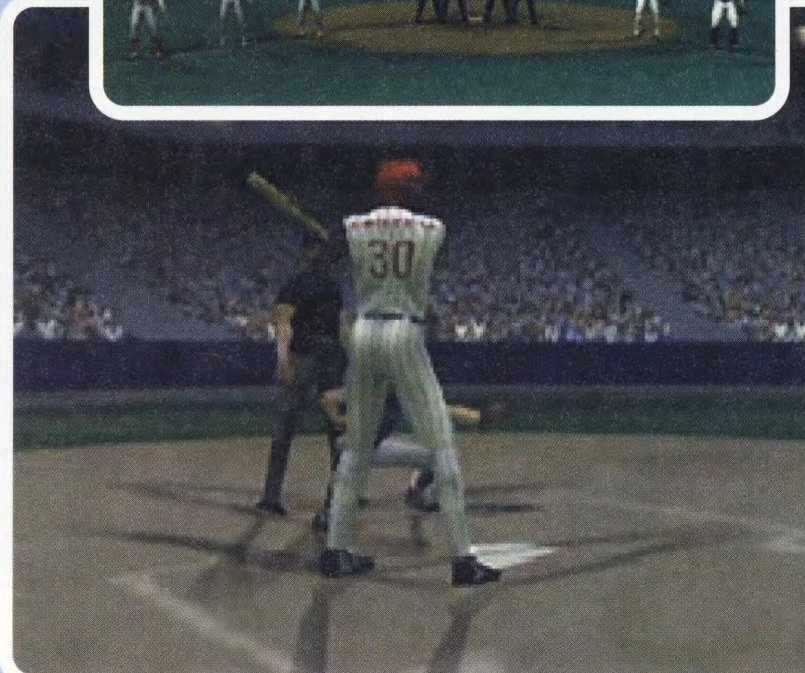
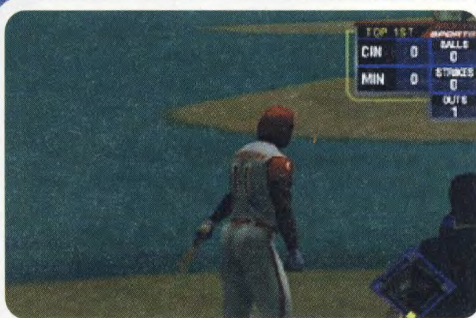
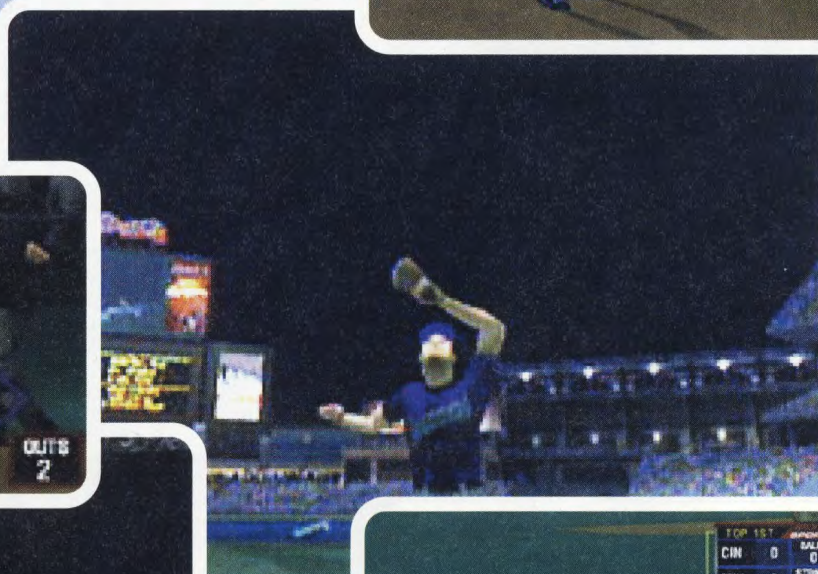
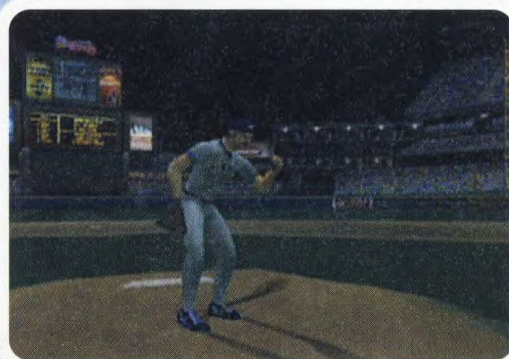
Inserite la password WTOTL nel menu Cheat.

## **Grafica stile Matrix**

Inserite la password MYEYES nel menu Cheat.

## **Team Lizard**

Selezionate la modalità Exhibition e scegliete lo stadio Kaufmann. Iniziate la partita e cercate di colpire uno dei cartelloni con la scritta "Win a Lizard", se ci riuscirete tutti i componenti della squadra si trasformeranno in grossi lucertoloni.



# ROCKET: ROBOT ON WHEELS



### Tutti i veicoli

Mettete in pausa il gioco e premete i tasti È, Í, Z, R, Á, È, Í, Á, Í (2). Un suono vi avvertirà del corretto inserimento del codice.

### Attrito ridotto

Mettete in pausa il gioco e premete i tasti È, R (2), Á, Z (2), Í, Á, È, È. Un suono vi avvertirà del corretto inserimento del codice.

### Gravità bassa

Mettete in pausa il gioco e premete i tasti Z, R, Z, R, Í, R (2), È (2), R. Un suono vi avvertirà del corretto inserimento del codice.

### Super Rocket

Mettete in pausa il gioco e premete i tasti È, È (2), R, È, R, Z, R (2), È. Un suono vi avvertirà del corretto inserimento del codice.

### Super velocità

Mettete in pausa il gioco e premete i tasti Z, È, Í, È, Í, R, È, Í, Á, È. Un suono vi avvertirà del corretto inserimento del codice.

### Super salto

Mettete in pausa il gioco e premete i tasti Í, È, Í, Z, È (3), R, È, Z. Un suono vi avvertirà del corretto inserimento del codice... combinando questo codice con quello per la gravità bassa otterrete dei salti mostruosi.

### Super presa

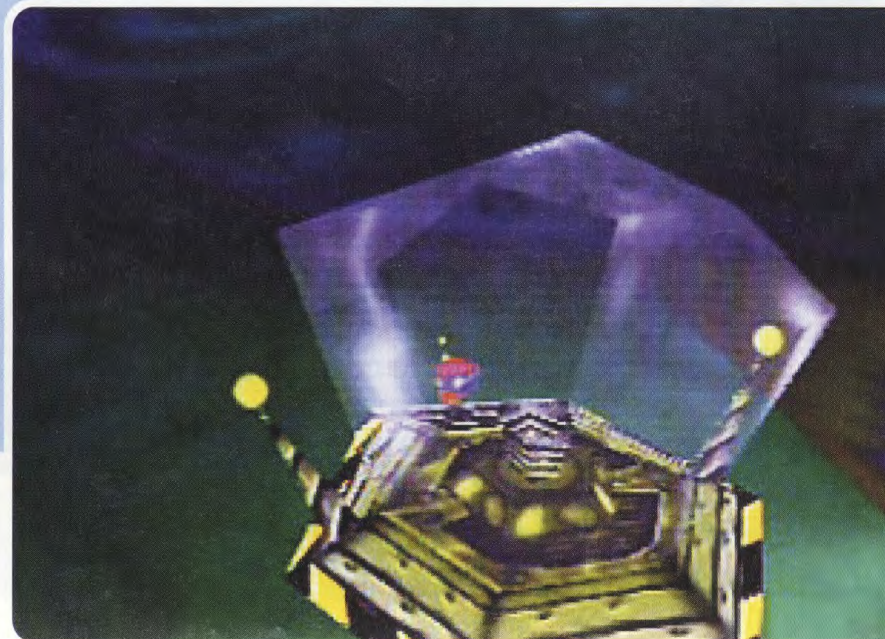
Mettete in pausa il gioco e premete i tasti Í, Á, È, Z, Í, È, Í (3), Á. Un suono vi avvertirà del corretto inserimento del codice, che vi permetterà di recuperare gli oggetti più grandi come i Clowns.

### Super appiglio

Mettete in pausa il gioco e premete i tasti R (2), È, È, Z, Á, R, Z, Á, È. Un suono vi avvertirà del corretto inserimento del codice.

### Annulla tutti i trucchi

Mettete in pausa il gioco e premete i tasti È, Z, È, È, Í, R, È, Í (2), È. Un suono vi avvertirà del corretto inserimento del codice.



# INTERNATIONAL TRACK & FIELD

Per inserire correttamente tutti i codici di questo divertente ma massacrante gioco, dovrete rispettare assolutamente le lettere maiuscole e minuscole. Un solo errore non vi permetterà di utilizzare l'effetto del codice, quindi fate molta attenzione a quello che scrivete.

## Salto con l'asta

Entrate in modalità Championship e inserite "LA." come nome per sbloccare la gara del salto con l'asta. Un suono vi avvertirà del corretto inserimento del codice.

## Gare extra

Entrate in modalità Championship e inserite "Montreal" come nome per sbloccare tutte le gare disponibili nel gioco compreso il sollevamento pesi. Un suono vi avvertirà del corretto inserimento del codice.

## Modalità Bronze

Entrate in modalità Trial e inserite "Roma" come nome... un suono vi avvertirà del corretto inserimento del codice.

## Modalità Silver

Entrate in modalità Trial e inserite "Munich" come nome... un suono vi avvertirà del corretto inserimento del codice.

## Modalità Gold

Entrate in modalità Trial e inserite "Helsinki" o "Moscow" come nome... un suono vi avvertirà del corretto inserimento del codice.

## Modalità Green

Entrate in modalità Trial e inserite "Mexico" come nome... un suono vi avvertirà del corretto inserimento del codice.

## Modalità Red

Entrate in modalità Trial e inserite "Tokyo" come nome... un suono vi avvertirà del corretto inserimento del codice.

## Atleti metallici

Selezionate una delle seguenti nazioni e inserite il nome corrispondente sempre facendo attenzione alle lettere maiuscole e minuscole. Se avrete fatto tutto correttamente il solito suono vi avvertirà...

### Nazione

France  
Canada  
USA  
Australa  
China  
Japan  
Great Britain  
Italy  
Kenya  
Russia  
Spain "ESP"  
Germany

### Nome

Atlanta  
Montreal  
LA  
Sydney  
Seoul  
Tokyo  
Athens  
Roma  
Mexico  
Moscow  
Helsinki  
Munich



# Guida Pokémon

**L'**avete chiesta per posta, con i piccioni viaggiatori e anche con i segnali di fumo... e finalmente è arrivata, la guida per sconfiggere tutti i vostri avversari nell'arena di Pokémon Stadium! Seguendo i nostri consigli potrete creare la vostra perfetta squadra di mostri e guidarli verso la conquista della vittoria finale. La strada per diventare un allenatore perfetto è ancora lunga e le sfide da affrontare sono davvero tante... vi sentite pronti?

## I TORNEI

In Pokémon Stadium esistono quattro differenti tornei, ognuno appositamente studiato per Pokémon di un determinato livello, peso o dimensione. Per riuscire a trionfare in ognuna di queste competizioni dovrete creare una squadra di Pokémon equilibrata e capace di affrontare qualsiasi genere di avversario. Per aiutarvi a diventare dei veri campioni, abbiamo realizzato una lista di Pokémon da usare in ogni torneo.

### PIKA CUP L15-20

Il più facile dei quattro tornei rappresenta anche il modo migliore per iniziare la vostra carriera d'allenatore. Nel caso non abbiate la possibilità di scaricare Pokémon dal Game Boy, dovrete accontentarvi di quei pochi mostriciattoli di basso livello che potrete trovare all'interno di Stadium. Cercate di avere una squadra bilanciata con Pokémon di tutti i tipi per non essere troppo vulnerabili a determinati tipi di attacchi.

#### Pokémon da scegliere:

Raichu  
Raticate  
Ghastly  
Ivysaur  
Charmander  
Kadabra

### PETIT CUP L25-30

La competizione si fa un po' più dura, ma scegliendo i Pokémon giusti non dovrete avere troppi problemi a trionfare. Cercate di usare subito tecniche come Tail Attack (Colpo-Coda) in modo da abbassare le difese del vostro avversario e renderlo più vulnerabile ai vostri attacchi. Anche in questo caso non troverete moltissimi Pokémon in affitto di livello 25-30... ma questo serve a rendere più interessante la sfida.

#### Pokémon da scegliere:

Raichu  
Rattata  
Ghastly  
Jigglypuff  
Charmander  
Squirtle

### POKE CUP L50-55

Qui il gioco si fa duro... questo torneo è diviso in quattro stadi Pokéball. I primi due sono abbastanza semplici, ma le sfide Ultra-ball e Masterball sono davvero difficili. Scegliere il giusto Pokémon per questo torneo è vitale se vorrete sopravvivere e poter così affrontare l'esclusiva Prime Cup.

#### Pokémon da scegliere:

Jolteon  
Raticate  
Gengar  
Articuno  
Ninetales  
Zapdos

### PRIME CUP L1-100

Tutte le sfide che dovrete affrontare nella Prime Cup sono estremamente difficili, avrete bisogno di tutto il vostro talento per portarle a termine! Vi consigliamo di usare i Pokémon che avete allevato nel gioco per Game Boy di livello superiore a 50. Infatti i Pokémon affittabili in Stadium non sembrano essere abbastanza competitivi per questa sfida. Nel caso non abbiate nessuno dei titoli per Game Boy, allora seguite con attenzione i nostri consigli sulla squadra da scegliere... solo così avrete qualche possibilità di vittoria.

#### Pokémon da scegliere:

Jolteon  
Moltres  
Zapdos  
Gengar  
Charizard  
Alakazam



# on Stadium

## IL CASTELLO DEI CAPI-PALESTRA

**E**cce la sfida finale per ogni giovane allenatore di Pokémon! All'interno di questo tetto castello vi aspettano i migliori allenatori di Pokémon del mondo. Vi consigliamo di prepararvi al meglio perché una volta entrati qui dentro non potrete più contare sulla possibilità di rigiocare una battaglia usando il "Continue". Appena verrete sconfitti sarete infatti sbattuti fuori dal castello. Se deciderete di combattere usando i Pokémon catturati nel gioco per Game Boy, allora i vostri avversari saranno a un livello pari al vostro. Se invece utilizzate dei Pokémon di Stadium, allora i capi-palestra utilizzeranno Pokémon intorno al 50° livello. La battaglia all'interno del castello funziona così: ogni tappa rappresenta una palestra in cui dovrete affrontare tre giovani allenatori e il capo-palestra. Dopo che avrete sconfitto i tre allenatori di ogni Palestra, potrete passare alla sfida successiva. Ci sono otto Gym in cui combattere e poi avrete la possibilità di combattere gli Elite Four e naturalmente il vostro rivale.



### STRATEGIA DI COMBATTIMENTO

#### PALESTRA DI PEWTER CITY (PLUMBEOPOLI)

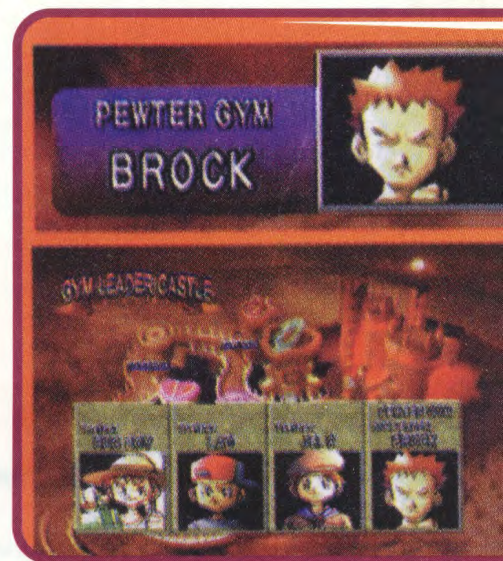
Nella Palestra di Pewter City dovrete affrontare Brock che, oltre a innamorarsi di ogni bella ragazza, è anche un appassionato di Pokémon di roccia e di terra. Per riuscire a sconfiggerlo vi consigliamo di inserire nella vostra squadra il maggior numero possibile di Pokémon d'acqua, d'erba e di ghiaccio. Vi sconsigliamo quelli elettrici e quelli di fuoco perché sono quasi inutili. Questa battaglia è abbastanza facile e non vi creerà troppi problemi.

#### Allenatori Pokémon

**Bug Boy** Caterpie, Weedle, Metapod, Kakuna, Beedrill, Butterfree  
**Lad** Bulbasaur, Ekans, Zubat, Oddish, Paras, Gloom  
**Jr.** Farfetch'd, Diglett, Pidgey, Dugtrio, Sandshrew, Geodude

#### Capopalestra Pokémon

**Brock** Onix, Graveler, Cubone, Vulpix, Omanyte, Kabuto



#### PALESTRA DI CERULEAN CITY (Celestopoli)

Questa è la palestra della simpaticissima Misty, famosa per la sua passione per i Pokémon d'acqua. La selezione della squadra è vitale in questa gara perché alcuni degli allenatori minori di Cerulean City usano anche dei Pokémon di terra oltre a quelli d'acqua. I Pokémon elettrici e quelli d'erba sono ottimi per questa sfida, ma anche quelli d'acqua se la cavano benissimo. Non dimenticate di inserire anche un Pokémon psichico per smontare gli avversari più tosti.

#### Allenatori

**Fisher**  
**Jr.**  
**Swimmer**

#### Pokémon

Squirtle, Poliwhag, Magikarp, Wartortle, Seaking, Tentacool  
 Seadra, Pidgey, Kadabra, Voltorb, Diglett, Jigglypuff  
 Meowth, Golden, Mankey, Omanyte, Clefairy, Poliwhirl

#### Capopalestra

**Misty** Starmie, Staryu, Psyduck, Horsea, Seel, Blastoise



## PALESTRA DI VERMILION (Aranciopoli)

In questa città dovete vedervela col Tenente Surge e con i suoi fortissimi Pokémon elettrici. Fate molta attenzione quando scegliete la vostra squadra, perché gli altri allenatori di questa palestra utilizzano anche Pokémon d'acqua e quelli velenosi. I Pokémon di terra sono ideali contro quelli di tipo elettrico e Dig è uno degli attacchi più potenti contro di loro. Assicuratevi di includere anche Pokémon volanti e psichici per essere sicuri di poter fronteggiare anche altri tipi d'avversari. Sarà una lotta difficile ma un allenatore esperto non dovrebbe avere problemi.

**Allenatori**  
Sailor

Rocker

Old Man

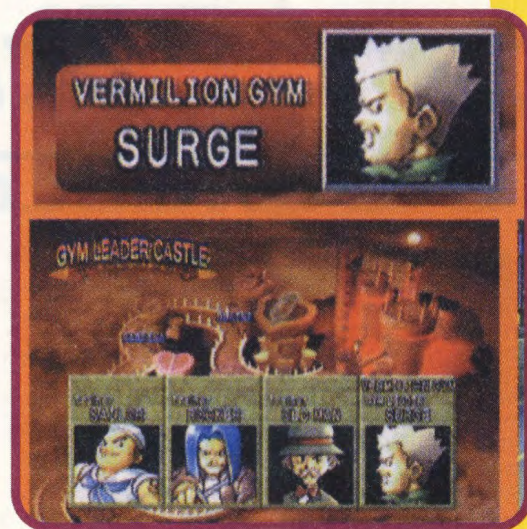
**Capopalestra**  
Tenente Surge

**Pokémon**

Machop, Spearow, Krabby, Slowpoke, Shellder, Golduck, Porygon, Voltorb, Electrode, Pikachu, Electabuzz, Magnemite, Growlithe, Nidoran M., Nidoran F., Ponyta, Charmeleon, Charmander

**Pokémon**

Raichu, Voltorb, Electrode, Pikachu, Magnemite, Magnetron



## FUCHSIA CITY GYM (Fucsiapoli)

Nella palestra della città di Fuchsia dovreste affrontare Koga e il suo esercito di Pokémon velenosi. Questi nemici tossici causeranno molti danni e vi spazzeranno via molto velocemente se sceglierete la squadra sbagliata. I più utili per batterli sono i Pokémon psichici e quelli dotati dell'attacco di auto distruzione! In ogni caso vi servirà un po' di fortuna per uscire vincitori da questa Palestra.

**Allenatori**  
Biker

Tamer

Juggler

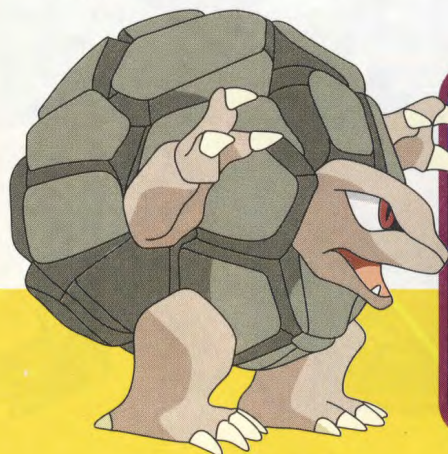
**Capopalestra**  
Koga

**Pokémon**

Koffing, Grimer, Ditto, Weezing, Venonat, Tentacool, Kingler, Sandslash, Schyther, Ivysaur, Weepinbell, Machocke, Drowzee, Kadabra, Mr. Mime, hypno, Abra, Slowbro

**Pokémon**

Venomoth, Muk, Weezing, Venonat, Nidorino, Nidorina



## CELADON CITY GYM (Azzurropoli)

Erika è la più forte allenatrice di questa palestra e dispone di una squadra di eccezionali Pokémon d'erba. Anche le sue aiutanti (tutte donne) sono davvero delle avversarie temibili. Cercate di inserire in squadra soprattutto Pokémon d'acqua, di fuoco e psichici. I Pokémon d'erba sono astuti e hanno una mossa molto fastidiosa che si chiama Bind. Se verrete colpiti da questo attacco passeranno alcuni turni prima che voi possiate contrattaccare, quindi cercate di vincere il prima possibile.

**Allenatori**  
Lass

Beauty

Cool

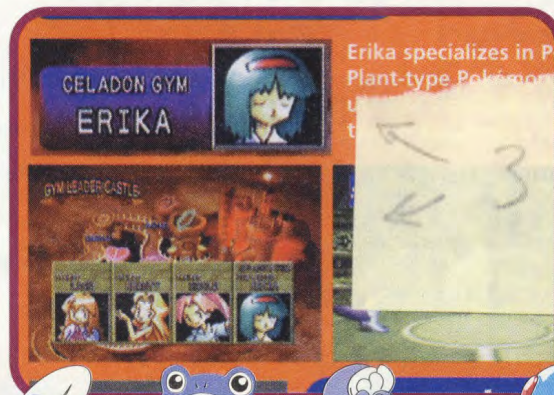
**Capopalestra**  
Erika

**Pokémon**

Jigglypuff, Wigglytuff, Eevee, Cubane, Paras, Rattata, Staryu, Seaking, Doduo, Pidgeotto, Rhydon, Dratini, Marowak, Chansey, Parasect, Nidorina, Nidorino, Lickitung

**Pokémon**

Victreebell, Gloom, Tangela, Vileplume, Weepinbell, Exeggcute





## SAFFRON CITY GYM (Zafferanopoli)

Sabrina è il capo della Palestra di questa città e come tutti saprete è un'esperta di Pokémon psichici. Questa battaglia può essere estremamente dura e anche qui la scelta della squadra è essenziale. I Pokémon veloci sono i migliori per causare rapidamente un po' di danno al nemico. Anche i Pokémon d'acqua e quelli fantasma (come nel cartone animato) saranno utilissimi per sconfiggere Sabrina e i suoi aiutanti. Assicuratevi solamente di non avere nella vostra squadra dei Pokémon velenosi o combattenti, altrimenti verranno distrutti in un batter d'occhio.

### Allenatori

Cueball

Burglar

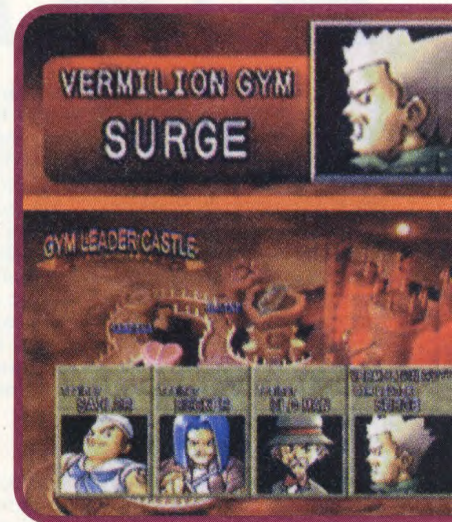
Madium

### Capopalestra

Sabrina

### Pokémon

Dratini, Primeape, Dwegong, Mankey, Machop, Rhyhorn, Ninetales, Vulpix, Ponyta, Growlithe, Lickitung, Tentacruel, Gastly, Haunter, Gengar, Golbat, Lickitung, Tentacruel



## CINNABAR ISLAND GYM (Isola Cannella)

La Palestra di quest'isola è la casa di Blaine. Questo strano vecchietto pelato ama scaldarsi al calore dei Pokémon di fuoco. Troverete tanti altri Pokémon in questa Palestra, dunque cercate di scegliere accuratamente la vostra squadra. Per riuscire a trionfare in questi scontri dovrete pianificare un'attenta strategia. Appena vi accorgete che il vostro Pokémon è in svantaggio, richiamatelo e mandate in campo qualcun altro. I Pokémon più efficaci in questa Palestra sono quelli d'acqua e quelli di terra.

### Allenatori

Judoboy

Psychic

Nerd

### Capopalestra

Blain

### Pokémon

Raticate, Primeape, Machoke, Nidoking, Hitmonlee, Machop, Slowbro, Alakazam, Poliwrath, Starmie, Jynx, Hypno, Electrode, Snorlax, Golem, Exeggutor, Muk, Cloyster

### Pokémon

Charizard, Arcanine, Rapidash, Magmar, Clefable, Kangaskhan

## VIRIDIAN CITY GYM (Smeraldopoli)

Oltre a essere il capo del Team Racket, Giovanni è anche capo-palestra di Viridian. I suoi Pokémon preferiti sono quelli di terra. Come sicuramente avrete immaginato, questa è una delle battaglie più difficili di tutto il gioco. Assicuratevi di avere almeno un Pokémon d'acqua nella vostra squadra e un Pokémon elettrico per cortocircuitare i surfisti avversari. Una volta battuto Giovanni, si aprirà un passaggio sulla mappa e potrete entrare nel vulcano per affrontare gli Elite Four.

### Allenatori

Rocket

Lab Man

Cool

### Capopalestra

Giovanni

### Pokémon

Golbat, Raticate, Persian, Moltres, Dodrio, Parasect, Kabutops, Magnetron, Fearow, Hitmonchan, Poliwrath, Lickitung, Omastar, Dodrio, Tentacruel, Clefable, Zapdos, Pinsir

### Pokémon

Persian, Dugtrio, Nidoqueen, Nidoking, Rhydon, Tauros



## GLI ELITE FOUR

Una volta giunti al combattimento finale, dovrete vedervela con gli Elite Four e il vostro acerrimo rivale di Pokémon Rosso e Blu (Gary). Questa serie di sfide metterà a dura prova la vostra abilità di allenatori di Pokémon e per poter sperare di vincere dovrete schierare una squadra d'assalto formata da veri campioni. È importantissimo cercare di scegliere dei Pokémon di varie tipologie, in modo da averne sempre qualcuno resistente agli attacchi dei numerosi avversari. Noi vi consigliamo di prendere nella vostra squadra dei Pokémon d'acqua, di fuoco, psichici e almeno uno elettrico.

### LORELEI

Lorelei ama molto i Pokémon d'acqua e di ghiaccio. Assicuratevi di avere Pokémon elettrici e di fuoco e potrete star certi che avrete la meglio. Ma non tutto è così facile. Fate attenzione a Jinx perché è uno dei più duri da sconfiggere. Ma con un poco di fortuna...

**Pokémon di Lorelei:** Dwegong, Cloyster, Slowbro, Jynx, Lapras, Articuno

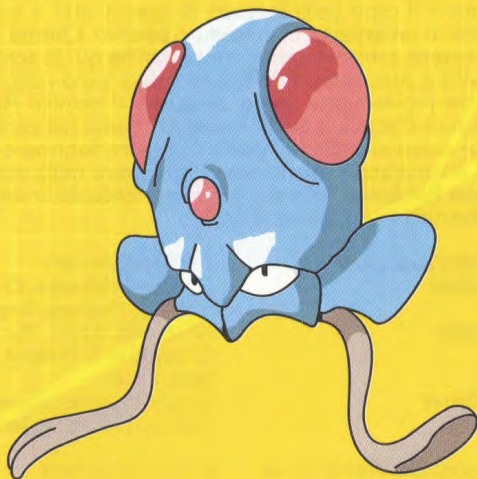
### BRUNO

Bruno usa più spesso i Pokémon da combattimento e di terra. Se avete Pokémon d'acqua e psichici allora non dovrete metterci molto a liberarvi di lui. Fate però molta attenzione all'energia dei vostri combattenti e cercate di non cadere in qualche errore di distrazione.

**Pokémon di Bruno:** Onix, Hitmonchan, Hitmonlee, Machop, Golem, Rhydon

### AGATHA

Agatha è la regina del veleno e ovviamente adora i Pokémon tossici. Avrete bisogno dei Pokémon psichici per tenere a bada le sue creaturine, ma anche quelli elettrici potranno esservi utili. Attenti a Hunter! Questo simpaticissimo fantasma farà di tutto per



farvi addormentare.

**Pokémon di Agatha:** Hunter, Golbat, Arbok, Muk, Venusaur, Gengar

### LANCE

Lance è un avversario molto duro e con sé ha un bel numero di Pokémon Drago. Dragonair è di gran lunga il suo preferito, ma nel suo allevamento si possono trovare Pokémon di tutti i tipi. Contro Dragonair avrete bisogno di un buon Pokémon d'acqua, ma assicuratevi anche di includere nella vostra squadra un Pokémon elettrico da utilizzare contro gli altri avversari.

**Pokémon di Lance:** Gyrados, Dragonair, Aerodactyl, Lapras, Charizard, Kangaskhan

### RIVALE

Questa è certamente la battaglia più difficile che dovrete affrontare e per vincere dovrete studiare una buona strategia. Assicuratevi di avere una vasta scelta di Pokémon. Vi consigliamo di metterne in squadra almeno uno elettrico e naturalmente uno psichico. Ad ogni modo vi serviranno anche i Pokémon di terra, specialmente se dovrete scontrarvi contro Electrabuzz o Ninetales. Se vincerete questa battaglia, in premio riceverete un Pokémon raro che potrete trasferire sul vostro Game Boy, oltre ovviamente a ottenere l'accesso al livello successivo di battaglie.

**Pokémon del vostro rivale:** Exeggutor, Slowbro, Ninetales, Clefable, Electrabuzz, Pinsir

## IL PREMIO

Quando avrete sconfitto gli Elite Four e il vostro rivale, verrete premiati con uno degli otto rari Pokémon che potrete trasferire nel vostro Game Boy. Questo raro Pokémon vi sarà consegnato dopo i titoli di coda e lo troverete nel laboratorio del professor Oak. Vi consigliamo di trasferirlo subito nel vostro Game Boy, perché nel laboratorio c'è posto per un solo mostro. Quindi se finirete Pokémon Stadium una seconda volta, il nuovo premio sostituirà quello vecchio. Come potete vedere i Pokémon che riceverete in premio per la vostra bravura sono utilissimi per completare la vostra collezione. Ci sono infatti tutti e tre i mostri base, un nuovo Eevee da far evolvere con altre pietre e altri mostri che sicuramente non avrete preso!

**Gli otto Pokémon che potete vincere sono:**

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





## TRUCCHI

Ecco subito qualche trucco incandescente per diventare dei veri maestri di Pokémon!

### BATTAGLIA FINALE

**P**er sbloccare questa spettacolare battaglia contro il potentissimo Mewtwo, dovrete vincere 4 trofei nella Prime Cup, 4 trofei nella Poké Cup, 1 trofeo nella Petit Cup, 1 trofeo nella Pika Cup. Inoltre è necessario battere tutti i capi-palestra del castello, sconfiggere gli Elite Four e trionfare nello scontro diretto contro il vostro rivale. Se riuscirete a portare a termine questa impresa titanica, il cielo della mappa principale diventerà più scuro e apparirà la sagoma di Mewtwo. Spostate il cursore sull'immagine del 150° Pokémon e preparatevi alla battaglia.

Per avere qualche speranza di battere Mewtwo, dovrete usare i vostri sei migliori combattenti. Noi vi consigliamo di selezionare Pokémon psichici dotati di attacchi non-psichici (tipo Slowbro), oppure Pokémon velenosi o capaci di usare attacchi paralizzanti.

#### Scheda di MewTwo

**Livello:** 100

**Attacchi:** Psychic (Psichico), Rest (Riposo), Blizzard (Bora) e Thunderbolt (Tuonoshock)

**Vulnerabile a:** Psychic (Psichico), Reflec (Riflesso), Psywave (Psico Onda)

**Estremamente forte contro:** Pokémon d'Erba, Pokémon di Terra, Pokémon d'Acqua, Pokémon volanti e Pokémon Drago.



lery, tenete premuto L + R e spostate il cursore sulla voce Print. Se avete fatto tutto nel modo corretto apparirà la nuova opzione Bonus.

#### MODALITÀ DODUO

Conquistate 4 trofei nella Poké Cup o Prime Cup per sbloccare la modalità Doduo nella Pokémon Tower. Questa nuova opzione vi permetterà di giocare con l'emulatore di Pokémon Rosso, Blu e Giallo a una velocità doppia rispetto al normale. Per cambiare velocità premete C-Destra durante una partita.

#### MODALITÀ DOTRIO

Vincete 4 trofei nella Poké Cup e 4 trofei nella Prime Cup per attivare la modalità Dotrio della Pokémon Tower. Oltre ad avere un nuovo fondale, ora l'emulatore di giochi



per Game Boy andrà tre volte più veloce. Molto comodo per far guadagnare livelli d'esperienza ai propri Pokémon. Per variare la velocità usate sempre C-Destra.

#### AMNESIA PSYDUCK

Per ottenere questa versione speciale del simpaticissimo Psyduck, dovrete riuscire a far apparire tutti i 151 Pokémon nella Hall of Fame! In pratica dovrete portare a termine il Castello dei Capi-Palestra usando tutti i Pokémon. Considerando che ogni volta potrete usare una squadra di 6 personaggi, dovrete finire il gioco 26 volte! Se ci riuscirete, il professor Oak vi ricompenserà con uno Psyduck in grado di utilizzare la misteriosa tecnica dell'Amnesia.

#### SURFING PIKACHU

Per ottenere questo rarissimo Pokémon dovrete:

- 1) Trasferire un Pikachu da una cartuccia Game Boy.
  - 2) Vincere la Prime Cup Master Ball a difficoltà R-2 usando Pikachu in tutte le battaglie.
  - 3) Non potrete usare nessun "Continue".
  - 4) Non dovrete avere nessun Pokémon affittato (rental) o registrato (registered) nella vostra squadra.
- Dopo che avrete vinto il torneo apparirà una schermata in cui vi viene chiesto se volete insegnare l'abilità Surf a Pikachu. Ma non finisce qui... se avete la cartuccia Game Boy Pokémon Yellow: Special Pikachu Edition (per ora disponibile solo in inglese) potrete divertirvi con un minigioco segreto. Andate dal Surfing Dude che abita a sud di Fuchsia City e rispondete "yes" alla sua domanda. In questo modo potrete fare spettacolari evoluzioni tra le onde col vostro famoso topo elettrico!

#### MEW

Riuscire a catturare il 151° Pokémon nel gioco per Game Boy sembra essere un'impresa impossibile. Se però siete dei grandi fan di questo simpatico gattino rosa, allora sarete felicissimi di sapere che potrete "affittarlo" in Stadium. Per trovare il rarissimo Mew dovrete arrivare alla Prime Cup al livello di difficoltà R2 (Round 2). Purtroppo però non potrete trasferirlo su Game Boy.

#### DIFFICOLTÀ R-2

Se riuscirete a sconfiggere Mewtwo nella battaglia finale, sbloccherete un nuovo livello di difficoltà. Premendo C-Destra nello schermo dei titoli potrete infatti rendere Pokémon Stadium ancora più difficile. Quando vorrete tornare alla modalità più semplice, dovrete premere nuovamente C-Destra nello schermo iniziale.

#### IMMAGINI BONUS

Una volta portato a termine il gioco nella modalità Facile (inclusa la battaglia con Mewtwo), sbloccherete una serie di nuove immagini bonus. Per potervene gustare, entrate nella sezione Gal-



# MINI-GIOCHI



seduti intorno al tavolo, premendo un pulsante nel preciso momento in cui il pendolo passa sul triangolo rosso al centro. Ogni volta che schiacterete il tasto col giusto tempismo emanerete un'onda soporifera verso gli avversari. Col passare del tempo il pendolo comincerà a oscillare sempre più velocemente e voi vi ritroverete a premere il pulsante a caso pur di beccare il momento giusto. L'ultimo Pokémon a cadere addormentato è il vincitore.

## THUNDERING DYNAMO

Ecco la prova preferita da Pikachu. Ogni giocatore deve provare a caricare abbastanza elettricità per stordire i vostri avversari. Per riuscire ad accumulare energia dovrete premere il pulsante giusto. La luce sulla macchina cambierà colore da blu a verde e voi dovrete premere il pulsante A quando sarà blu e B quando è verde. Se userete il pulsante sbagliato perderete l'elettricità accumulata, per cui tenete d'occhio la luce e fate attenzione ai suoi rapidi cambiamenti.

## SUSHI-GO-ROUND

Ecco un gioco per appassionati di cucina giapponese. Quattro Lickitung si sfidano in una battaglia a chi ingurgita più sushi (tipico piatto nipponico composto da riso e pesce crudo). Per ottenere un punteggio maggiore dovrete avventarvi sui pezzi di sushi più pregiati o cercare di divorarne tre di seguito dello stesso tipo. Detto così sembra semplice, ma non dimenticate che ci sono anche gli altri giocatori sempre pronti a levarvi il cibo di bocca! Il Lickitung che alla fine del tempo avrà ottenuto il punteggio maggiore sarà il vincitore.

## EKANS' HOOP HURL

Questa è senza dubbio una delle prove più difficili del Kid's Club. Sul campo di gioco ci sono dei Diglett che faranno capolino dal

terreno, il vostro scopo è quello di catturarli lanciandogli degli Ekans arrotolati ad anello. Per dare forza e direzione al tiro, dovrete usare solo la leva analogica. Il giocatore col punteggio più alto dopo un minuto verrà dichiarato vincitore.

## ROCK HARDEN

MetaPod e Kakuna sono famosi per la loro abilità di indurire la corazza. Normalmente questo potere non gli è molto utile in combattimento, ma in questa prova è invece fondamentale. Quattro Pokémon di questo tipo si ritroveranno sotto una pioggia di macigni. La vostra missione è quella di premere il tasto A pochi attimi prima di essere colpiti dal sasso. Fate però attenzione a non premere il bottone troppo a lungo altrimenti perderete energia. L'ultimo insetto che rimane in piedi vince.

## DIG DIG DIG

Velocità e ritmo sono fondamentali per quest'ultimo gioco. Lo scopo è quello di prendere i comandi di un Sandshrew e premere rapidamente i tasti L ed R per farlo scavare. Se però premerete due volte lo stesso bottone, il vostro Sandshrew si fermerà per respirare. Il primo Pokémon che arriverà all'acqua vincerà.

**N**on c'è niente di meglio del Kid's Club per riposarsi un po' tra una battaglia e l'altra. In questa area della mappa troverete nove semplici mini-giochi che vi permetteranno di sfidare tre vostri amici in divertentissime prove d'abilità.

## MAGIKARP'S SPLASH

In questo gioco quello che conta è il tempismo. Dovrete solamente premere il pulsante A appena Magikarp tocca il terreno. In questo modo l'inutile Pokémon pesce salterà verso l'alto andando a sbattere contro un pulsante. Se invece sbaglierete il tempo, Magikarp rimarrà fermo a terra facendovi perdere secondi preziosi. Per vincere questa prova dovrete colpire il tasto più volte dei vostri avversari.

## CLEFAIRY SAYS

Ecco un gioco che metterà a dura prova la vostra capacità di memorizzazione. All'inizio della gara appariranno per pochi secondi delle frecce sulla lavagna. Quando queste indicazioni spariranno, dovrete usare il D-Pad per ripetere la sequenza appena vista. Ogni volta che farete un errore sarete puniti con una martellata in testa. Logicamente chi commette meno errori sarà il campione.

## RUN RATTATA RUN

In questo gioco dovrete correre contro altri Rattata in un percorso pieno di ostacoli. Per far correre il vostro piccolo Pokémon dovrete premere a ripetizione il tasto A, mentre per fargli saltare ostacoli colorati usate il pulsante D. Se eviterete di inciampare sulle barricate, allora non dovrete aver problemi a tagliare il traguardo per primi.

## SNDRE WAR

Ecco un gioco dove per vincere è importante avere il senso del ritmo. La vostra missione è quella d'ipnotizzare gli altri Drowzee



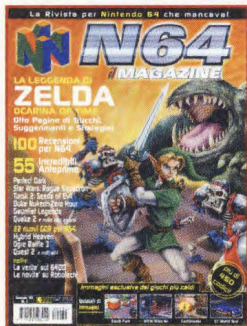
# ARRETRATI



# N64 MAGAZINE

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

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



### RECENSIONI

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

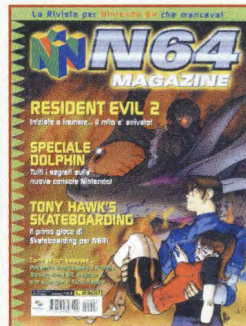


### RECENSIONI

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

### STRATEGIE

Mario Golf



### RECENSIONI

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

### STRATEGIE

Tonic Trouble, Super Smash Brothers

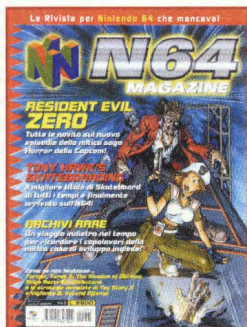


### RECENSIONI

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

### STRATEGIE

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

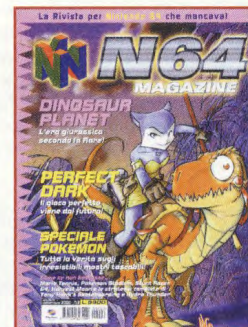


### RECENSIONI

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

### STRATEGIE

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



### RECENSIONI

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

### STRATEGIE

Tony Hawk's Skateboarding, Hydro Thunder



### RECENSIONI

NBA ShowTime: NBA On NBC, Jeremy McGrath Supercross 2000, All Star Baseball 2001, Starcraft 64, Excitebike 64

### STRATEGIE

Ridge racer 64

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

## ARRETRATI N64 Magazine

Nome .....

Cognome .....

Indirizzo ..... N .....

Località .....

Cap .....

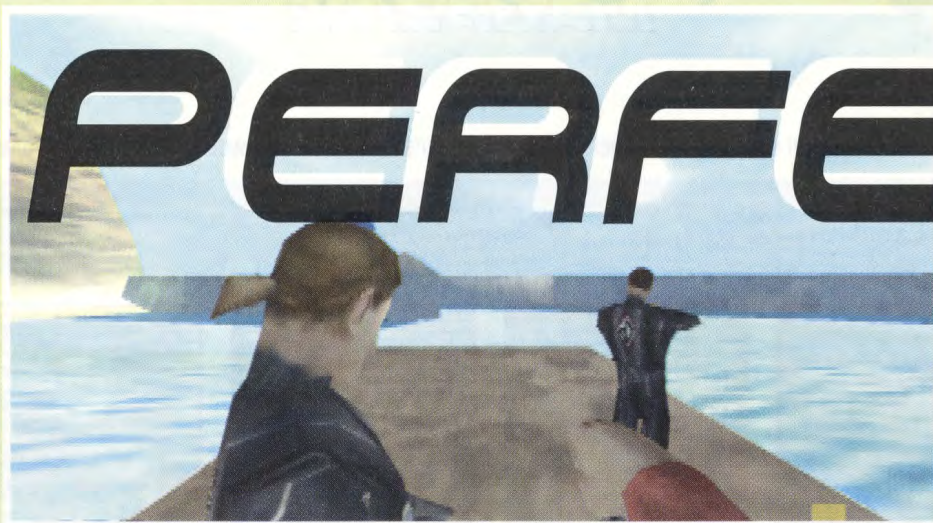
Prov. ....

N64 MAGAZINE N.	NUMERO DI COPIE	PREZZO
1	1	
2	1	
3	1	
4	1	
5	1	
6	1	
7	1	

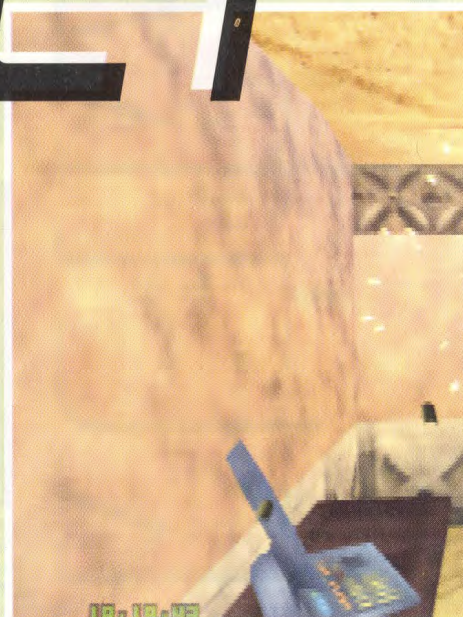
Spese Postali \_\_\_\_\_  
Totale \_\_\_\_\_

L'unica guida

# PERFECT



**L**o abbiamo giocato fino in fondo, non abbiamo dormito per intere settimane, ci siamo allenati per diventare degli agenti segreti imbattibili e finalmente siamo riusciti a realizzare una guida completa al capolavoro Rare! Nelle prossime pagine troverete dei documenti segretissimi, che siamo riusciti a sottrarre direttamente dal quartier generale della dataDyne! Se volete aiutare Joanna a uscire viva dalla sua avventura in modalità Perfect Agent, non potrete fare a meno di questa guida... buona missione!



## MISSIONE 1

### DATADYNE CENTRAL: DISERZIONE

Il vostro primo incarico si svolge in spazi decisamente limitati, quindi i vostri movimenti dovranno essere rapidi e precisi. Cercate di non farvi notare troppo, muovetevi nell'ombra e non appena ne avrete la possibilità nascondetevi dietro qualsiasi cosa possa fornirvi una copertura.

#### Disattivare il circuito interno di sicurezza

Non sprecate munizioni sulle prime guardie. Per metterle fuori combattimento è infatti sufficiente qualche pugno ben assestato. Non dimenticate però di raccogliere le loro armi. Ricordate di disattivare entrambe le telecamere nella stanza con l'elica o attirerete l'attenzione di altri soldati nemici (e le cose si complicheranno non poco...). Una volta all'interno dovrete disattivare il sistema di sicurezza, fatelo usando una mina ECM piazzata al centro dello schermo. In questo modo guadagnerete secondi preziosi prima che il sistema torni in funzione.

#### Trovare la collana dei codici

Un vero scherzetto... sbarazzatevi delle due guardie appostate, mettete via le armi e aprite le porte con gli interruttori. Cassandra e la sua segretaria saranno sorprese di vedervi. Approfittatene per stordirle entrambe con un colpo alla testa e raccogliete la collana. Ricordatevi di non uccidere Cassandra o la collana non sarà più attiva!

#### Scaricare i file del progetto

Per portare a termine questa missione, dovrete eliminare tutte le guardie e disattivare le telecamere che incrociano sulla strada che conduce alla stanza del direttore. Questo è l'unico modo per non mettere in allarme il servizio di sicurezza della base. Andate dal direttore e convincetelo a

seguirvi al piano di sopra, dove si trova il computer centrale. Preparatevi a metterlo fuori combattimento a mani nude non appena avrà pronunciato la frase "Right, I'm in"... se non sarete abbastanza rapidi il vostro ospite farà scattare l'allarme. Terminato questo incarico potrete collegarvi al sistema e scaricare i dati di cui avete bisogno.

#### Disattivare i comma Hub

Salite sull'ascensore di destra e accovacciatevi in modo da non attirare l'attenzione delle guardie di sorveglianza quando uscite. Grazie a questo piccolo trucco sarà più semplice arrivare in cima alle scale e farle fuori non appena vi verranno incontro. Girate l'angolo e vedrete una decorazione apparentemente fuori posto. Posizionatevi alla sua sinistra e premete il tasto B. Attirate le guardie fuori della stanza e fatele fuori, poi dirigetevi verso il computer più piccolo e usate un'altra mina ECM per bloccare ogni comunicazione con l'esterno.

#### Guadagnare l'accesso al laboratorio

Scendete le scale e dirigetevi a sinistra. Troverete un'altra strana decorazione, anche questa nasconde una porta. Apritela ed eliminate le guardie nel corridoio che conduce all'ascensore del laboratorio. Se non ci riuscite i nemici avvertiranno la vostra presenza e vi prenderanno alle spalle facendovi perdere tutto il tempo guadagnato.

### DATADYNE CENTRAL: INVESTIGAZIONE

La seconda sezione non dovrebbe rappresentare un grande problema, a meno che non decidiate di entrare in una stanza senza prima aver controllato chi c'è all'interno.

#### Attivare il ciclo del mantenimento di sicurezza

Uscite sul corridoio e girate a destra, entrate nella stanza dei computer uccidendo la guardia e attivate il terminale che apre il portello fuori dell'area degli isotopi. Vi sarà utile più avanti... andate nella zona posteriore della stanza con l'ologramma per recuperare alcune mine di prossimità, necessarie per sbarazzarsi delle guardie nel corridoio del laboratorio. Ora tornate indietro e seguite il piccolo robot giallo fino all'area di mantenimento e dentro la piccola apertura. Sbarazzatevi delle guardie nel corridoio sulla destra ma cercate di agire senza fare troppo rumore. Se non siete ancora stati scoperti fino a questo punto, usate il computer situato nella cavità per ottenere due CMP150. Passate alla stanza del terminale del ciclo di mantenimento e attivate il computer di destra col tasto B. Tornate al primo terminale e attivate il ciclo.



che vi permetterà di far mangiare la polvere a James Bond!

# DARK



### Isotopo radioattivo olografico

Attraversate l'area degli isotopi tenendo pronta la vostra arma per eventuali sorprese. Passate per la doppia porta marcata dalla scritta "Caution". Uccidete le guardie e activate la vostra SpyCam. Visualizzate gli isotopi e scattate una foto.

### Impossessarsi delle tecnologie sperimentali

Attraversate il passaggio che avete aperto in precedenza saltando nel buio. Uccidete la guardia con il K7 Avenger, ma non sparate allo scienziato. Se avete tempo date un'occhiata in giro, dovrete trovare un altro paio di armi sperimentali nascoste in una stanza accanto alla vostra. In particolare le lenti per la visione notturna potrebbero tornarvi particolarmente utili più avanti nel gioco... non fatevele scappare!

### Fermare gli esperimenti

Risalite con l'ascensore nell'area degli isotopi. Eliminate ogni guardia fino alla successiva stanza dei computer, ma

fate attenzione ai terminali e allo scienziato impaurito. Dopo aver fatto piazza pulita dei nemici costringete il ricercatore a fermare gli esperimenti. Trovate il secondo laboratorio, uccidete le altre guardie e servitevi dello scienziato per disattivare i terminali. Ora non vi resta che il terzo laboratorio, ma attenzione! Guardate attentamente verso quale computer lo scienziato è diretto e stendetelo (senza ucciderlo) prima che lo raggiunga. Evitate quel terminale e provate gli altri, dopo qualche tentativo dovrete riuscire a individuare quello giusto...

### Trovare il Dottor Caroli

Usate il Threat Detector del vostro K7 Avenger per localizzare le mitragliatrici in uno dei corridoi. Mentre usate il Data Uplink per entrare nel settore Quattro, preparatevi ad affrontare due guardie che si sono nascoste per prendervi alle spalle. Prima di entrare nella stanza dove si trova Caroli fate attenzione alle mitragliatrici automatiche poste sul soffitto. Accovacciatevi e distruggetele.

### DATADYNE CENTRAL: ESTRAZIONE

Un'altra missione nelle strette zone verticali dell'edificio della dataDyne. Fate particolare attenzione alle telecamere sui muri... trovate delle postazioni sicure da cui fare fuoco e cercate di attraversare la prima parte del livello senza essere colpiti. Avrete bisogno di tutte le vostre forze e della vostra astuzia per arrivare alla fine.

### Accesso all'ascensore dell'ingresso

Muovetevi con le lenti per la visione notturna per non attirare l'attenzione delle guardie e procedere indisturbati. Sbarazzatevi di loro con precisi colpi alla testa prima che torni la luce. Fate attenzione... avrete solo 60 secondi! I soldati di cui dovrete liberarvi sono parecchi, ma se sarete abbastanza veloci e silenziosi non dovrete avere problemi. Tenete sem-



pre d'occhio il cronometro e togliete le lenti prima che la luce torni o rimarrete accecati. Alla fine del livello entrate nell'ultimo ascensore e aspettate che Caroll entri.

### Uccidere le guardie di Cassandra

Lungo la strada incontrerete diverse sentinelle (più o meno otto), uccidetele facendo sempre attenzione a non ricevere troppi colpi! Prima di proseguire fate molta attenzione all'hovercopter che vi verrà incontro... cercate di evitarlo in tutti i modi possibili!

### Uccidere le guardie del corpo di Cassandra

Mentre parlate con Cassandra sparate alla guardia più vicina all'elica e poi riparatevi dietro il muro. Se vi sposterete per troppo tempo, le altre sentinelle vi spareranno senza esitare un attimo. Tenete premuto il tasto R e date un'occhiata di tanto in tanto per fare in modo che aprano il fuoco. Dovranno spesso ricaricare le loro armi, dandovi così il tempo di eliminarle.

### Riattivare l'ascensore

Arrivati al livello più basso degli uffici troverete quasi tutte le porte sbarrate e l'ascensore fuori uso. Dovrete raggiungere il terminale che riattiverà l'ascensore, stando sempre attenti alle guardie che sbucheranno da ogni angolo. Una delle guardie che ucciderete lascerà cadere la chiave per l'ufficio di Cassandra. Raccoglietela e uscite sulla passerella esterna. Muovetevi stando accovacciati per evitare l'hovercopter. Aprite la porta e uccidete le guardie senza colpire il computer. Riattivate l'ascensore e usatelo per salire al piano superiore. Eliminate le guardie ed esaminate il muro per individuare la porta segreta che conduce all'esterno.

### Distruggere l'hovercopter

Prima di riattivare l'ascensore entrate nell'ufficio di Cassandra. Sul vostro cammino incontrerete due scienziati e una guardia armata di un pericolosissimo lanciarazzi. Uccidete la guardia e raccogliete l'arma.

Giunti nell'ufficio rompete la finestra con il CMP150, armate il lanciarazzi e posizionatevi dietro la colonna di destra. Attendete che l'hovercopter sia a portata di tiro e sparategli... purtroppo avrete un solo colpo a disposizione!

### Incontro all'eliporto

Da qui in poi il resto della missione è una pura formalità e nulla potrà più fermarvi... salite le scale fino all'eliporto e raggiungete il gruppo di recupero.

## MISSIONE 2

### VILLA CARRINGTON: OSTAGGIO 1

Uno dei livelli più appassionanti e impegnativi di tutto il gioco. Le munizioni a vostra disposizione sono scarse, quindi cercate di non sprecare preziose pallottole negli scontri a fuoco. È meglio completare la missione seguendo uno schema preciso visto che la villa è piuttosto vasta, il rischio di perdersi e di ritrovarsi accerchiati è molto alto.

Se volete completare questa missione in modalità Perfect Agent dovrete memorizzare l'intera mappa della villa.

### Salvare il negoziatore

Appena cominciato il livello, precipitatevi verso la fenditura nella scogliera e guardate in basso. Vedrete una donna minacciata da due guardie, eliminatele con lo Sniper e vedrete l'ostaggio fuggire... il primo obiettivo è stato portato a termine!

### Eliminare i cecchini sul tetto

Prima di procedere all'interno della villa dovrete eliminare i cecchini appostati sul tetto. Oltrepassate l'osservatorio e raggiungete la scoglie-

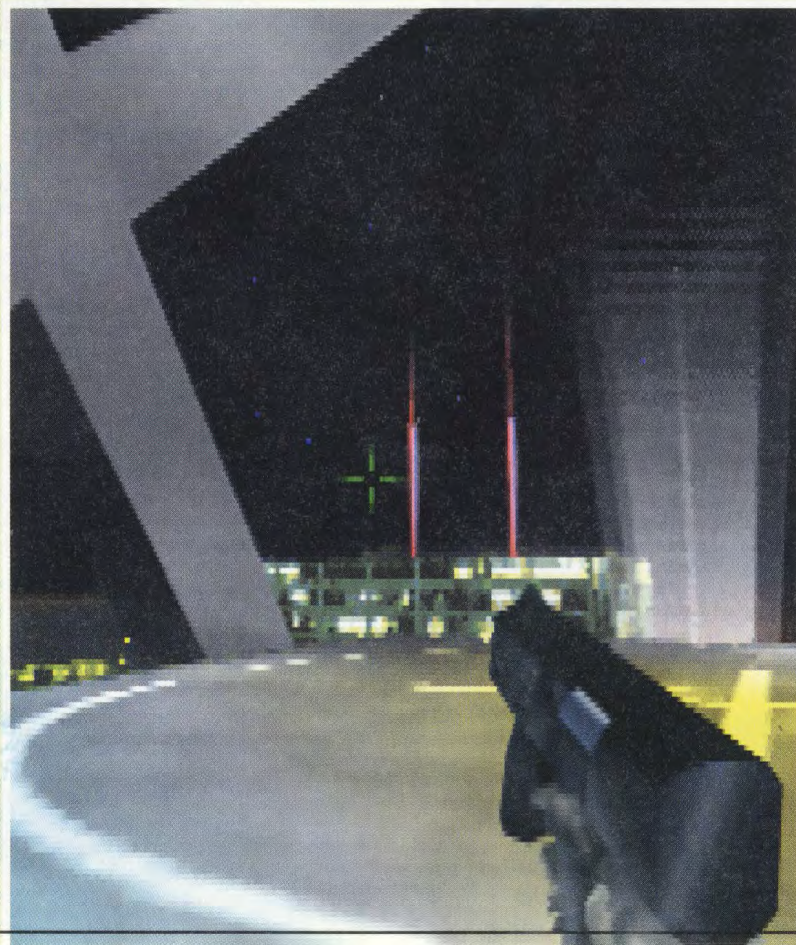
ra. Appostatevi e usate lo Sniper per far fuori le tre guardie. Scendete e recuperate le loro munizioni, quindi seguite il passaggio tra le rocce e girate a destra. Avrete sotto mira un paio di cecchini.

Fateli fuori il prima possibile perché non impiegheranno molto a mirare il vostro cranio. Tornate indietro e salite lungo i gradini rossi, troverete un nuovo gruppo di cecchini. Fate però attenzione a un tiratore scelto appostato proprio accanto a voi! Una volta eliminati tutti gli avversari potete uscire allo scoperto e dirigervi verso l'ingresso della villa.

### Tramortire la guardia della dataDyne

Entrate nella villa dalla porta che troverete sulla sinistra venendo dal molo.

Troverete una guardia voltata di spalle, scegliete l'opzione "capture" per tramortirla senza fare troppo rumore.





piccola apertura che conduce nei canali delle acque di scolo. Anche qui troverete un esercito di guardie da eliminare, datevi da fare e strisciare lungo il condotto per arrivare al punto d'ingresso all'edificio. Evitate di sparare alle guardie che vedrete sopra di voi o attiverete l'allarme. Raccogliete la mina a controllo remoto e proseguite.

### **Attaccare una microspia alla limousine**

Prima di procedere guardate in alto attraverso la grata e apritela col tasto B. Attivate rapidamente la microspia e attaccatela alla limousine.

### **Creare un diversivo**

Prima di entrare dovrete attendere ancora un po', tornate al punto da dove avete cominciato e troverete un taxi parcheggiato. Fate attenzione alla sentinella robot e nascondetevi dietro la parte frontale della macchina. Usate il Reprogrammer per accedere al computer di bordo del taxi, quindi allontanatevi in fretta dalla vettura che partirà da sola distraendo la sentinella.

### **Preparare una via di fuga**

Dal punto dove si trovava il taxi seguite il muro sulla destra fino a dove era parcheggiata la limousine di Cassandra. Non fatevi vedere dalle guardie o bloccheranno l'ascensore (la vostra via d'accesso all'edificio G5). Andate dritti e prendete il vicolo sulla destra. È pieno di guardie da eliminare ma anche di civili innocenti, quindi cercate di agire con la massima precisione. Proseguite fino all'uscita di sicurezza dell'edificio, mirate verso l'alto per fare fuori altre guardie. Salite le scale e piazzate la mina a controllo remoto sulla porta del primo piano (o su quella dell'ultimo). Se deciderete di raggiungere l'ultimo piano troverete alcune armi speciali, ma dovrete essere davvero veloci!

### **Entrare nell'edificio G5**

Mentre voi portavate a termine il precedente obiettivo, il taxi è esploso distruggendo la sentinella. Purtroppo il boato ha richiamato un colossale numero di guardie! Ora avete due opzioni, sparare a tutte le guardie rischiando di far fuori qualche civile oppure tentare una corsa disperata cercando di schivare i proiettili. In ogni caso dovrete dirigervi verso il garage e usare l'ascensore per entrare nell'edificio G5.

## MISSIONE 3

### **CHICAGO: INFILTRAZIONE**

Un livello pieno zeppo di guardie della dataDyne e uomini della CIA (mascherati con inquietanti impermeabili e armati di Magnum). L'attivazione dell'allarme complicherà un po' le cose e scatterà una grande confusione. Fortunatamente avrete a vostra disposizione molti luoghi in cui nascondervi, usateli a vostro vantaggio...

### **Recuperare l'equipaggiamento al punto di atterraggio**

All'inizio dovrete infiltrarvi nell'edificio senza l'aiuto delle armi che metterebbero in allarme le guardie. Stordite il civile e la guardia che vi verranno incontro quando sarete vicini all'entrata. Prendete l'arma e seguite il corridoio illuminato estraendo il vostro fido Falcon 2. Seguite il primo passaggio che incontrerete, in questo modo raggiungerete gli agenti dell'FBI. Tramortiteli o vi scambieranno per una spia attivando l'allarme. Tornate indietro e fate attenzione alla sentinella robot che nel frattempo dovrebbe essersi attivata, vi intimerà di fermarvi e poi aprirà il fuoco. Cercate di schivare i colpi e lanciatevi sull'altro lato della strada verso il recinto. Troverete una

### **Attivare il generatore dell'aria**

Raggiungete il livello più basso della villa facendo piazza pulita di tutte le guardie.

Arrivate al seminterrato e

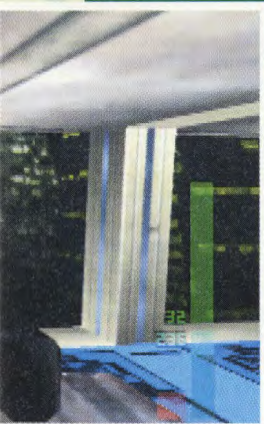
seguite le condutture in alto fino a quando troverete due pannelli. Eliminate ogni resistenza e attivate entrambe le console, quindi tornate indietro e cercate il generatore per attivare la terza console.

### **Eliminare gli hacker della dataDyne**

Correte verso il piano superiore per ascoltare una comunicazione... alcuni hacker stanno tentando di introdursi nei file di Carrington. Avrete sessanta secondi per raggiungerli e farli fuori. Ecco un piccolo trucco per facilitarvi le cose: andate al piano di sopra, trovate i computer di Carrington e fissate la vostra Laptop Gun sulla parete sopra i terminali. Impostatela sulla modalità Sentry Gun e l'arma farà fuori gli hacker per voi.

### **Liberare Carrington**

Per portare a termine questo obiettivo dovrete trovare la cantina di Carrington. Prima di seguire il corridoio andate a sinistra ed eliminate le guardie (fate fuoco tenendovi a buona distanza per sfruttare l'effetto sorpresa), prima di proseguire dovrete assicurarvi di averle eliminate tutte. Sul cadavere dell'ultima che ucciderete troverete la chiave del luogo dove Carrington è tenuto in ostaggio. Aggiungetela al vostro inventario e procedete verso le doppie porte.



Attenzione a non colpire l'interruttore dell'ascensore o bloccherete l'unica via d'accesso!

### EDIFICIO G5: INVESTIGAZIONE

Giocando al livello Perfect Agent i nemici sono molto più duri e in alcuni casi nascondersi è forse la scelta più saggia. Cercate di sfruttare al massimo questa tecnica e conservate più munizioni che potete... ne avrete bisogno!

#### Disattivare la griglia laser

Nella stanza dove vi trovate ci sono due guardie protette da un sofisticato sistema di occultamento. Aspettate che si preparino a far fuoco (per prendere la mira devono diventare visibili), quindi spostatevi e freddatele. Troverete su una di loro la chiave d'accesso alla stanza successiva. Procedete fino a un interruttore, uccidete la guardia e attivatelo.

Entrate nella stanza accanto... anche qui ci sono delle guardie "camuffate", per eliminarle usate il CMP150 in modalità "Follow Lock-On". Il vostro fucile terrà le guardie sotto mira anche quando sono invisibili e potrete sbarazzarvene facilmente.

Raccogliete la seconda chiave e proseguite nella stanza successiva. Intrufolatevi senza farvi vedere dai nemici e guardate attraverso il vetro della porta per scegliere il momento in cui muovervi. Raggiungete il pannello del sistema d'allarme e fate in modo di non far avvicinare le guardie.

Attivate i quattro pannelli di controllo presenti nella stanza per sbloccare la griglia laser.

#### Disattivare il campo di forza

Superate la porta a destra e scendete nei sotterranei, quindi liberatevi delle guardie facendo attenzione ai computer. Se ne distruggerete anche uno solo non potrete sbloccare il campo di forza. Il computer che dovrete manomettere si trova in fondo alla stanza.

#### Fotografare i cospiratori

Tornate al piano superiore e superate le scale di metallo. Arrivate alla fine del passaggio e attivate la SpyCam. In questo modo potrete sbirciare oltre la porta e fotografare i cospiratori. Fate attenzione a non far scendere la telecamera troppo in basso o le guardie potrebbero accorgersi di voi.



#### Recuperare i file del Dr. Caroli

Abbassatevi e seguite le tubature attraverso le quali avete fatto passare la SpyCam. Calatevi nella stanza e uccidete le guardie prima che attivino l'allarme.

Trovate la stanza con la cassaforte di Caroli, entrateci e chiudete la porta per non essere disturbati. Un consiglio... cercate di avere più munizioni possibile prima di entrare visto che verrete presto attaccati. Usate il Door Decoder per trovare la combinazione, purtroppo appena lo attiverete scatterà l'allarme. Voltatevi velocemente per affrontare le guardie che cercheranno di fermarvi, quando le avrete eliminate tutte aprite il portello e prendete il disco. Ora non vi resta che uscire evitando le guardie... fermarsi a combattere sarebbe una pessima idea e una mostruosa perdita di tempo!

#### Uscire dall'edificio

A questo punto potete far scattare il detonatore tenendo premuti il tasto B e il grilletto. Se avete piazzato la mina al primo piano uscire sarà facile, dovrete solo seguire il rumore dell'esplosione facendo comunque attenzione alle guardie sopravvissute. Se invece l'esplosivo si trovava all'ultimo piano dovrete salire le scale in fondo al corridoio, in questo caso però verrete accolti da un vero e proprio muro di fuoco.

Prima di uscire ricordatevi di raccogliere le Bombe N o avrete rischiato la vita inutilmente!







passaggio e seguite il muro a sinistra. Troverete un lanciarazzi. Ora potete tornare indietro e dirigervi verso l'eliporto. Individuate l'altro buco nel muro, chinatevi e seguite il cunicolo che conduce all'interno della base. Sbucherete alle spalle di due mitragliatrici. Eliminatele con tutta calma e tornate indietro fino alla rete di recinzione. Ora potete entrare nell'area dove si trova il radar. Ancora una mitragliatrice e potrete attraversare l'area d'atterraggio... stordite l'uomo che sta lavorando sull'Interceptor, allontanate la macchina e fatela esplodere. Tornate all'ingresso del tunnel e prendete le scale verso il basso per raggiungere la sala di controllo. Piazzate l'esplosivo e uscite il più in fretta possibile... non sarà una passeggiata!!!

**Piazzare il dispositivo di comunicazione sull'antenna**  
Tornate ancora una volta al recinto, raggiungete la fine del tunnel e distruggete la mitragliatrice. Oltre-

passate i detriti e dirigetevi sulla destra, passate dietro gli edifici fino a che non vedrete l'antenna. Dovrete farla scendere attivando l'interruttore posto dietro l'edificio sul quale si trova, ma prima dovrete spazzare via la mitragliatrice che la protegge... è tempo di usare il lanciarazzi! Ora tirate fuori il vostro Comms Rider e lanciatelo verso la parabola per ristabilire il contatto con la base.

**Disattivare i robot intercettori**  
Raggiungete l'hangar e distruggete gli Interceptor presenti.

**Accesso all'ascensore dell'hangar**

Passate direttamente dall'ingresso principale facendo piazza pulita dei nemici. Salite sulla torretta per attivare il cancello, entrate nella base e andate verso gli ascensori. Azionate l'interruttore sulla sinistra e prendete uno degli ascensori per l'Area 51. Uno dei due è pieno di guardie... buona fortuna!

**Prendere contatto con la spia infiltrata**

A questo punto vi ritroverete in un posto pieno di guardie. Il nostro consiglio è di lanciarvi verso le scale facendo fuori solo le guardie che incontrerete sul vostro cammino. Prendete l'ascensore per il piano sottostante e procedete nello stesso modo. Dietro una porta troverete l'agente infiltrato...

## AREA 51: SALVATAGGIO

Un livello che rischia di portarvi alla follia se non viene affrontato nel modo giusto. Cercate di rimanere coperti per evitare attacchi a sorpresa ed eliminate tutte le guardie e gli scienziati che incontrerete.

**Distruggere gli archivi del computer**

Di fronte a voi vedrete una cassetta di esplosivo. Per il momento ignoratela ed eliminate ogni soldato



## MISSIONE 4

### AREA 51: INFILTRAZIONE

L'importante in questa missione è non farsi colpire, specialmente all'inizio. Se doveste essere beccati da qualche guardia, proseguire sarà davvero difficile. Per risolvere il problema aspettate che la sequenza iniziale vada avanti per alcuni secondi... quando tornerete al gioco la prima guardia vi avrà già superati. Il resto è una corsa da un nascondiglio all'altro, attraverso ampi spazi aperti con i proiettili che schizzano da tutte le parti.

### Disattivare i radar d'intercettazione aereo

Uccidete le due guardie che vi ritroverete davanti, ma soprattutto impedito a quella di sinistra di raggiungere la mitragliatrice o la situazione si farà davvero pesante! Dirigetevi verso il passaggio tra le rocce muovendovi con la massima prudenza. Da lontano potrete vedere un'altra mitragliatrice già attivata, tenetevi a debita distanza e mirate con la massima precisione... qualche buon colpo messo a segno dovrebbe permettervi di proseguire. Scendete nella gola e accostatevi alla parete, sporgetevi quel tanto che basta per vedere una terza mitragliatrice. Sparate fino a farla esplodere, quindi seguite le mura della base. Oltrepassate la torretta sulla sinistra e vedrete una rete di recinzione con un buco, entrateci e fermatevi subito... siete in un campo minato! Gettate un paio di granate per liberare parzialmente il





presente nella zona. Fate piazza pulita anche al piano terra, ignorate la porta bloccata e dirigetevi verso la balconata. Prima di salire con l'ascensore fate in modo che le guardie inizino a cercarvi e ripetete l'operazione nell'area successiva oltre la doppia porta. Usate lo Scanner a raggi X per individuare la parte di muro che Jonathan ha segnato per voi. Riprendete per un attimo fiato e tornate davanti alla cassetta di esplosivo, trascinatela fino al muro avvicinandola alla parete. Allontanatevi e fate fuoco per farla saltare. Raggiungete la stanza con lo scienziato e fatelo fuori. Usate il Data Uplink per scaricare il virus nel computer e fate la stessa cosa nella stanza accanto. In questo modo sbloccherete la porta precedentemente sbarrata. Raggiungetela e divertitevi crivellando di colpi il terminale!

### Trovare la prova della cospirazione

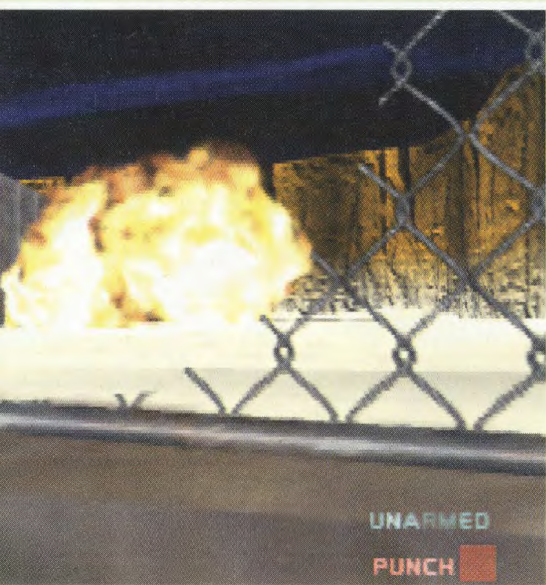
Tornate al muro che avete fatto saltare e seguite il corridoio fino a raggiungere la stanza dei bottoni rossi. Premeteli tutti e usate i raggi X per ispezionare i contenitori fino a quando non troverete la prova che cercate... una forma di vita aliena!

### Travestimento da tecnico di laboratorio

Arrivate fino alla baia di carico, salite le scale e strisciare lungo il condotto di aerazione situato in basso. In questo modo raggiungerete le docce. Calatevi giù e freddate lo scienziato prima che questo metta in allarme le guardie. Ispezionate gli armadietti e troverete un camice da scienziato stranamente della vostra taglia.

### Ottenere l'accesso alla sala autopsie

Mettete via le armi e tornate al solito buco nel muro, quindi prendete la porta di destra. A questo punto partirà il timer che vi indicherà il tempo a vostra disposizione prima che la vostra copertura salti. Correte lungo la balaustra in metallo e fatevi aprire la porta dalla guardia. Stendetela con un colpo e tirate fuori la mitragliatrice... ora le cose si fanno serie!



### Salvare i sopravvissuti dell'incidente

Fate fuori gli scienziati e raccogliete la chiave di accesso dal corpo di uno di loro. Tenete sempre d'occhio le guardie che si nasconderanno dietro ogni angolo. Uscite sul corridoio e dirigetevi verso la stanza successiva. Aprite la porta e preparatevi a una nuova battaglia... avrete pochi secondi per fare piazza pulita dei nemici ed entrare rapidamente nella stanza accanto prima che lo scienziato uccida l'alieno sopravvissuto.

### AREA 51: FUGA

Questa base sembra non finire mai. Per aprirvi una facile via di fuga da questo livello cercate di recuperare un Superdragon e usate il lanciagranate per polverizzare chiunque vi sbarrì la strada.

### Trovare il kit medico alieno

La stanza in cui vi trovate si sta riempiendo di gas. Prendete il lettino ad aria con sopra l'alieno e uscite in fretta. Arrivate fino alla successiva porta scorrevole, raggiungete la porta marrone e lanciategli contro il lettino. Girate a sinistra e percorrete la discesa superando la linea gialla, aspettate il lettino e verrete contattati da Jonathan. Adesso dovete raggiungere l'area di mantenimento, raggiungete la passerella di metallo sopra la gola e dirigetevi verso la porta. Per aprire il pannello di controllo che attiva la porta trascinate davanti all'interruttore il barilotto situato nelle vicinanze e fatelo saltare, quindi premete il tasto B. Ora il kit medico è vostro!

### Incontro con la spia

Proseguite lungo la passerella e girate a destra fino al piccolo deposito dove troverete Jonathan. Appena inizia a parlare inserite la modalità Lanciarazzi sul vostro Superdragon girandovi verso la porta e fate fuoco a piena potenza...

### Trovare l'hangar segreto

In questa fase dovrete condurre il vostro amico all'area di mantenimento. Fate attenzione a non uccidere Jonathan per sbaglio, se muore la vostra missione fallirà! Appena entrati, Jonathan andrà verso la parete per piazzare una carica esplosiva, spetterà a voi coprirlo utilizzando le granate. Una volta che la bomba è esplosa gettatevi nel buco e ritornate alla modalità Rapid Fire.

### Far rinvenire la guardia del corpo Maian

Tornate dove avete lasciato l'alieno svenuto (non dovrete ripercorrere in senso inverso la strada già fatta perché avrete già fatto il giro del livello) e usate il kit medico. Vedrete arrivare altre guardie, quindi preparatevi a sparare per proteggere l'alieno e il vostro amico Jonathan!

### Fuga dall'Area 51

Altre guardie... moltissime. Aspettate che Jonathan vi offra il suo aiuto e rifiutatelo. È importante che lui



l'alieno scappino con l'astronave. Attraversate il foro nel muro. Salite le scale e individuate i terminal da attivare. Calatevi attraverso il passaggio tra le strutture e tornate verso le scale. Saltate sopra al motojet premendo rapidamente il tasto B due volte e dirigetevi nuovamente dove avevate precedentemente lasciato l'alieno sulla barella. Imboccate la salita ed entrate nella porta di destra dove si trova la stanza di contenimento. Tornate dove avete incontrato Jonathan e cercate la piccola porta sulla destra della stanza per imboccare il corridoio verso la salvezza!



## MISSIONE 5

### AIR BASE: SPIONAGGIO

La parte più difficile di questa quinta missione arriverà quando gli agenti della NASA vi verranno incontro dopo che avrete completato il terzo obiettivo. Tutto il resto dovrebbe essere abbastanza semplice...

#### Trovare il travestimento ed entrare nella base

Le guardie di questo livello in realtà sono dalla parte dei buoni, ma questo non vuol dire che vi lasceranno passare. L'arma migliore da usare per non fare vittime innocenti è il fucile con i tranquillanti e ricordatevi che se anche una sola delle guardie attiverà l'allarme, avrete fallito! Imboccate il tunnel buio e seguite le rotaie per raggiungere rapidamente l'hostess con le guardie. Sparate i tranquillanti per

vostro bagaglio e non farvi scoprire... un lavoro da veri professionisti!

#### Recuperare i piani di volo dalla cassaforte

Finalmente potete ricominciare a uccidere qualche guardia... ne sentivate la mancanza, vero? Scendete le scale, oltrepassate le scale mobili e imboccate il corridoio dietro la porta. Arriverete in una stanza piena di guardie e di civili... uccidete solo le sentinelle! Rompete la finestra e passateci attraverso. Ora potete aprire la cassaforte con l'interruttore e recuperare i piani di volo... uno scherzetto!

#### Salire sull'Air Force One

Prendete l'ascensore vicino alla stanza col sistema di sicurezza per raggiungere l'hangar. Una volta dentro, fate a pezzi la piccola console che controlla i laser di sicurezza intorno all'aereo. Questi cominceranno a funzionare a intermittenza. Approfittate degli intervalli per passare... non fate troppo caso alle guardie, se non farete troppo rumore non vi noteranno. Salite la scaletta che vi porta dentro l'aereo e anche questo livello sarà completato.



addormentare tutti e impossessatevi dell'uniforme in mano alla donna. Ora potete tornare all'edificio principale dell'aeroporto.

#### Registrare l'equipaggiamento

Prendete l'ascensore per l'ultimo piano, troverete due piloti... tramortiteli prima che vi scoprano. Raccolgiate la valigetta (i vostri oggetti verranno automaticamente sistemati al suo interno) e tornate al pian terreno. Raggiungete il bancone col portiere e aspettate che vi faccia passare. Andate sulla seconda

scala mobile che incontrate e una volta saliti al piano superiore, lasciate la valigetta sul montacarichi. Osservatela passare oltre la tendina e... passate oltre.

#### Bloccare il monitoraggio di sicurezza

Avrete pochi secondi per scendere al piano di sotto, seguire il corridoio, risalire un'altra rampa di scale, entrare nella stanza, tramortire le due guardie e disattivare il terminale con il tasto B. Purtroppo questo è l'unico sistema per bloccare il controllo del

### AIR FORCE ONE: ANTITERRORISMO

Il modo migliore per superare questo livello è essere veloci come la luce. Se impiegherete troppo tem-





po verrete circondati da moltissime guardie che vi attaccheranno alle spalle.

### Trovare e prendere l'equipaggiamento

Riponete per qualche minuto le armi, aprite la piccola porta e tramortite il tecnico con un fulmineo colpo alla nuca. Raccogliete la chiave d'accesso, usatela sulla console rossa e prendete la valigetta.

### Trovare il Presidente

Tornate indietro e premete il pulsante situato dietro la moto ad aria per attivarla... vi servirà più tardi. Entrate nella galleria all'interno dell'aereo e stendete tutti i membri dell'equipaggio. Salite nella sezione principale, oltre la porta un mucchio di guardie presidenziali è pronto ad accogliervi... ma non dovrete ucciderle! Evitatele salendo al piano superiore dell'aereo. In fondo al corridoio troverete il Presidente circondato da altre guardie, non fate fuoco o anche loro inizieranno a spararvi. Ora potete parlare col Presidente e spiegarvi perché la sua vita è in pericolo.

### Portare il Presidente alla capsula di salvataggio

Scortate il Presidente, rimanendo sempre davanti a lui per coprirlo dai colpi dei cecchini. Alzate un muro di fuoco contro qualsiasi cosa rappresenti un pericolo, arrivate fino al compartimento per i passeggeri e aprite la botola sul pavimento. Attenti alle altre guardie che vi attendono di sotto e scendete insieme al Presidente. Ora potete tranquillamente risalire, il Presidente azionerà la capsula da solo.

### Staccare l'UFD dall'Air Force One

Tornate nella zona vicina all'inizio del livello. Strada facendo vedrete l'astronave sulla vostra destra, liberate il passaggio con una mina a tempo.

### Assicurare l'atterraggio dell'aereo

A questo punto i terroristi faranno di tutto per fermarvi e inizieranno a uccidere i piloti, condannando l'aereo a una fine disastrosa. Tornate di corsa al piano presidenziale e raggiungete la cabina, premete il pulsante rosso nel mezzo della console per ristabilire il controllo.

### CRASH SITE: CONFRONTO

L'Alaska è un luogo estremamente desolato e pericoloso... ve ne accorgete presto. Fate attenzione a come vi muovete perché un solo sparo in una zona deserta potrebbe attirare altre sentinelle che impiegherebbero pochi secondi a farvi fuori. Fareste meglio ad affidarvi al vostro fedele fucile di precisione Sniper.

### Ritrovare lo Scanner medico del Presidente

Cercate il motojet tra le macerie dell'aereo. Saltateci su e dirigetevi verso la gola salendo sul dirupo. Scen-

dede dalla moto e parlate con l'alieno a proposito delle mine di prossimità. Andate verso destra per individuare un passaggio fra le rocce, vedrete il Presidente tenuto in ostaggio... state calmi, non è ancora tempo di agire! Seguite invece il sentiero verso destra e procedete lungo la discesa. In basso a destra c'è un'altra fenditura. Inchinatevi e sparate a una delle guardie che circondano il sosia del Presidente. Piazzate una mina di prossimità per sbarazzarvi delle guardie che verranno verso di voi. Entrate, fate piazza pulita e spostate un proiettile in fronte al sosia del Presidente con lo Sniper. Terminare questo obiettivo correndo verso la salita da dove siete venuti.

### Disattivare il dispositivo d'interferenza

Girate a sinistra verso le grotte e utilizzate le lenti per la visione notturna. Andate a sinistra, saltate giù e proseguite di nuovo a sinistra fino all'astronave... non uscite allo scoperto. Freddate le guardie con il K7 Avenger, ma fate in fretta perché altre sentinelle vi saranno col fiato sul collo. Ora correte verso l'astronave e activate le tre mine che vi ha dato l'alieno. Fatele esplodere da una giusta distanza e preparate la vostra arma migliore... iniziano le danze!

### Trovare e salvare il Presidente

Tornate alla fenditura dalla quale avete visto il Presidente e sparate a una delle sentinelle robot finché non salterà in aria. Aspettate che le altre escano allo scoperto e distruggetele. Girate a sinistra e scendete gli scalini in pietra. Eliminate Trent e conducete il Presidente verso gli scalini. Portatelo all'astronave del vostro amico alieno e tornate indietro per finire il lavoro...

### Attivare il segnale di SOS

Tornate al motojet e andate dove avete cominciato il livello. Vedrete due argini in lontananza, scendete dalla moto e usate lo Sniper per sbarazzarvi delle guardie. Risalite e raggiungete la capsula di salvataggio del Presidente sulla sinistra. Scendete nuovamente dalla moto e premete il tasto B di fronte alla capsula per attivare l'S.O.S. Voltatevi impugnando l'arma più devastante che avete e coprite di proiettili l'esercito di nemici che si sta avvicinando. A questo punto dovrete tornare un'ultima volta all'aereo...





### Recuperare lo Scanner medico

Allontanatevi dalla capsula imboccando il sentiero alla destra della gola. Individuate l'aereo precipitato e cercate nell'area circostante la valigetta smarrita. Raccoglietela per completare il livello!

## MISSIONE 6

### PELAGIC II: ESPLORAZIONE

Questa è la missione in cui troverete più nemici, cercate di resistere il più a lungo possibile risparmiando quante più munizioni ed energia potete... non sarà un'impresa facile. La possibilità di essere scoperti o di far scattare un allarme è altissima, quindi cercate di mantenere la calma. Memorizzate la struttura del livello per preparare al meglio i vostri attacchi e le tattiche di avvicinamento.

### Disattivare la riserva principale di energia

Seguite il corridoio fino a quando non vedrete una guardia. Colpitela con lo Sniper e aspettate che le altre guardie si avvicinino per controllare cos'è successo. Fatele fuori tutte e attraversate la porta sul fondo. Procedete dritti e liberatevi di tutti gli ospiti che incontrate cercando di fare meno rumore possibile. Tornate alla porta e superate l'entrata a sinistra dove è situato il generatore. Distruggete le telecamere senza farvi scoprire e disattivate i motori. Per farlo dovrete indossare le lenti a raggi X e individuare i pulsanti verdi sul pannello di controllo... non toccate assolutamente quelli rossi! Scendete le scale per trovare l'ultimo tasto verde e il gioco è fatto.

### Chiudere i laboratori e sigillare i dati sulle ricerche

Tornate al piano superiore e salite ancora di livello lungo il corridoio. Fate attenzione a non farvi inquadrate dalle telecamere e distruggetele tutte. In una stanza troverete un tecnico, stendetelo a mani nude e raccogliete il dischetto. Passate al laboratorio adiacente e bloccate la strada agli altri due tecnici, in modo che non possano scappare.

### Disattivare il GPS e il pilota automatico

Intimate ai tre tecnici di fermare i motori della nave. La stanza di controllo è al livello superiore rispetto

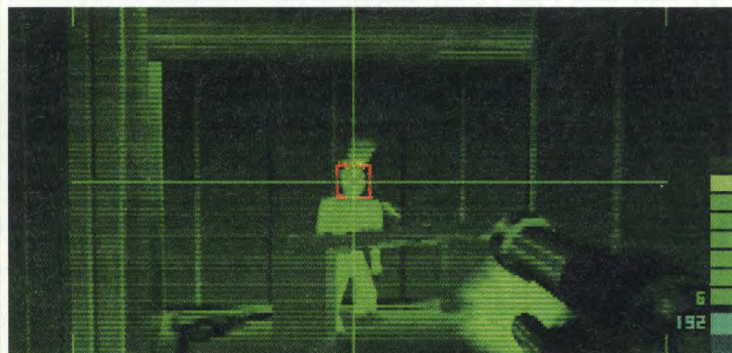
guardie possibili prima di raggiungere il vostro amico verde, perché dovrete seguire il percorso inverso insieme a lui. Sarà infatti l'alieno a guidarvi non lasciandovi passare mai davanti. Seguitelo e protegetelo facendo attenzione a non colpirlo. Arrivati al minisottomarino lasciate che l'alieno azioni i comandi e vi porti fuori.

### DEEP SEA: ELIMINARE LA MINACCIA

L'alieno che vi accompagna può esservi di grande aiuto ma in alcune occasioni potrebbe anche rivelarsi d'impaccio... tutto dipenderà dallo sviluppo del gioco. Arrivati a questo punto le cose diventano leggermente più facili e i livelli più lineari.

### Riattivare i teleportali

Usciti dal sottomarino dovrete indossare lo scanner IR per riuscire a vedere al buio e distinguere le guardie nascoste dal sistema di occultamento. Uccidetelo ed entrate nella nave. Seguite il corridoio a sinistra ed entrate nella piccola apertura in basso, ignorando la porta. Tornate alla visuale normale e



a dove vi trovate. Una volta arrivati su, crivellate di colpi l'altro tecnico che cercherà di farvi fuori con la sua Magnum!

### Attivare l'ascensore del Moon Pool

Ritornate nella zona dei generatori e seguite il corridoio esterno fino alla stanza chiamata Moon Pool. Armate una Bomba N, aprite la porta, lanciatela al suo interno e richiudete allontanandovi per non venire investiti dall'esplosione. La maggior parte delle guardie salterà in aria, ma continuate a muovervi con cautela. Ora potete attivare l'interruttore dell'ascensore che vi servirà per fuggire dalla nave alla fine della missione.

### Incontro e fuga con Elvis

Individuate la parte di corridoio che non avete ancora visitato dirigendovi verso destra. Scendete le scale e imboccate le due successive porte a destra, tenendo sempre d'occhio la telecamera di sicurezza. Scendete un'altra rampa di scale per incontrare l'alieno. Vi consigliamo di uccidere il maggior numero di

sparate sui sigilli che non vi consentono di accedere alla stanza del teleportale. Lasciate che sia l'alieno a dare il suo contributo, quindi usate lo Scanner e uscite. Ci saranno ancora un paio di guardie ad attendervi...

### Disattivare i Cetan

Dall'ala che porta al teleportale procedete a sinistra e poi a destra seguendo gli stretti corridoi. Sulla sinistra troverete un altro teleportale. Usatelo per raggiungere un'altra zona piena di corridoi che conducono al generatore. Usate l'arma Farsight per distruggere le cinque cellule di energia. Passate attraverso la porta che avrete sbloccato facendo molta attenzione alla mitragliatrice automatica. Distruggetela prima che l'alieno vi superi o verrà ridotto a brandelli. Mandate in frantumi i cristalli verdi dei generatori stanza dopo stanza, occupandovi anche dei guerrieri Skedar che incontrerete. Nel corridoio successivo all'ultimo generatore vi attende un'altra mitragliatrice e un'intersezione a T. Distruggete prima i due reattori secondari da un lato e poi quello principale dall'altro (quest'ultimo sarà però protetto

da un'altra mitragliatrice). Un nuovo teleportale vi porterà alla stanza di controllo.

### **Chiudere la stanza di controllo**

Uccidete tutte le guardie, ma risparmiate il Dottor Caroll. Una volta fatta piazza pulita, parlate con lui.

### **Ripristinare la personalità del Dr. Caroll**

Inserite il dischetto per il recupero della personalità (se non lo avete, vuol dire che avete mancato uno dei punti precedenti) nel floppy del Dottor Caroll.

### **Fuga dalla nave Cetan**

Uscite dalla porta dietro il Dottor Caroll e girate a destra del teleportale. Avrete 60 secondi a disposizione per raggiungere il portello e uscire dalla nave, ma dovrete eliminare tutti i nemici che incontrerete sul vostro cammino, facendo sempre attenzione che l'alieno non si cacci nei guai.

## MISSIONE 7

### **CARRINGTON INSTITUTE: DIFESA**

La strategia in questa sezione conta più di qualsiasi altra cosa, ma anche una buona mira potrà tornarvi utile negli scontri a fuoco. Questa sezione non è lunghissima, ma forse avrete bisogno di qualche tentativo per portarla a termine con successo.

### **Riattivare la difesa automatica**

Prima di iniziare questo livello vi consigliamo di tornare per qualche minuto alla modalità Allenamento in modo da imparare bene il percorso da fare, avrete infatti solamente 45 secondi per completarlo. Ignorate il guerriero Skedar e girate a destra per scendere la rampa di scale. Entrate dalla doppia porta e attivate la prima console che vedete. Superate la porta successiva, girate a sinistra e troverete un'altra console. Attivatela e poi girate l'angolo in fondo alla sala. Continuate attorno al baratro per trovare l'ultima console, troverete due guardie ad attendervi. Se sono vive, vuol dire che ce l'avete fatta. Se invece sono morte significa che siete stati troppo lenti. Salite le scale e seguite la passerella in metallo.



Dopo il messaggio radio aprite la porta, girate a destra e poi a sinistra.

### **Liberare gli ostaggi (prima parte)**

Girate a sinistra e liquidate il guerriero Skedar prima che possa attaccarvi. Attraversate l'apertura nel muro, prendete l'ascensore per l'ultimo piano e girate a sinistra. Ci sono un paio di guardie da eliminare. Fate attenzione a quella sulla vostra destra, ha un ostaggio... fatela fuori o ucciderà il poveretto! Tornate sul corridoio ed entrate nella stanza adiacente. Stessa situazione e stesso modo di agire...

### **Distruzione delle informazioni**

Raccogliete il Devastator e raggiungete la fine della balconata, dovrete trovare Jonathan ad attendervi... a meno che non lo abbiate lasciato al suo destino nell'Area 51. Estraiete il laser e utilizzate la sua modalità secondaria per fondere la cassaforte sul muro. Ci vorrà un po' di tempo e le guardie non staranno certo a guardare. Se Jonathan è con voi vi coprirà, altrimenti dovrete fare una pausa ogni tanto per guardarvi le spalle.

### **Liberare gli ostaggi (seconda parte)**

Tornate al piano terra e raggiungete la stanza di addestramento olografica armando il Devastator. Troverete tre guardie, sparate una granata a quella in mezzo e lasciate uscire gli ostaggi. Passate al poligono di tiro per terminare la missione, anche se non sarete riusciti a salvare tutti gli ostaggi.

### **Recuperare l'arma sperimentale**

Individuate la console nella stanza del poligono di tiro e premete il tasto B per ottenere l'arma sperimentale. D'ora in poi potrete attivare il dispositivo di occultamento tenendo premuto il tasto B e tirando il grilletto!

### **Disattivare la bomba**

Dopo la comunicazione radio, un timer apparirà sullo schermo indicandovi il tempo che vi rimane per completare la missione. Ricordatevi che il dispositivo di occultamento non è illimitato! Andate di corsa verso le scale che portano all'hangar e ignorate le guardie. Nascondetevi dietro l'astronave e usate l'Uplink per scaricare il virus. L'astronave decollerà portando via con sé la bomba e lasciandovi allo scoperto. Dirigetevi verso l'apertura sulla destra e ripercorrete il sentiero delle mitragliatrici che vi copriranno le spalle. Girate nuovamente a sinistra fino a che non vi riunirete alla scorta.

guardia Skedar. Aspettate di sentire l'urlo di Cassandra e colpite il nemico. Allontanatevi per dare tempo al veleno di fare effetto, quindi raccogliete il Mauler e passate alla modalità Charge Shot. Nella stanza successiva fate in modo che lo Skedar spari il primo colpo e distrugga per voi lo scudo di protezione. Appena vi verrà incontro riempitelo di colpi e distruggete i tre terminali. A questo punto salite al livello superiore con l'ascensore.

### **Aprire le porte dell'hangar**

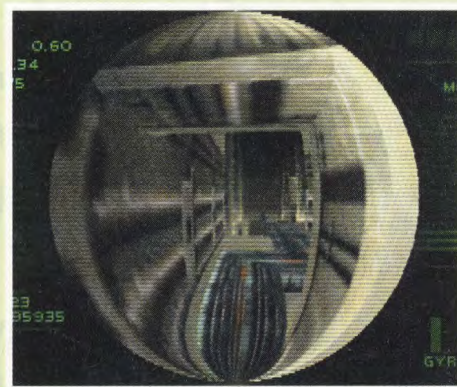
Qui incontrerete nuovamente l'amico alieno che vi darà un'arma... non prendetela ancora! Salite la rampa sulla sinistra per unirvi ai compagni dell'alieno e combattete insieme a loro contro gli Skedar. Nel frattempo raccogliete il maggior numero possibile di munizioni. Dalla parte opposta dell'hangar c'è un corridoio in fondo al quale troverete un ascensore. Ci sarà ancora una volta l'alieno... questa volta accettate l'arma prima di salire, sparate allo Skedar col vostro Mauler e attivate la console.

### **Accedere al sistema di navigazione**

Tornate al piano inferiore per combattere contro gli Skedar. A un certo punto l'alieno vi dirà di salire su uno degli ascensori. Seguite il suo consiglio e raggiungete la stanza di controllo proteggendo il vostro compagno e attraversando una serie di porte e corridoi. Arrivati in fondo, l'omino verde accederà al computer della nave per modificare la rotta.

### **Sabotare il sistema dei motori**

Uscite dalla sala di navigazione e girate due volte a sinistra. Salite lungo la rampa, poi a destra e quindi a sinistra. Nella sala motori uccidete tutti gli Skedar e guardate verso l'alto. Distruggete uno dei due supporti del cristallo, avvicinatevi alla porta, fate fuoco



## MISSIONE 8

### **ATTACK SHIP: ASSALTO SEGRETO**

Se sarete abbastanza veloci e bravi potrete completare questa missione senza essere colpiti. Le guardie saranno quasi sempre dietro le porte e raramente vi attaccheranno in massa.

### **Disattivare il sistema di scudi**

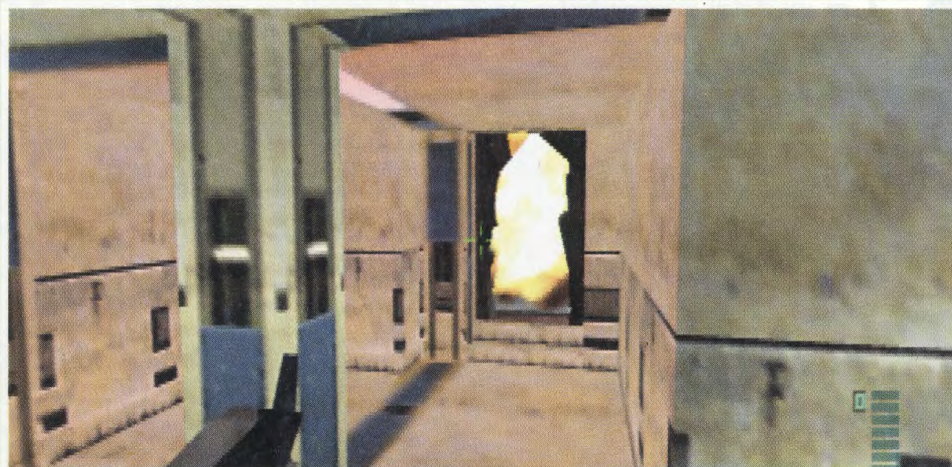
Purtroppo siete stati catturati! Non appena Cassandra se ne sarà andata dalla cella guardate l'inventario... avete ancora un coltello. Passate alla modalità Poison Knife (Coltello Avvelenato) e avvicinatevi alla



sull'altro supporto e scappate prima dell'esplosione. Assicuratevi che l'alieno vi segua o ci resterà secco.

### **Prendere il controllo del ponte di comando**

Salite su una delle due rampe lungo il corridoio, prendete i due ascensori (non preoccupatevi dell'alieno, vi raggiungerà più tardi) e raggiungete la sala comandi. Troverete quattro Skedar pronti a fermarvi... fate fuori il primo, salite sulla rampa alla vostra destra uccidendone altri due e freddate l'ultimo in cima. C'è una piattaforma rialzata dietro di voi. Puntate l'arma verso la porta e attendete che sbuchi l'alieno inseguito da un'orda di Skedar inferociti. Quando le cose si complicano, utilizzate l'AR34 (l'arma che vi ha dato l'alieno). Dovrete coprire il simpatico extraterrestre fino a quando non avrà ottenuto l'accesso ai computer.



## **MISSIONE 9**

### **SKEDAR RUINS: LA BATTAGLIA DEL TEMPIO**

Sembra incredibile, ma quest'ultima missione sarà una vera passeggiata in confronto a quello che avete affrontato finora!

### **Identificare i bersagli nel tempio**

Mettete la vostra arma in modalità Calisto NTG e muovetevi con cautela. Le guardie Skedar sono nascoste molto bene e appariranno solamente all'ultimo momento. Se riuscirete a superarle vi ritroverete di fronte a un obelisco nero. Ce ne sono cinque in tutto il tempio, ma solo tre sono essenziali per completare la missione. Usate il vostro R-Tracker per individuare gli obelischi che vi interessano (quelli contrassegnati da un puntino giallo) e collocate su di essi il Target Amplifier. Così facendo permetterete alla nave Maian di distruggerli... attenzione però, se attaccherete il dispositivo sull'obelisco sbagliato fallirete miseramente.

### **Attivare il ponte**

Raggiungete lo strapiombo e saltate sulla sporgenza sottostante dove si trovano le due guardie Skedar. Seguite la sporgenza verso sinistra e usate il Devastator in modalità Wall Hugger per distruggere la sporgenza che vi blocca il passaggio. Salite la scala, uccidete lo Skedar nascosto e usate lo Scanner per individuare i punti deboli del muro nell'angolo sinistro del tempio. Usate il Devastator (il Phoenix in modalità Exploding Shells sarebbe ancora meglio... sempre che siate riusciti a recuperarlo) per aprirvi un passaggio. Girate a sinistra e prendete la porta a destra. Spingete la piccola colonna sopra la piattaforma per avere accesso al resto del tempio.

### **Accedere al santuario interno**

Uscite dalla stanza girando a destra, superate il ponte e usate lo Scanner IR per individuare le guardie nascoste nell'oscurità. Salite la rampa sulla destra e dirigetevi verso la porta alla fine della passerella. Ora dovrete sacrificare



### **Assassinare il leader degli Skedar**

Il leader è un tizio davvero duro da battere. È protetto da uno scudo e spara razzi come se fossero noccioline. Fate fuoco ripetutamente col vostro Phoenix per distruggere i razzi a metà strada, questo danneggerà il leader Skedar in maniera considerevole.

A un certo punto il vostro avversario si sposterà verso il centro per ricaricare il proprio scudo... è il momento di agire! Mirate al gigantesco simbolo Skedar sopra di lui e fate fuoco partendo dai supporti in basso. Se il boss si allontana ricominciate a crivellarlo di colpi, in questo modo sarà costretto a tornare ancora una volta al centro.

Finite di distruggere il simbolo fino a quando non crollerà... complimenti, avete appena salvato il mondo!

la vostra arma meno utile al dio della guerra Skedar! Premete il tasto B per posizionare l'arma prescelta sull'altare. Finalmente potete accedere al santuario.

### **Distruggere l'esercito segreto Skedar**

Uccidete tutte le guardie che usciranno dalle capsule criogeniche.



# INDEX

La guida completa a tutti i migliori giochi per N64

Da 9 a 9,5

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



Da 9,5 a 10

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



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

## INDEX INFO:

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

### GENERE

**AVVENTURA**

**PICCHIADURO**

**MULTIPLAYER & PUZZLE-GAME**

**PLATFORM**

**CORSE**

**SPARATUTTO**

**SPORT**

**STRATEGIA & SIMULAZIONE**

### DESCRIZIONE

Giochi d'esplorazione nei quali si devono risolvere degli enigmi

Giochi di combattimento!

Concepiti per più giocatori o rompicapo di vario genere

Saltellare da un livello all'altro evitando mostriciattoli e ostacoli vari

Molte volte (ma non tutte) riguardano corse tra automobili

L'obiettivo? Ammazzateli tutti!

Basket, Football Americano, Baseball, Hockey... e chi più ne ha più ne metta

Giochi che impegnano molto più il cervello che i riflessi



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

## TOP 10

**N64**  
MAGAZINE

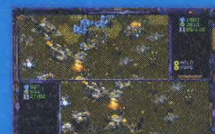
### 1. Perfect Dark



### 2. Pokémon Stadium



### 3. Starcraft 64



### 4. Excitebike 64



### 5. Tony Hawk's Skateboarding



### 6. Harvest Moon 64



### 7. Tarzan



### 8. Int. Track & Field



### 9. Daikatana



### 10. Hydro Thunder



## TOP 5

### Sparatutto



1. **PERFECT DARK**  
10
2. **GOLDENEYE**  
9,5
3. **TUROK 3**  
9
4. **DAIKATANA**  
9
5. **JET FORCE GEMINI**  
9

## TOP 5

### Picchiaduro



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

Titolo	Prodotto		👤	🎮	📀	🇮🇹	Voto	Commento
Forsaken	Acclaim	1-4	●	●	●		8,5	Una specie di <i>Turbo Descent</i> . Buono, ma alcuni livelli sono un po' corti.
F-Zero X	Nintendo	1-4	●		●		9	Una corsa ultra veloce fra veicoli futuristici molto avvincente.
Gauntlet Legends	Midway	1-4		●	●	●	8	Finalmente un graditissimo ritorno che tutti aspettavamo per la nostra console preferita! Divertentissimo platform dedicato all'agente segreto più buffo della storia.
Gex: Enter The Gecko	GT Interactive	1	●		●		8	
Glory Of St Andrews (The)	Seta	1-4					1	Un pessimo tentativo di creare un gioco di golf per N64.
Glover	Hasbro	1		●		●	8,5	Un divertentissimo platform con molti enigmi.
Goemon 2	Konami	1-2					8	Un buon platform bidimensionale.
Goldeneye	Nintendo	1-4		●		●	9,5	Il miglior sparatutto multiplayer per N64! Ottimo anche se giocato in singolo.
GT 64	Ocean	1-2	●	●		●	6	Squallido gioco di corse.
Hexen	GT Interactive	1-4	●			●	3	Un clone di <i>Doom</i> dai toni medievali decisamente mal riuscito.
Holy Magic Century	Konami	1	●			●	5	Un GDR coinvolgente ma troppo ripetitivo. Troppe le battaglie casuali.
Hydro Thunder	Midway	1-4	●			●	8,5	Un ottimo titolo di corse che sarebbe stato ancora migliore con una buona modalità Multiplayer.
Iggy's Reckin' Balls	Acclaim	1-4	●	●		●	8	Bizzarra miscela di corse e platform realizzata abbastanza bene.
ISS 64	Konami	1-4	●			●	9	Ottima simulazione di calcio.
ISS '98	Konami	1-4	●			●	9,5	Il miglior gioco di calcio di tutti i tempi!
Jet Force Gemini	Nintendo	1-4	●	●	●	●	9,5	Una delle più belle avventure che possiate vivere insieme al vostro N64.
J-League Eleven Beat 1997	Hudson	1-4	●				6	Un altro gioco sulla J-League con buffissimi calciatori.
J-League Perfect Striker 2	Konami	1-4	●	●			8,5	La nuova versione giapponese di <i>ISS</i> con pochissime novità.
Jeopardy!	Take 2	1-3					3	Patetico tentativo di portare uno show americano sull'N64.
John Madden 64	EA Sports	1-4	●	●		●	7,5	Una buona simulazione di Football Americano.
Ken Griffey Jr's Slugfest	Nintendo	4	●	●	●		7	Gioco di Baseball non troppo coinvolgente.
Killer Instinct Gold	Nintendo	1-2	●			●	7	Picchiaduro della Rare dove premere i pulsanti a caso è il modo migliore per vincere.
Knife Edge	THE Games	1-4		●		●	2,5	Noiosissimo sparatutto a percorso fisso.
Legend Of Zelda: Ocarina Of Time (The)	Nintendo	1		●		●	9,5	Decisamente il miglior GDR mai realizzato per N64!
Lode Runner	Infogrames	1		●		●	8	Buona miscela tra un platform e un puzzle-game.
Let's Smash	Hudson	1-4	●				9	Gioco di tennis molto gradevole che ricorda molto i cartoni animati giapponesi.
Lylat Wars	Nintendo	1-4		●		●	8,5	Una divertentissima versione aggiornata di <i>Starfox</i> per SNES.
Mace: The Dark Age	GT Interactive	1-2				●	7	Combattimenti medievali che non riescono assolutamente a coinvolgere.

## UNO SGUARDO AL PASSATO!

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



**MICHAEL OWENS WLS 2000**  
Prodotto: THQ Voto: 9

Il miglior gioco di calcio disponibile per N64 prima dell'arrivo dei vari capitoli di *International Superstar Soccer*. Grafica di tutto rispetto anche senza l'utilizzo di Expansion Pak, sistema di controllo comodo ed efficace, ottima quantità di opzioni e fantastica Intelligenza Artificiale... questi gli ingredienti di una simulazione vincente che però comincia a risentire del peso degli anni! Attualmente c'è di meglio, ma vale comunque la pena riprenderlo dal fondo del vostro scaffale.



**PAPERBOY**  
Prodotto: Midway Voto: 8

Un grande classico del passato portato a nuova vita sul Nintendone. Le novità apportate a questa nuova edizione e l'introduzione della terza dimensione ci hanno permesso di apprezzare al meglio la folle idea alla base di questo titolo. Purtroppo la presenza di giochi come *Donkey Kong 64*, *Perfect Dark* e l'imminente *Dinosaur Planet* relegano questo titolo in una categoria inferiore, ma rimane comunque un gioco divertente anche se non strabiliante.



**MARIO KART 64**  
Prodotto: Nintendo Voto: 9

Come dimenticare il papà di tutti i giochi di corse arcade dell'era moderna? *Diddy Kong Racing* per N64 e *Crash Team Racing* per PlayStation devono praticamente tutto a questo titolo. Quante ore passate con gli amici a darsi battaglia impersonando Mario, Donkey Kong e tutta la banda Nintendo! Ancora oggi uno dei migliori nel suo genere, se non lo avete nella vostra collezione cercate di rimediare a questo imperdonabile errore!

Titolo	Prodotto		Voto	Commento
Madden '99	EA Sports	1-4 ● ●	8	Un buon gioco di Football che tende però a essere un po' ripetitivo.
Magical Tetris Challenge	Capcom	1-2	6,5	Tetris con Topolino, che roba è?
Mario Golf	Nintendo	4 ● ●	8,5	Divertimento alle stelle con Mario e i suoi amici che giocano a golf.
Mario Kart 64	Nintendo	1-4 ● ●	7,5	Una conversione mal riuscita dallo SNES, con scontri diretti tra più giocatori.
Mario Party	Nintendo	1-4 ● ●	8	Decisamente divertente anche se un po' semplice il multi evento dedicato a Mario.
Michael Owen's WLS 2000	THQ	4 ● ●	9	Fantastico gioco di Football Americano con grafica in alta risoluzione.
Micro Machines 64 Turbo	Codemasters	1-8 ● ● ●	9	L'unico titolo per N64 che permette a otto persone di giocare contemporaneamente.
Mike Piazza's Strike Zone	GT Interactive	1-2 ● ●	4	Simulazione di Baseball decisamente noiosa.
1080°	Nintendo	1-2 ● ●	8	Il miglior gioco di snowboard in assoluto!
Mischief Makers	Nintendo	1 ● ●	8	Un bizzarro ma divertente platform bidimensionale.
Mission: Impossible	Infogrames	1 ● ●	4,5	Conversione totalmente sballata del film di Tom Cruise.
MK Mythologies: Sub-Zero	GT Interactive	1 ● ●	4,5	Tentativo decisamente fallito di aggiungere un platform alla saga dei MK.
Monster Truck Madness	Take 2	1-4 ● ●	7	Leggi fisiche improbabili e troppi errori rovinano quello che potrebbe essere un buon gioco di corse.
Mortal Kombat 4	GT Interactive	1-2 ● ● ●	8	La migliore versione su N64 del picchiaduro della Eurocom!
Mortal Kombat Trilogy	GT Interactive	1-2 ● ●	3	Un picchiaduro veramente brutto!
Multi Racing Championship	Ocean	1-2 ● ● ●	5	Un gioco di Rallycross decisamente mal riuscito.
Mystical Ninja Starring Goemon	Konami	1 ● ●	8	Divertente GDR ambientato nel Giappone antico.
Mystical Ninja 2 Starring Goemon	Konami	2 ● ● ●	8,5	Il degno successore di <i>Mystical Ninja</i> .
NASCAR '99	EA Sports	1-2 ● ● ●	5	Non c'è niente di buono in questo pessimo gioco di corse.
Nagano Winter Olympics	Konami	1-4 ● ● ●	6,5	Un titolo interessante per gli amanti del genere.
NBA Courtside	Nintendo	1-4 ● ● ●	8,5	Probabilmente il migliore tra i tanti giochi di Basket per N64.
NBA Hangtime	GT Interactive	1-4 ● ●	4,5	Una conversione davvero pessima di un gioco pieno di stupide super mosse.
NBA Jam '99	Acclaim	1-4 ● ● ●	8	Divertente gioco di Basket che convince appieno.
NBA Live '99	EA Sports	1-4 ● ● ●	7,5	Un altro gioco sull'NBA che non offre nulla di nuovo.
NBA Pro '98	Konami	1-4 ● ● ●	7	Un gioco di pallacanestro poco coinvolgente con inquadrature decisamente migliorabili.
NBA Pro '99	Konami	1-4 ● ●	5,5	Un titolo sul Basket da evitare.

## TOP 5

### Avventure



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

## TOP 5

### Platform



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

## L'ANGOLO DEL PORTATILE

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



**DRIVER**  
Prodotto: Infogrames  
Genere: Corse/Azione

Da tempo i Game Boy maniaci attendevano una versione tascabile del fantastico gioco che ha fatto passare notti insonni a tutti i possessori di PlayStation e PC. Beh, vi diciamo una cosa, valeva davvero la pena aspettare. *Driver* è un gioco di corse fantastico, ma non solo... alle fantastiche sezioni di guida aggiunge quel tocco di azione che non guasta mai. Se non vedete l'ora di inseguire criminali nelle città più famose d'America, questo è il gioco che fa per voi.  
**Voto: 9,5**



**LOONEY TUNES COLLECTOR**  
Prodotto: Infogrames  
Genere: Azione

Nonostante i Pokémon siano ormai i dominatori del mondo Game Boy, fa sempre piacere ritrovare dei vecchi amici come Bugs Bunny, Daffy Duck e soci, ovvero... i Looney Tunes! In questo nuovo gioco che miscela elementi d'avventura ad altri di collezionismo di carte, i folli personaggi della Warner Bros vi porteranno a spasso per moltissimi livelli nei quali dovrete superare tonnellate di ostacoli. Grafica e giocabilità ai massimi livelli per un gioco divertentissimo.  
**Voto: 9**



**X-MEN MUTANT ACADEMY**  
Prodotto: Activision  
Genere: Picchiaduro

Le nuove avventure dei supereroi mutanti arrivano finalmente anche sulla console portatile Nintendo. Chi si aspettava un capolavoro assoluto forse rimarrà un po' deluso, ma *X-Men Mutant Academy* rappresenta comunque una discreta alternativa ai soliti picchiaduro. Attacchi speciali, personaggi segreti e la possibilità di giocare contro avversari umani fanno da contorno a un titolo che però ha nella sua eccessiva facilità il difetto maggiore.  
**Voto: 7**

## TOP 5

### Giochi di corse



1. R. RACER 64  
9,5
2. EXCITE BIKE 64  
9,5
3. FI RACING CHAMPIONSHIP 9,5  
9,5
4. FI W. GRAND PRIX  
9,5
5. MICRO MACHINES 64 T. 9

## TOP 5

### Giochi sportivi



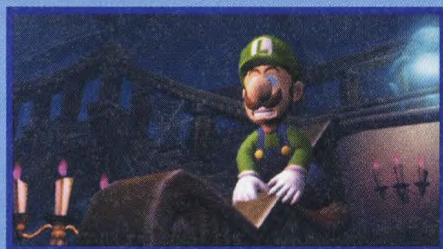
1. MARIO TENNIS  
9,5
2. ISS 2000  
9,5
3. ISS '98  
9,5
4. FI W. GRAND PRIX  
9,5
5. NBA JAM 2000.  
9

Titolo	Prodotto						Voto	Commento
NFL Blitz	GT Interactive	1-2	●	●	●		8,5	Il Football americano proposto in un divertente stile Arcade.
NFL Quarterback Club '98	Acclaim	1-4	●	●	●		8	Ottima grafica per questo titolo dedicato al Football americano.
NFL Quarterback Club '99	Acclaim	1-4	●	●	●	●	8,5	Aggiornata e migliorata, questa versione di <i>NFL Quarterback Club</i> .
NHL '99	EA Sports	1-4	●	●	●		8,5	Il miglior gioco di Hockey su ghiaccio che si sia mai visto.
NHL Breakaway '98	Acclaim	1-4	●	●	●		8	Un discreto tentativo di realizzare un gioco in alta risoluzione. Non male.
NHL Breakaway '99	Acclaim	1-4	●	●	●		7	Quasi identico a <i>Breakaway '98</i> , quindi decisamente passato!
Nightmare Creatures	Activision	1	●				5,5	Un gioco horror che fa veramente paura... per quanto è brutto.
Off-Road Challenge	GT Interactive	1-2	●	●		●	2,5	Chiaramente ispirato a <i>Cruis'n USA</i> . Decisamente orrido!
Ogre Battle 64	Nintendo	1					7,5	Un coinvolgente GDR/Strategico rovinato dalle tonnellate di testo giapponese.
Olympic Hockey '98	GT Interactive	1-4	●	●	●		7	Una mediocre rivisitazione di <i>Wayne Gretzky</i> che propone tutte le squadre olimpiche.
Penny Racers	THQ	1-4	●	●	●		6,5	Un triste tentativo di imitazione di <i>Micro Machines</i> .
Pilotwings 64	Nintendo	1	●			●	7,5	Lenta ma divertente simulazione di volo con un sacco di missioni da compiere.
Pocket Monsters Stadium	Nintendo	1-4	●				7	Il divertentissimo gioco di combattimento fra mostriciattoli anche su N64.
Premier Manager 64	Gremlin	4	●			●	8,5	Simulazione manageriale di calcio sorprendentemente coinvolgente.
Puyo Puyo Sun 64	Compile	1-2					8,5	Un semplice ma terribilmente magnetico puzzle-game.
Puzzle Dama	Konami	1-4	●				8	Simile a <i>Puyo Puyo</i> , ma non altrettanto divertente.
Quake	GT Interactive	1-2	●	●	●		7	Decisamente inferiore alla versione per PC.
Quake II	Activision	1-4	●	●	●	●	9	Spettacolare sparattutto in soggettiva con una coinvolgentissima modalità Multiplayer.
Racing Simulation: Monaco Grand Prix	Ubi Soft	1-2	●	●	●		8,5	Una buona simulazione con una giocabilità persino superiore a <i>F-1 WGP</i> .
Rakuga Kids	Konami	1-2	●			●	7,5	Mini combattenti per i giocatori più giovani, decisamente troppo facile.
Rainbow Six	Take 2	1-2				●	9	L'unica soluzione al terrorismo? Voi!
Rayman 2	Ubi Soft	1		●	●	●	10	Il platform definitivo per i possessori di N64!
ReVolt	Acclaim	1-4	●	●	●	●	9	Una simulazione di corse fra macchinine radiocomandate decisamente divertente.
Ridge Racer 64	Nintendo	1-4		●		●	9,5	La versione definitiva del mitico Ridge Racer.
Rocket: Robot on Wheels	Sucker Punch	1	●	●	●		9	Finalmente un gioco divertente e innovativo.
Rush 2: Extreme Racing USA	GT Interactive	1-2	●	●	●		8	Seguito di <i>San Francisco Rush</i> con maggiore guidabilità, ma meno divertente.

## I PIÙ ATTESI DA N64 MAGAZINE

### GAMECUBE... GB ADVANCE

Da quando abbiamo visto le nuove console allo Space World Nintendo, non possiamo fare a meno di desiderarle con tutte le nostre forze. I filmati per GameCube mostrati durante la manifestazione ci hanno fatto cadere la mascella a terra e i pochi minuti passati davanti a *Mario Kart Advance* sono bastati per commuoverci. Purtroppo dovrà passare ancora un bel po' di tempo prima di poterci mettere le mani sopra... sigh!



### HEY YOU PIKACHU

Ebbene sì, non ci siamo ancora stancati di avere il simpatico roditore giallo sui nostri schermi e l'arrivo di questo gioco non farà che aumentare la nostra voglia di Pokémon. Con l'arrivo di *Hey You Pikachu* per N64 e delle versioni *Gold* e *Silver* per Game Boy Color, la prossima stagione si preannuncia davvero fantastica per i piccoli mostriciattoli tascabili... non vediamo l'ora!

### PAPERINO: OPERAZIONE PAPERINO

Chi non ha mai sognato di impersonare uno dei mitici personaggi Walt Disney? Quale migliore occasione del nuovo gioco Ubi Soft, che ci metterà nei panni del più popolare abitante di Paperopoli, l'irresistibile e sfortunatissimo Paperino (Paperon de' Paperoni è il più ricco, ma il nostro preferito rimane sempre lui!). Con lui partiremo per un'avventura fantastica nella quale sarà un piacere perdersi!



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

## TOP 5

### Multiplayer Puzzle-Game



1. BUST-A-MOVE 2

9

2. BUST-A-MOVE 3DX

8,5

3. PUYO PUYO SUN 64

8,5

4. WETRIX

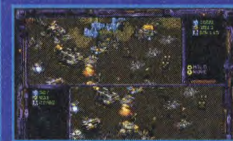
8,5

5. LODERUNNER

8

## TOP 5

### Giochi Strategia Simulazione



1. STARCRAFT 64

9,5

2. COMMAND &  
CONQUER

9

3. PREMIER MANAGER

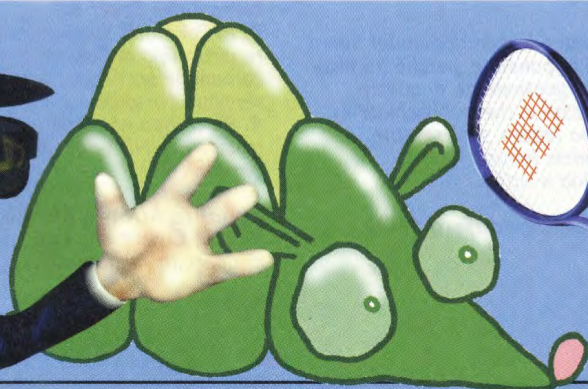
8,5

4. BLAST CORPS

8

5. OGRE BATTLE 64

7,5



# N-MAIL



È arrivato il momento di dare un'occhiata alle vostre lettere e ai vostri capolavori! Ricordate che la redazione di N64 Magazine è sempre pronta e disponibile per rispondere a tutte le vostre domande. Quindi, continuate a mandarci un sacco di lettere a questo indirizzo: N64 Magazine c/o Play Press Publishing - Lungotevere dei Mellini 44 - 00193 Roma oppure inviate una E-Mail all'indirizzo [n-mail@n64magazine.it](mailto:n-mail@n64magazine.it).



Salve redazione di N64 Magazine, vi faccio i complimenti per la vostra eccezionale rivista, che è la più completa ed aggiornata. Vi seguo fin dal primo numero e non me ne perdo nemmeno uno, sarebbe molto bello però se usciste una volta al mese, anziché ogni due mesi e che insieme al giornale ci fosse un demo. Vi scrivo perché voglio fare delle domande urgentissime e per chiedervi alcuni consigli...

1. Uscirà mai un titolo dedicato alla serie Dragonball? Se sì quando?
2. Ci sarà una versione per il Nintendo 64 di Gran Turismo della Sony?
3. Nel gioco Pokémon Stadium si potranno catturare i Pokémon senza avere bisogno del Game Boy?
4. Mi potreste dare i trucchi di FIFA 99 e NBA Pro 98?
5. Uscirà un gioco dedicato a Street Fighter?
6. Come si fa per prendere la chiave di ghiaccio in Banjo-Kazooie?
7. È meglio Bio Freaks o Fighter's Destiny?
8. Ci sarà un seguito di Super Mario 64? Se sì quando esce?
9. Gli adattatori universali possono rovinare il N64?
10. Esiste un gioco in stile Dragon Ball?
11. Banjo-Tooie sarà un'espansione di Banjo-Kazooie o un gioco indipendente?
12. C'è un seguito di Wipeout 64?
13. Uscirà Star Trek per il N64?
14. È meglio il N64 o la PlayStation?
15. Ci sono altri personaggi che posso usare oltre ai soliti in Bio Freaks? Se sì come faccio ad averli?
16. Il 64DD sarà compatibile con il mio N64 Pal?
17. Come devo fare per abbonarmi alla vostra rivista?

18. È possibile collegare il mio N64 con lo schermo del mio computer?
19. Come devo fare per procurarmi qualche demo per il N64?
20. Nel primo numero del N64 Magazine avete messo 100 recensioni, 55 anteprime e 450 codici, adesso perché ne mettete così pochi? Potreste mettere dei trucchi anche dei giochi già usciti da un po' di tempo?
21. Che cos'è il game Shark? Dove lo posso trovare?

Queste erano le mie domande! Spero che mi rispondiate, perché ho bisogno urgentemente di queste risposte e che pubblicate la mia lettera, sarò sempre un fedele lettore.  
Ciao a tutti!

Nicolò Spadafora (TO)



**N64** Grazie per i complimenti Nicolò, stiamo lavorando davvero duro per apportare miglioramenti continui alla rivista, siamo ansiosi di sapere i vostri commenti sulle mutazioni che N64 sta vivendo. Lo speciale 'GameCube... Game Boy Advance' dello scorso numero ha annunciato tutte le novità della grande N, ma le sorprese non sono ancora finite! Passiamo ora alle tue domande:

1. Purtroppo non sono mai usciti titoli dedicati a questa famosa serie e ancora non si vede niente all'orizzonte... speriamo nel futuro!
2. Difficilmente il capolavoro della Polyphony arriverà sul Nintendo 64 ed è un vero peccato, possiamo comunque scaricarci con ottimi giochi come Ridge Racer 64...
3. In Pokémon Stadium non è possibile catturare alcun tipo di Pokémon, ma si possono comunque scaricare i mostri collezionati sulla versione portatile.
4. Purtroppo non siamo riusciti a trovare altri trucchi per NBA Pro 98, ma ecco alcuni codici per FIFA 99:

**Squadra Atlanta Attack**  
Vinci la Champions Cup con il Brasile al livello di difficoltà Professional.





### Squadra MLS

Vinci tutte le leghe e finisci la World League. Fatto questo seleziona la modalità U.S. League e cerca di vincerla al livello più difficile. In questo modo potrai sbloccare la squadra ufficiale delle Major League Soccer.

### Trovare Ronaldo

Puoi trovare il fortissimo (ma sfortunato) giocatore brasiliano sotto il nome Calcio nella squadra Inter Milan.

### Giocatori giganti

Seleziona il Canada ed entra nella schermata



per la creazione dei giocatori. Inserisci Joe come nome e inizia una partita amichevole. Vedrai tutti i giocatori a colori e le loro dimensioni saranno davvero mostruose.

### Proteste del pubblico

Premi ripetutamente il tasto B durante il filmato che partirà dopo un goal della squadra avversaria.

5. Anche per Street Fighter vale lo stesso discorso fatto nella prima domanda... nessuna traccia di Ryu e soci!

6. La Chiave di Ghiaccio (Ice Key) si trova nel quinto livello (Freezezy Peak) e si può vedere attraverso il muro trasparente della Wozza's Cave premendo il tasto C-Su. Si suppone che questo segreto sia collegato in qualche modo al seguito di Banjo-Kazooie ovvero Banjo-Tooie, ma non è stato ancora svelato il modo per recuperarla. Si dice che sia possibile prenderla utilizzando il Beak Bombing su una zona del gigantesco uomo di neve, ma non c'è niente di sicuro!

7. Sono entrambi discreti picchiaduro, tutto dipende dal tipo di ambientazione che preferisci. Fighter's Destiny è più tradizionale mentre in Bio Freaks si possono prendere i comandi di esseri futuristici dotati di armi... a te la scelta!

8. Come potrai immaginare, l'annuncio delle nuove console ha spostato parecchio interesse sulla prossima generazione Nintendo. Molto probabilmente Paper Mario sarà l'ultimo gioco per N64 dedicato a questo personaggio... se ne vuoi sapere di più prova a leggere le news di questo numero.

9. Assolutamente no!

10. Ehm... potresti essere un po' più preciso? Cosa significa "in stile Dragon Ball"? Avventura? Picchiaduro? Azione?

11. Banjo-Tooie sarà un gioco completamente nuovo e nettamente migliore del suo predecessore.

12. Purtroppo non è stato mai annunciato un seguito ufficiale di Wipeout 64 nonostante ne siano usciti quattro capitoli su PlayStation... qualcosa di simile si potrà comunque vedere in San Francisco Rush 2049.

13. Ne dubitiamo, ma tutto può essere!

14. Domanda da due milioni di dollari... è un interrogativo che molti si sono posti, ma la risposta non esiste! Se ti piace giocare con l'N64 va bene, stesso discorso per la console Sony. Se invece dobbiamo parlare di giochi, la PlayStation ne ha sicuramente molti di più, ma la qualità media è nettamente a favore del mitico 64-bit Nintendo!

15. Purtroppo la mancanza di veri e propri personaggi segreti era uno dei difetti di questo picchiaduro comunque molto valido.

16. No, ma se fossimo in te non lo rimpiangeremo troppo. I giochi finora usciti per 64DD non sono sicuramente un miracolo di bellezza e giocabilità!

17. Puoi chiamare il numero 06-3219219 e ti verrà spiegato tutto quello che devi fare.

18. Purtroppo non esiste una periferica in grado di collegare il tuo N64 allo schermo del computer.

19. Utilizzando come supporto le cartucce è molto difficile procurarsi delle demo per N64, che di solito vengono distribuite dalle software house solamente agli addetti ai lavori.

20. Il fatto che il numero di recensioni sia calato con il passare dei numeri è dovuto a una precisa scelta operata dalla redazione. Con il tempo abbiamo deciso di non dedicarci particolarmente ai giochi di basso livello e di dare più spazio a quelli di fascia media e a quelli da avere assolutamente. Per quanto riguarda i trucchi, stiamo cercando di fare l'impossibile andando a scovare anche quelli di giochi usciti ormai da parecchi mesi.

21. Il Game Shark è un accessorio che permette di inserire dei codici fatti di numeri e lettere con cui è possibile sbloccare segreti altrimenti impossibili (o molto difficili) da scovare. Per trovarne uno dovresti rivolgerti ai negozi che vendono accessori per console, siamo sicuri che ce n'è uno anche dalle tue parti.



Un buon non compleanno a tutta la redazione, mi complimento per la rivista che non finirà mai di stupirmi. Sono un alleonito Nintendozzolino; gli amici mi chiamano Duke, non chiedetemi perché, vi seguo dal numero 2 e sono stato colpito dalle vostre sfide e dai quiz quindi spero che continuerete. Passiamo adesso ad alcune domanduzze:

1. Farete uscire il Dolphin (o quello che è) magazine quando verrà lanciata sul mercato europeo?
2. Potete allegare dei poster o altre cosucce?
3. Nella nuova console della N potremo vedere giochi del calibro di Silent Hill?
4. Vi piace la musica Techno?
5. Il nuovo GDR della THQ (Haidyn Chronicles) sarà in grado di affrontare Zelda: Ocarina of Time?
6. Avete qualche cheat o codice per WWF Attitude e Starshot?
7. Come si chiama quello che si occupa della posta?

Con questo ho finito la mia missiva e siccome sono le tre di notte vi auguro buona notte.

PS: Vi scongiuro, vi supplico, vi lodo, vi voto... pubblicatemi.

**Nocitra Antonio (Duke)**

**N64** Non ci avevamo mai pensato, in effetti oggi è il nostro "non com-



pleanno" e anche ieri... e il giorno prima! Grazie mille per gli auguri Antonio, te ne saremo per sempre debitori. Da bravi "Alleoniti Nintendozzolini" come te non possiamo fare a meno di chiamarti Duke (possiamo considerarci tuoi amici... vero?). Siamo felici che le nostre iniziative ti siano piaciute, ai quiz dei numeri scorsi si aggiungeranno parecchie cose nuove che siamo sicuri faranno piacere a tutti i fan della grande N e... modestamente, della nostra e vostra rivista.

1. Le tue domande non possono avere una risposta in questo momento... tutti i documenti che le riguardano sono strettamente Top Secret e sono custoditi nella nostra cassaforte nascosta a 500 metri di profondità e custodita da 300 agenti grandi come un armadio!
2. Anche in questo campo ci stiamo muovendo molto attivamente, quindi avrai presto notizie e sorprese molto succulente.
3. Se hai dato un'occhiata allo speciale che abbiamo realizzato nello scorso numero ti accorgerai che la nuova console Nintendo è in grado di fare cose davvero strabilianti. Anche se non vedremo un nuovo Silent Hill su GameCube puoi stare certo che i giochi saranno sicuramente superiori!
4. Dipende dall'umore, quando siamo gasati per qualche nuovo gioco la musica Techno è sicuramente gradita, altrimenti seguiamo un po' tutti i generi musicali!

5. Per quanto possa essere bello, difficilmente Haidyn Chronicles riuscirà a superare il mitico Ocarina of Time e con il relativo seguito in arrivo il dominio di Zelda sembra veramente inattaccabile!

6. Ecco tutto quello che abbiamo trovato su WWF Attitude, nessun trucco purtroppo per Starshot:

**Tutti i trucchi**

Per attivare tutti i trucchi disponibili nel gioco dovrai vincere la modalità Carriera a livello medio o difficile utilizzando un combattente personalizzato.

**Animazioni alternative**

Seleziona il menu Utilities e scegli l'opzione "Teen".

**Costumi alternativi**

Durante la selezione di un personaggio premi C-Su, C-Giù, C-Destra e C-Sinistra.

**Oggetti fuori ring**

Per poter utilizzare tutti gli oggetti che si trovano fuori ring (bidoni, segnali stradali, scale, ecc.) dovrai affrontare a match hardcore con quanti più lottatori possibili.

**Le 4 facce di Mankind**

Inizia una partita in quattro e scegli per tutti i giocatori il personaggio Mankind.

7. Beh, in genere un po' tutta la redazione collabora alla realizzazione della rubrica di posta, ma normalmente è il nostro editor a visionare tutte le lettere!





# 6 DOMANDE 4 RISPOSTE



## 1. Perché è stato scelto il nome Mario?

- Era lo stesso della persona che affittò i primi uffici alla Nintendo
- Era il nome del cane del primo Presidente Nintendo
- Perché Miyamoto adora la cucina italiana
- È l'anagramma di Rioma, antico e famosissimo samurai

## 2. Come si chiama il gemello cattivo di Mario?

- Francis
- Diego
- Wario
- Dario



Eccoci arrivati nuovamente al mitico quiz dedicato alla nostra console preferita. Dopo aver scoperto alcune curiosità sui giochi del passato e aver esplorato con più attenzione il mondo di Zelda, è arrivato il momento del personaggio per eccellenza... sua maestà Mario! Se pensate di sapere tutto sul baffuto idraulico, provate a rispondere a queste sei domande. Come sempre, il più bravo e veloce di voi riceverà in regalo un controller "Sauron", mentre il secondo classificato si aggiudicherà invece un Rumble Pak "Shelob".

Spedite le vostre risposte all'indirizzo: N64 Magazine c/o Play Press Publishing - Lungotevere dei Mellini, 44 - 00193 Roma



## 3. Come si chiama il dinosauro amico di Mario?

- Danny
- Yoshi
- Tricky
- Flurry

## 4. Che tipo di animale è Bowser, il nemico giurato di Mario?

- Porcospino
- Farfalla
- Topo
- Tartaruga



## 5. In quale gioco è apparso per la prima volta Mario?

- Donkey Kong
- Super Mario Bros.
- Burger Time
- Mario Bros

## 6. Quale di questi giochi dedicati a Mario non esiste?

- Mario Party
- Super Mario GDR
- Mario Hunt
- Mario Golf

## 6 DOMANDE 4 RISPOSTE... I VINCITORI!

Ed eccoci alla proclamazione dei vincitori del quiz proposto nello scorso numero di N64 Magazine. Questa volta in molti hanno dato le risposte giuste, ma solo due sono stati più veloci degli altri. I loro nomi sono:

**IGOR VONA** di Monteforte Irpino (AV) che si aggiudica il controller Sauron  
**DAVIDE ROMEO** di Albissola M. (SV) che si aggiudica il Rumble Pak Shelob

Complimenti, avete dimostrato di essere dei veri fan della grande N! E voi ragazzi, non vorrete essere da meno, quindi... datevi da fare!!! Nel frattempo pubblichiamo le risposte esatte al quiz dello scorso numero:

1. A che razza appartiene Link?  
**Hyruilian**

2. Quale melodia dovete suonare quando vi trovate davanti al Triforce?  
**Zelda's Lullaby**

3. Qual è il nome del cavallo di Link?  
**Epona**

4. Quale oggetto guadagnate se riuscite a collezionare i 100 Skulltulas?  
**Unlimited Gold Rupees**

5. Quanti frammenti di cuori sono sparsi nella mappa di gioco?  
**36**

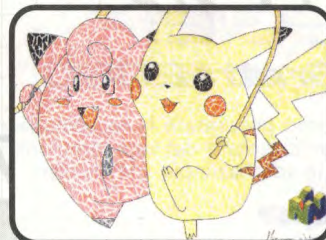
6. Quale parte del Triforce è custodita dalla principessa Zelda?  
**Wisdom**

## FAN ART

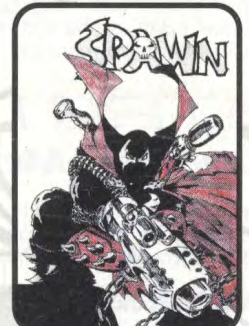
Complimenti! Ci avete letteralmente sommerso con tutti i vostri bellissimi disegni... siamo veramente soddisfatti e come promesso, abbiamo pubblicato i più belli. Non solo! Vista la vostra bravura, vi abbiamo inviato il bel regalo che vedete riprodotto qui a lato... A questo punto, non possiamo fare altro che raccomandarvi di continuare a spedirci tutte le vostre opere d'arte all'indirizzo: N64 Magazine c/o Play Press Publishing - Lungotevere dei Mellini, 44 - 00193 Roma



▲ Questo bel ritratto di Ash e Pikachu ci è stato inviato da Federica Statti che guadagna di diritto il titolo di "Pokémon Master"!



▲ Fantastico lo stile "mosaico" di questo disegno inviatoci dalla bravissima Sabrina Minganna... Pikachu e Clefairy ne saranno felicissimi!



▲ Il cattivissimo Spawn che vedete in questo disegno è opera di Eros Serafino che dimostra un gran talento, complimenti!

# PROSSIMO NUMERO

## RECENSIONI:

### **WWF No Mercy**

Lo aspettavamo da tempo e finalmente è arrivato! La battaglia con *Wrestlemania 2000* si preannuncia davvero spettacolare... chi riuscirà ad aggiudicarsi la cintura di campione tra i giochi di Wrestling? La risposta in una recensione mozzafiato...

### **F1 Racing Championship**

La Ubi Soft ha messo tutte le carte in tavola per realizzare il miglior simulatore di Formula 1 per N64. A poche settimane dalla vittoria della Ferrari nel campionato del mondo, ecco l'occasione che tutti aspettavamo per rivivere quelle incredibili emozioni!

### **Duck Dodgers**

Ne abbiamo parlato per mesi, abbiamo fantasticato su quali incredibili avventure ci potesse offrire questo gioco... ora potremo scoprire se un papero come Daffy Duck è davvero in grado di vivere nello spazio.

### **Pokémon Snap**

La versione europea è finalmente arrivata e noi l'abbiamo giocata fino alla fine per scoprire tutte le differenze rispetto a quella giapponese. La recensione completa del gioco che vi permetterà di fotografare tutti i vostri Pokémon preferiti.

## ANTEPRIME:

### **ETS 2000**

Uno speciale di sei pagine dedicato alla più importante mostra di videogiochi europea. Tutte le novità, le curiosità e le prove degli ultimi giochi nati per le console Nintendo. Un tour esclusivo con vista panoramica sul prossimo futuro del divertimento elettronico. Game Boy Advance, GameCube, *Zelda: Majora's Mask* in versione europea e un'imperdibile intervista con Shigeru Miyamoto... il capo della Nintendo!

## SPECIALI:

### **Nintendo Story - 2ª puntata**

Continua il nostro cammino nel passato della grande N. In questa nuova puntata esploreremo tutti i segreti che negli Anni '80 hanno reso la casa di Mario e Zelda quel colosso che tutti noi conosciamo. Un viaggio davvero imperdibile per tutti i Nintendo maniaci.

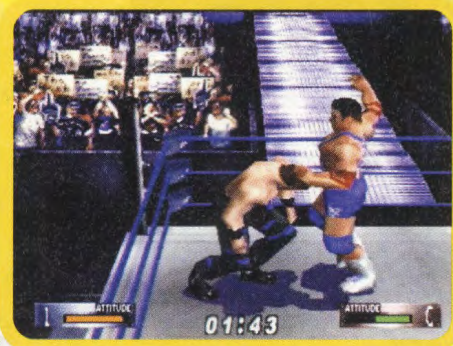
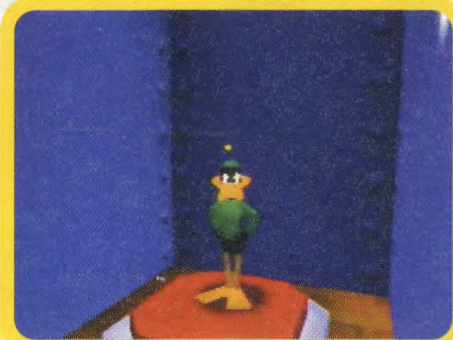
## STRATEGIE:

### **Jeremy McGrath 2000**

Nello scorso numero vi abbiamo presentato la recensione, nel prossimo invece vi sveleremo tutti i segreti per diventare dei veri campioni. Ogni percorso spiegato nei minimi particolari e le acrobazie più spettacolari.

### **Nuclear Strike**

Il gioco è uscito un po' di tempo fa, ma in molti ci hanno richiesto di realizzare una guida. Siete pronti alla battaglia? Grazie al nostro aiuto diventerete delle vere macchine da guerra!



**IL 31 DICEMBRE IN TUTTE LE EDICOLE!**

# GAME BOY **COLOR** MANIA

- AUSTIN POWERS**  
Un mini PC dentro il vostro Game Boy?  
Tutto è possibile quando si parla di Austin Powers!
- PERFECT DARK**  
Joanna Dark è pronta a vivere  
una nuova esaltante avventura!
- DAIKATANA**  
Dal grande al piccolo schermo  
arriva un GDR che vi farà saltare sulla poltrona...
- DISNEY'S DINOSAUR**  
Il film arriverà a Natale...  
intanto preparatevi  
a vivere l'azione  
in prima persona!

**DAL 30 NOVEMBRE  
IN TUTTE LE EDICOLE**



**SOLO PER VERI APPASSIONATI NINTENDO!**

# IO SCELGO TE!

L'UNICO MENSILE DEDICATO  
ALL'UNIVERSO POKÉMON

**IN REGALO:**

- ▶ Il poster con la mappa di Pokémon Giallo
- ▶ I Deck per giocare al Card Game



## NON FATEVELO SFUGGIRE!

**IL 10 NOVEMBRE  
IN EDICOLA!**

**IN OGNI NUMERO:**

**Videogiochi, giocattoli, notizie, siti Internet, schede collezionabili e tutti i segreti del gioco di carte**